Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur:

Un paseo de resignificación del *flâneur* por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido. Acciones artísticas propias entre 2011-2018.

Tesis doctoral presentada por:
Elia Torrecilla Patiño
Dirigida por:
Dr. Miguel Molina Alarcón

Valencia, julio, 2018

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Universitat Politècnica de València
Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

TESIS DOCTORAL:

Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur: **Un paseo de resignificación del *flâneur* por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido. Acciones artísticas propias entre 2011-2018.**

Presentada por:
Elia Torrecilla Patiño

Dirigida por:
Dr. Miguel Molina Alarcón

Valencia, julio, 2018

Agradecimientos

Este recorrido no hubiera sido posible sin el apoyo de mi director y maestro Miguel Molina quien tanto me ha enseñado en todos los sentidos, tanto a nivel profesional como personal. He podido avanzar por este camino acogida y guiada por él, gracias a su ayuda, confianza y generosidad, explorando y descubriendo nuevos espacios y otros tiempos.

Quiero agradecer a la familia del Laboratorio de Creaciones Intermedia, en cuya cueva sonora, donde nacen y viven las ideas y los proyectos, me he sentido en casa. Gracias a la Universitat Politècnica de València por la oportunidad de continuar formándome y por la beca concedida para realizar este trabajo. También quiero agradecer al profesorado de la Facultad de Bellas Artes de Altea (UMH), que desde las ventanas de sus aulas me señalaron el camino y me acompañaron a introducirme en él, donde encontraría la ayuda de Marina Pastor.

Ellos me adentraron en un paseo que se ha llenado de luz gracias a Olalla, quien me acompaña y cuida, dando seguridad y fuerza a mis pasos.

Quiero dar las gracias a Pepe Romero por su ayuda siempre elegante, a Cristina Ghetti por lanzar líneas y conectar nodos, a Damian von Rosemarín y Camomille de Rodríguez por hacer calle juntas. A Francesco Careri por enseñarme la magia de atravesar espacios. A Frans por proyectar caminos paralelos, a Claudia por su lealtad, a Dubra por reforzar la recta final.

Por supuesto gracias siempre a mi madre, por dejarme volar y por su apoyo incondicional; a mi abuela y sus paseos narrados. A mi padre por descubrirme el ciberespacio y a mi primo por acogerme en unas calles vacías.

Gracias al Tribunal Titular de la tesis Daniel Tejero, José Juan Martínez y DeCo Nascimento, y al Comité de Evaluadores Externos, Ricardo Atienza, Teresa Marín y Andrew McNiven por sus imprescindibles observaciones y aportaciones.

RESUMEN (Castellano)

Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur: Un paseo de resignificación del *flâneur* por el espacio urbano moderno, el ciberespacio y el espacio híbrido. Acciones artísticas propias entre 2011-2018.

La presente tesis parte de la noción de "paseo" como un acto simbólico que permite transformar el espacio, constituyéndose como una metáfora del movimiento mental, físico y artístico. A partir de esta idea, se plantea la recuperación del *flâneur*, figura paradigmática de la experiencia urbana moderna que surge en París en el siglo XIX y que, a grandes rasgos, se distingue por caminar sin rumbo y lentamente en un espacio que empieza a caracterizarse por la prisa y la velocidad, gozando de una ociosidad que le permite dejar libre la imaginación y divagar en un tiempo que comienza a estar dominado por el capitalismo, así como su gusto por la multitud, sin mezclarse con ella, dentro de la cual logra disfrutar de la soledad y el anonimato (Benjamin, 1972). Por aprovechar al máximo la experiencia urbana moderna, su importancia reside en que se convierte en una estrategia analítica que permite explorar nuevos contextos posteriores, especialmente aquellos generados por el uso de las tecnologías en el siglo XX (ciberespacio), y en el siglo XXI con la consolidación del espacio virtual y la expansión del uso de las tecnologías en el espacio físico que da lugar al espacio híbrido, haciendo posible comprender nuevas claves y prácticas artísticas surgidas desde estos entornos. De esta manera, en el presente estudio se persigue establecer una estrategia analítica que nos permita llevar a cabo la reconsideración y la resignificación de la figura del *flâneur* en los espacios planteados y que es abordada en un recorrido que se encuentra dividido en tres partes, correspondientes a cada uno de los espacios urbanos contemporáneos explorados: espacio urbano moderno (*flâneur*), ciberespacio (*ciberflâneur*) y el espacio híbrido, entre el físico y el virtual, con el uso de la telefonía móvil (*phoneur*).

Este recorrido se lleva a cabo siguiendo una metodología interdisciplinar, guiada tanto por estudios teóricos como prácticos y siendo intermediaria con otras esferas no específicamente artísticas como la literatura, la arquitectura, estudios del espacio urbano o nuevas tecnologías. Como aplicación práctica de esta tesis doctoral se presenta la producción artística propia realizada de manera paralela y complementaria a la parte teórica, permitiendo una puesta en práctica que a su vez es generadora de discusión teórica, planteando reflexiones y cuestionando los diferentes temas tratados a través de un conjunto de 32 acciones artísticas (individuales y colectivas) en las que se ha trabajado tanto en el espacio físico en relación a la figura del *flâneur*, en el virtual respecto a su correspondencia con el *ciberflâneur*, y en el híbrido en relación al *phoneur*.

De acuerdo con ello, la primera parte, destinada al estudio del *flâneur* comienza con su contextualización, para comprender el entorno en el que nace y una aproximación en relación a su origen como figura histórica y literaria a partir del legado de autores como Balzac (1830), Poe (1840), Huart (1842) o Fournel (1858), y que es posteriormente abordada a partir de la obra de Baudelaire (1863), así como a través de los estudios que sobre ella hace Walter Benjamin a lo largo de su obra. La segunda parte comienza con una aproximación a la idea de ciberespacio concebida por Gibson (1984) como una gran metrópolis compuesta por datos, una red global de información en la que habitan millones de personas y por la que se puede navegar. De este apartado se destaca la importancia del desplazamiento hipertextual que en él tiene lugar, y con el fin de examinar aquellos rasgos que caracterizan al *flâneur* transformado en *ciberflâneur*, se plantea un trayecto guiado por autores como Lemos (2001), Hartman (2004) o Manovich (2006) y que es abordado desde la práctica artística a través de trabajos como los de Jenny Odell (2009-2010), Michael Wolf (2010), Intimidad Romero (2010-2018), Belen Gache (2012) o Kyle McDonald (2015). Finalmente, en la tercera parte, se introduce la aparición de los espacios híbridos con el objetivo de verificar si el *flâneur* puede encontrar las cualidades necesarias para ejercer aquí la *flânerie* (vagar sin objetivo y abierto a todas las impresiones que surgen a su paso). Una vez analizado este contexto, es posible hallar indicios de huellas del *flâneur* que surgen al seguir el rastro a diversos autores que trazan unos caminos que dirigen a lo que este estudio persigue, de esta manera, planteamientos como los de Beloff (2003), Salah Fahmi (2008), Luke (2005), Young (2005) o De Souza e Silva (2009) y su puesta en práctica a través de proyectos artísticos como los de Michelle Teran (2003-2006), Julian Oliver (2010), Christina Kubisch (2004) o Aram Bartholl (2006-2009) permiten abordar el *phoneur* en este entorno.

En lo que supone el paso de un espacio a otro, cabe destacar la importancia que adquiere el concepto de *umbral*, en tanto espacio de transición. De esta manera, tras la muerte del *flâneur* decretada por Benjamin y debida principalmente a la desaparición de los pasajes y su imposibilidad de permanecer al margen del consumo, este resurge abriendo nuevas vías. Una de ellas es el ciberespacio, donde es posible hallar a un *flâneur*-explorador del paisaje virtual de principios de la década de 1990, convertido en *ciberflâneur*. Con el paso del tiempo, tal y como sucedió en los pasajes, la creciente presencia de la mercancía hizo de la *ciberflânerie* una práctica casi imposible, dando lugar a su muerte (Mozorov, 2012). Sin embargo, mientras otros autores lo cierran, este trabajo trata de producir una apertura en el discurso del *flâneur* a través del *umbral*, pudiendo comprobar, a través de la práctica artística propia y de los artistas referidos, su pervivencia, logrando mantener su actitud inicial frente a las nuevas transformaciones del espacio urbano. Por ello, su reconsideración permite pensar nuevas experiencias urbanas que enriquecen el espacio físico con cierta poética, devolviendo cierto grado de serendipia al recorrido callejero, contribuyendo a resignificar los datos y a la recuperación del espacio del encuentro y a la exploración del espacio urbano de una forma libre y azarosa usando creativamente las nuevas tecnologías.

Asimismo, entre algunas de las grandes aportaciones de la pervivencia del *flâneur*, es que se presenta como un modo de generar discursos abiertos, como forma de explorar nuevos caminos y relaciones, así como visibilizar, afrontar y "romper" estructuras fijas predeterminadas, mostrando que la importancia de la *flânerie* es innegable en su recuperación creativa y adaptación a los espacios urbanos contemporáneos generados por las nuevas tecnologías.

PALABRAS CLAVE: *flâneur*, ciudad, *ciberflâneur*, ciberespacio, *phoneur*, espacio urbano híbrido

SUMMARY (English)

Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur

A redefining 'stroll' taken by a *flâneur* across modern urban space, cyberspace and hybrid-space. Personal artistic actions, between 2011-2018.

This thesis begins with the notion of the "stroll" as a symbolic act that allows for the transformation of space, into a metaphor of mental, physical and artistic movement. Starting from this idea, the recovery of the figure of the *flâneur* is proposed – a paradigmatic figure of modern urban experience, who emerges in 19th Century Paris and who, in rough outlines, is notable as a a figure who wanders slowly without direction in a space that begins to characterize itself by its state of hurrying and speed – and who delights in the leisure that sets his imagination free, and who wanders in times that that are beginning to become dominated by capitalism, as well as in his taste for crowds without mingling with them, as he manages to enjoy his solitude and anonymity (Benjamin, 1972). Making the most of modern urban experience, his importance resides in the fact that he becomes an analytic strategy which allows him to explore new contexts, especially those generated with the use of 2oth Century technology (cyberspace), and in the 21st Century –with the consolidation of virtual space and the expansion of the use of technology in physical space that gives way to hybrid space, making it possible to understand new keys and artistic processes that emerge from these surroundings. In this way, this present study pursues the establishment of an analytical strategy that will take us to the reconsideration and redefinition of the figure of the *flâneur* in the spaces we have proposed, and is tackled on a route divided into three parts, each part corresponds to the contemporary urban spaces that are explored: modern urban space (*flâneur*), cyberspace (*Cyberflâneur*) and hybrid space –between physical and virtual- with the use of the cell phone (*phoneur*).

This journey follows an interdisciplinary methodology, guided as much by theoretical studies as by practical ones, and being an intermediary with other spheres not specifically artistic, such as literature, architecture, studies of the urban space or new technologies. As a practical application of this doctoral thesis, we present our own artistic production, carried out in a parallel fashion, complementary to the theoretical part. This allows a putting in practice that generates theoretical discussions, proposing reflection and questioning the different themes being addressed, by a series of 32 artistic actions (individual and collective) where we have worked as much in physical space -in relation to the figure of the *flâneur*- as in virtual space, with respect to its correspondence to the *Cyberflâneur*, and in hybrid space in relation to the *phoneur*.

In accordance with this, the first part –devoted to the study of the *flâneur*- begins with his contextualization, so as to understand the surroundings he is born in and as an approach to his origin as a historical and literary figure, as seen in the legacies of authors such as Balzac

(1830), Poe (1840) or Fournel (1858)- and later is tackled starting with the works of Baudelaire (1863), as well as from the studies on this figure carried out by Walter Benjamin throughout his work. The second part is an approach to the idea of cyberspace conceived by Gibson (1984) as a great metropolis made up of facts, a global information network inhabited by millions of people and through which we can navigate. In this section where we highlight the importance of hyper-textual movement that takes place in it, and with the aim of examining those features that characterize the *flâneur* transformed into a *Cyberflâneur*, the proposal is a trajectory guided by authors such as Lemos (2001), Hartman (2004) or Manovich (2006), and this is tackled from artistic practices such as the works of Jenny Odell (2009-2010). Michael Wolf (2010), Intimidad Romero (2010-2018), Belen Gache (2012) or Kyle McDonald (2015). Finally, in the third part, the appearance of hybrid spaces is introduced, with the objective of verifying that the *flâneur* can find all the necessary qualities to be able to exercise flânerie here (wandering with no purpose and open to the impressions that he receives as he wanders). Once this context is analyzed, we can find signs of the *flâneur*'s footprints that emerge when following the tracks of various authors who trace paths that lead to what this study pursues. In this way, proposals such as those of Beloff (2003), Salah Fahmi (2008), Luke (2005), Young (2005) or De Souza e Silva (2009), and their materialization in the artistic projects such as those made by Michelle Teran (2003-2006), Julian Oliver (2010), Christina Kibish (2004) or Aram Bartholl (2006-2009) which permit the study of the *phoneur* in this environment.

In the meaning of the step from one space to another, we should highlight the importance that the concept of the threshold acquires, taken as a space of transition. In this way, after the death of the *flâneur* decreed by Benjamin, and mainly due to the disappearance of landscapes and the impossibility of staying on the margin of consumption, he resurges opening new routes. One of them is cyberspace, where one can find the *flâneur*-explorer of the virtual landscape in the decade of the 1990's, transformed into a *Cyberflâneur*. With the passage of time, just as happened with the arcades, the growing presence of merchandise made cyberflânerie a near-to-impossible practice, giving rise to his death (Mozorov, 2012). However, while other authors close down the discourse of the *flâneur*, this study attempts to re-open it it, by ways of the threshold, enabling the confirmation –by our own artistic practices and those of the artists we have referred to- of his survival, having managed to maintain his initial attitude in front of the new transformations of urban space. Thus, his reconsideration leads to the contemplation of new urban experiences that enrich physical space with certain poetics, giving back a certain degree of serendipity to the wanderer's journey, contributing to the redefinition of the facts, and the recovery of the space for encounters and the exploration of urban space in a free and hazardous way, with the creative use of new technologies.
Likewise, among the great contributions to the survival of the *flâneur*, is that he presents himself as a way of generating open discussion, as a form of exploring new paths and relationships, as well as throwing light on, confronting and "breaking down" predetermined fixed structures, proving that the importance of flânerie is undeniable in its creative recovery -and adaption- to contemporary urban spaces that are generated by new technologies.

KEY WORDS: *flâneur*, city, *Cyberflâneur*, cyberspace, *phoneur*, hybrid urban space.

RESUM (Valencià)

Flâneur, Ciberflâneur, Phoneur: Un passeig de resignificació del *flâneur* per l'espai urbà modern, el ciberespai i l'espai híbrid. Accions artístiques pròpies entre 2011-2018.

La present tesi parteix de la noció de "passeig" com un acte simbòlic que permet transformar l'espai, constituint-se com una metàfora del moviment mental, físic i artístic. A partir d'aquesta idea, es planteja la recuperació del *flâneur*, figura paradigmàtica de l'experiència urbana moderna que sorgeix a París en el segle XIX i que, a grans trets, es distingeix per caminar sense rumb i lentament en un espai que comença a caracteritzar-se per la pressa i la velocitat, gaudint d'una ociositat que li permet deixar lliure la imaginació i divagar en un temps que comença a estar dominat pel capitalisme, així com el seu gust per la multitud, sense barrejar-se amb ella, dins de la qual aconsegueix gaudir de la solitud i l'anonimat (Benjamin, 1972). Per aprofitar al màxim l'experiència urbana moderna, la seua importància resideix que es converteix en una estratègia analítica que permet explorar nous contextos posteriors, especialment aquells generats per l'ús de les tecnologies en el segle XX (ciberespai), i en el segle XXI amb la consolidació de l'espai virtual i l'expansió de l'ús de les tecnologies en l'espai físic que dóna lloc a l'espai híbrid, fent possible comprendre noves claus i pràctiques artístiques sorgides des d'aquests entorns. D'aquesta manera, en el present estudi es persegueix establir una estratègia analítica que ens puga permetre dur a terme la reconsideració i la resignificació de la figura del *flâneur* en els espais plantejats i que és abordada en un recorregut que es troba dividit en tres parts, corresponents a cadascun dels espais urbans contemporanis explorats: espai urbà modern (*flâneur*), ciberespai (*ciberflâneur*) i l'espai híbrid, entre el físic i el virtual, amb l'ús de la telefonia mòbil (*phoneur*).

Aquest recorregut es du a terme seguint una metodologia interdisciplinària, guiada tant per estudis teòrics com pràctics i sent intermediària amb altres esferes no específicament artístiques com la literatura, l'arquitectura, estudis de l'espai urbà o noves tecnologies. Com aplicació pràctica d'aquesta tesi doctoral es presenta la producció artística pròpia realitzada de manera paral·lela i complementària a la part teòrica, permetent una posada en pràctica que al seu torn és generadora de discussió teòrica, plantejant reflexions i qüestionant els diferents temes tractats a través d'un conjunt de 32 accions artístiques (individuals i col·lectives) en les quals s'ha treballat tant en l'espai físic en relació a la figura del *flâneur*, en el virtual respecte a la seua correspondència amb el *ciberflâneur*, i en l'híbrid en relació al *phoneur*.

D'acord amb açò, la primera part, destinada a l'estudi del *flâneur* comença amb la seua contextualització, per a comprendre l'entorn en el qual naix i una aproximació en relació al seu origen com a figura històrica i literària a partir del llegat d'autors com Balzac (1830), Poe (1840), Huart (1842) o Fournel (1858), i que és posteriorment abordada a partir de l'obra de Baudelaire (1863), així com a través dels estudis que sobre ella fa Walter Benjamin al llarg de la seua obra. La segona part comença amb una aproximació a la idea de ciberespai concebuda

per Gibson (1984) com una gran metròpolis composada per dades, una xarxa global d'informació en la qual habiten milions de persones i per la qual es pot navegar. D'aquest apartat es destaca la importància del desplaçament hipertextual que en ell té lloc, i amb la finalitat d'examinar aquells trets que caracteritzen al *flâneur* transformat en *ciberflâneur*, es planteja un trajecte guiat per autors com Lemos (2001), Hartman (2004) o Manovich (2006) i que és abordat des de la pràctica artística mitjançant treballs com els de Jenny Odell (2009-2010), Michael Wolf (2010), Intimidad Romero (2010-2018), Belen Gache (2012) o Kyle McDonald (2015). Finalment, en la tercera part, s'introdueix l'aparició dels espais híbrids amb l'objectiu de verificar si el *flâneur* pot trobar les qualitats necessàries per a exercir ací la *flânerie* (vagar sense objectiu i obert a totes les impressions que sorgeixen al seu pas). Una vegada analitzat aquest context, és possible trobar indicis de petjades del *flâneur* que sorgeixen en seguir el rastre a diversos autors que tracen uns camins que dirigeixen al que aquest estudi persegueix, d'aquesta manera, plantejaments com els de Beloff (2003), Salah Fahmi (2008), Luke (2005), Young (2005) o De Souza e Silva (2009) i la seua posada en pràctica a través de projectes artístics com els de Michelle Teran (2003-2006), Julian Oliver (2010), Christina Kubisch (2004) o Aram Bartholl (2006-2009) permeten abordar el *phoneur* en aquest entorn.

En allò que suposa el pas d'un espai a un altre, cal destacar la importància que adquireix el concepte de *llindar*, en tant espai de transició. D'aquesta manera, després de la mort del *flâneur* decretada per Benjamin i deguda principalment a la desaparició dels passatges i la seua impossibilitat de romandre al marge del consum, aquest ressorgeix obrint noves vies. Una d'elles és el ciberespai, on és possible trobar a un *flâneur*-explorador del paisatge virtual de principis de la dècada de 1990, convertit en *ciberflâneur*. Amb el pas del temps, tal com va succeir en els passatges, la creixent presència de la mercaderia va fer de la *ciberflânerie* una pràctica quasi impossible, donant lloc a la seua mort (Mozorov, 2012). No obstant això, mentre altres autors ho tanquen, aquest treball tracta de produir una obertura en el discurs del *flâneur* a través del *llindar*, podent comprovar, a través de la pràctica artística pròpia i dels artistes referits, la seua pervivència, aconseguint mantenir la seua actitud inicial enfront de les noves transformacions de l'espai urbà. Per açò, la seua reconsideració permet pensar noves experiències urbanes que enriqueixen l'espai físic amb certa poètica, retornant cert grau de serendipia al recorregut de carrer, contribuint a resignificar les dades i a la recuperació de l'espai de la trobada i a l'exploració de l'espai urbà d'una forma lliure i atzarosa usant creativament les noves tecnologies.

Així mateix, entre algunes de les grans aportacions de la pervivència del *flâneur*, és que es presenta com una manera de generar discursos oberts, com a forma d'explorar nous camins i relacions, així com visibilitzar, afrontar i "trencar" estructures fixes predeterminades, mostrant que la importància de la *flânerie* és innegable en la seua recuperació creativa i adaptació als espais urbans contemporanis generats per les noves tecnologies.

PARAULES CLAU: *flâneur*, ciutat, *ciberflâneur*, ciberespai*, phoneur*, espai urbà híbrid

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN 20

PARTE I El *flâneur* en el espacio urbano moderno 92

1.1. El *flâneur* 94
1.2. Un nuevo espacio: París de Haussmann 100
1.2.1 Un nuevo tiempo: la modernidad 103
1.2.2. Baudelaire, el poeta de la vida moderna 108
1.2.2.1. El *dandy* 112
1.3. El *Libro de los pasajes* 113
1.3.1. El gran montaje: metodología del *Libro de los pasajes* 117
1.3.2. El *flâneur* como botánico del asfalto. La figura del coleccionista 121
1.4. "Al pie de la letra": la flânerie como forma de lectura y escritura 126
1.5. La ciudad en miniatura: los pasajes 132
1.6. Panoramas 138
1.7. CARACTERÍSTICAS DEL *FLÂNEUR* 141
1.7.1. Camina sin rumbo 142
1.7.2. Ocio. Productividad e improductividad en el *flâneur* 146
1.7.1. Entre la multitud 149
1.7.4. Experiencia multisensorial con predominio de lo visual 157
1.7.4.1. El *flâneur* y la fotografía 159
1.7.4.2. El "daguerrotipo andante" 160
1.7.4.3. En busca del "instante decisivo" 162
1.7.4.4. El *flâneur* y el *voyeur* 163
1.7.4.5. El *flâneur* como hombre-oído 165
1.8. La muerte del *flâneur*. Consumido por el consumo 168
1.9. El vidrio como umbral 170
1.9.1. En el umbral del escaparate 175
1.10. PRÁCTICA ARTÍSTICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA 182
1.10.1. *Sandwich_woman*, Elia Torrecilla, 2016 182
1.10.2. *Mujer-árbol*, Elia Torrecilla, 2017 185
1.10.3. *Souvenir de* Łódź, Elia Torrecilla, 2011 187
1.10.4. Acciones desapercibidas y coreografías urbanas, Grupo WDC 189
1.10.4.1. *Pasicorto*, Grupo WCD, 2016 192
1.10.4.2. Coreografías urbanas, Grupo WDC, 2016 193
1.10.4.3. No sucumbir a la mercancía, Grupo WDC, 2017 196
1.10.5. Práctica docente Grado, Arte Sonoro. *Acciones desapercibidas* (2016-2017) 198
1.10.6. *Mirona Mirada*, Grupo WDC, 2017 201
1.10.7. *Sendero de la Esperanza*, Grupo WDC, 2016 203
1.10.8. *Con la silla en la cabeza (Paseo de Jane)*, Elia Torrecilla y Domingo Mestre, 2016 205

PARTE II El *flâneur* en el ciberespacio 210
2.1. Introducción a la II parte 214
2.2. Un nuevo escenario: el ciberespacio 218
2.2.1. Orígenes 219
2.2.2. Evolución. De la web 1.0 a la 2.0 o web participativa 223

2.2.3. Espacio y tiempo. Un *collage* espacio-temporal 226
2.2.4. El usuario como productor 228
2.2.5. Nuevas formas de producción 230
2. 3. El *Libro de los pasajes* como hipertexto 233
2.3.1. El coleccionista. El *flâneur* botanizando la web o como inspector de nubes 236
2.4. Paseando páginas: el ciberespacio como texto y navegar como forma de lectura 239
2.5. Ciberpasajes: la ciudad en miniatura 244
2.6. Panoramas. *Arcade games* 246
2.7. CARACTERÍSTICAS DEL *FLÂNEUR* EN EL CIBERESPACIO 253
2.7.1. Camina sin rumbo 259
2.7.1.1. El cuerpo en el ciberespacio 260
2.7.1.2. Navegar a la deriva 265
2.7.1.2.1. La deriva situacionista 270
2.7.1.2.2. Deriva y *flânerie* en el ciberespacio 273
2.7.2. Ocio. "Perdiendo el tiempo en internet" 275
2.7.3. Camina entre la multitud (en red). 278
2.7.4. Predominio de lo visual / *ciberflâneur* y fotografía 285
2.7.4.1. Un mar de imágenes 286
2.7.4.2. Un paseo visual, virtual y vertical (VVV) 288
2.8. La segunda muerte del *flâneur*. Consumido por el consumo 290
2.9. En el umbral de la pantalla 295
2.9.1. Del escaparate al cine 296
2.9.2. Del cine al ordenador 299
2.9.2.1. El ordenador como pantalla múltiple 303
2.9.2.2. El reflejo. Reflectogramas 304
2.10.1. SOY (aquí), Elia Torrecilla, 2016 309
2.10.2. *Facebook a través del espejo*, Elia Torrecilla, 2017 311
2.10.3. *Paisaje móvil.* Elia Torrecilla 2017 321

PARTE III El *flâneur* en el espacio híbrido 326
3. 1. Introducción a la III parte. Un aterrizaje al espacio urbano 330
3.2. Un nuevo escenario: el espacio híbrido 334
3.2.1. Del espacio urbano moderno al posmoderno 334
3.2.2. Irrupción de las nuevas tecnologías en el espacio urbano: el espacio híbrido 343
3.3. El *Libro de los pasajes* y New York*, Capital* del s. XXI 350
3.3.1. El coleccionista. El *flâneur* como botánico del espacio híbrido 353
3.4. El espacio híbrido como (hiper)texto y navegar como forma de lectura 358
3.5. El pasaje en el espacio híbrido. La ciudad en miniatura 367
3.5.1. Del pasaje al centro comercial 368
3.5.2. El centro comercial como simulacro 372
3.5.3. Ciudad Control. Del centro comercial como ciudad en miniatura a la ciudad como centro comercial 375
3.6. El espacio híbrido como panorama 380
3.6.1. De la ciudad-anuncio a la ciudad-pantalla 382
3.6.2. La ciudad como interfaz 385
3.7.1. Camina sin rumbo 397
3.7.1.1 Cuerpo y tecnología 400

3.7.1.1.1. Tecnología "para llevar" ... 404
3.7.1.2. Medios locativos ... 408
3.7.1.2.1. Navegación en coche por la ciudad híbrida: el *driveur* ... 414
3.7.2. Ocio. Del *homo faber* al *flâneur* como *homo ludens* en el espacio híbrido ... 418
3.7.2.1. La ciudad como espacio de juego ... 420
3.7.3. La multitud conectada sale a la calle ... 428
3.7.4. Predominio de lo visual: un paseo multisensorial del ojo al oído ... 435
3.7.4.1. Del *flâneur* al *phoneur* ... 437
3.7.4.2. *Walkman*. El caminante abre sus oídos. ... 440
3.7.4.3. Paseos sonoros. *Soundwalking* o el caminar como experiencia sonora ... 444
3.7.4.4. El *phoneur* como *homo photographicus* ... 452
3.7.4.4.1. Pantallas móviles. De la fotografía lenta a la imagen en tiempo real ... 454
3.7.4.4.2. Reflejos compartidos y autobiografías ... 459
3.8. ¿Muerte del *phoneur*? ... 466
3.8.1. "Smart Cities" o ciudades inteligentes ... 468
3.9. La ciudad como umbral. Hacia una "ciudad sensible" ... 472
3.10. PRÁCTICA ARTÍSTICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA ... 483
3.10.1. Cibercaminante. Del Palimpsesto errático al Desplazamiento sonoro ... 483
3.10.2. *Palimpsesto errático.* Elia Torrecilla y Francesca Duca, 2015 ... 483
3.10.1.2. Desplazamiento sonoro #Variación cibernética.
Elia Torrecilla y Pepe Romero, 2015 ... 486
3.10.2. La localización del cuerpo ... 489
3.10.2.1. *Deriva(da)s*, Elia Torrecilla, 2015 ... 489
3.10.2.2. *SOY (aquí),* Elia Torrecilla, 2016 ... 492
3.10.3. La locatividad en la práctica artística de NoDOS(3) ... 496
3.10.3.1. *Acción #3* ... 496
3.10.3.2. *Acción #7* ... 499
3.10.3. Móviles y colaboraciones a distancia ... 502
3.10.3.1. *Parallel Walks*, Frans van Lent y Elia Torrecilla, 2017 ... 502
3.10.3.2. *Lectura peripatética*. Grupo WDC ... 504
3.10.3.3. Escuchar el corazón de Valencia.
Grupo WDC, Frans van Lent y Nico Parlevliet, 2016 ... 505
3.10.3.4. *Paréntesis*, 2017 ... 506
3.10.3.5. *Concierto de monedas*, Grupo WDC, 2018 ... 507
3.10.4. Práctica docente. El QR como generador de espacios híbridos ... 510
3.10.4.1. Práctica docente Grado, Arte Sonoro. *Acciones no anunciadas* (2017-2018) ... 510
Conclusiones ... 522
Conclusions ... 540
ANEXO ... 556
BIBLIOGRAFÍA GENERAL ... 579
RECURSOS EN LÍNEA ... 598

Nueva York era un espacio inagotable, un laberinto de interminables pasos, y por muy lejos que fuera, por muy bien que llegase a conocer sus barrios y calles, siempre le dejaba la sensación de estar perdido. Perdido no solo en la ciudad, sino también dentro de sí mismo. Cada vez que daba un paseo se sentía como si se dejara a sí mismo atrás, y entregándose al movimiento de las calles, reduciéndose a un ojo que ve, lograba escapar a la obligación de pensar. Y eso, más que nada, le daba cierta de paz, un saludable vacío interior. El mundo estaba fuera de él, a su alrededor, delante de él, y la velocidad a la que cambiaba le hacía imposible fijar su atención en ninguna cosa por mucho tiempo. El movimiento era lo esencial, el acto de poner un pie delante del otro y permitirse seguir el rumbo de su propio cuerpo. Mientras vagaba sin propósito, todos los lugares se volvían iguales y daba igual dónde estuviese. En sus mejores paseos conseguía sentir que no estaba en ningún sitio. Y esto, en última instancia, era lo único que pedía a las cosas: no estar en ningún sitio. Nueva York era el ningún sitio que había construido a su alrededor y se daba cuenta de que no tenía la menor intención de dejarlo nunca más.

(Paul Auster, 1985)

Solo en apariencia es uniforme la ciudad. Incluso su nombre suena de distinta forma en sus distintos sectores. En ningún sitio, a no ser en los sueños, se experimenta todavía del modo más primigenio el fenómeno del límite como en las ciudades. Conocerlas supone saber de esas líneas que a lo largo del tendido ferroviario, a través de las casas, dentro de los parques o siguiendo la orilla del río, corren como líneas divisorias; supone conocer tanto esos límites como también los enclaves de los distintos sectores. Como umbral discurre el límite por las calles; una nueva sección comienza como un paso en falso, como si nos encontráramos en un escalón más bajo que antes nos pasó desapercibido.

(Benjamin, 2005)

0. INTRODUCCIÓN

Los primeros pasos de un paseo (motivaciones)

"Nunca soy más yo mismo que cuando camino"
Rousseau,
Ensoñaciones de un paseante solitario (1776)

Este es el comienzo de una investigación en la que nos adentramos para transitar un camino que se abre y se ramifica, para transitar también unas calles por las que perderse, y unos espacios donde encontrarse. Hubo un primer paseo que comenzó en Vigo (2003), en donde se descubrió el placer de pasear en solitario, la poética de la desorientación y sobre todo, la cualidad estética de una acción en la que el cuerpo, el espacio y el tiempo se convierten en un todo capaz de generar multitud de virtualidades.

Quinn, el detective que protagoniza *La trilogía de Nueva York* (Auster, 1996), descubre la solución al enigma de unos paseos en los que Stillman dibuja la clave del caso, ya que cada recorrido dibuja intencionadamente una letra que tan solo sería visible a vista de pájaro. Leímos la novela citada a principio de los años 2000 y justo en este momento, comenzaban a comercializarse los GPS para uso personal, dispositivos que utilizamos para registrar recorridos realizados, que se convirtieron primero en dibujos y más tarde en un código específico, en una escritura.

Con el auge de las aplicaciones móviles que graban los trayectos, encontramos una relación entre estas dos prácticas, el paseo y su registro, que nos plantea la siguiente pregunta: ¿es posible desorientarse en la era del GPS y Google Maps? ¿se puede disfrutar del placer de perderse, cuando se vive 24 horas conectados, y por extensión, geolocalizados y controlados?

Posteriormente, hubo un segundo paseo que nos aproximó nuevamente a este proceso reflexivo, tuvo lugar en Łódź (Polonia), una ciudad que durante el año 2011 recorrimos con propósitos similares, de experimentación y estudio, y en la que también realizamos paseos sin objetivos. Una ciudad en la que viejas industrias abandonadas contrastaban con luminosos, coloridos, cálidos y artificiales centros comerciales. Espacios de compras que comenzamos a frecuentar por primera vez de forma asidua, no con un fin de consumo, sino para disfrutar del espectáculo urbano y para intensificar el sentimiento de compañía y de soledad que nos aporta la multitud.

Estas dos maneras diferentes de abordar el paseo urbano: una primera, apoyados en la tecnología y una segunda, transitando sin su ayuda por centros comerciales, suscitó el interés de profundizar en el paseo como experiencia estética y también como práctica artística. Y fue así cuando, investigando a través de Internet, navegando entre hipertextos y asomados al cristal de la pantalla, descubrimos la figura del *flâneur*.

En la literatura que comprende la segunda mitad del s. XIX y los principios del XX, la ciudad moderna cobra especial importancia por ser el escenario en el cual las personas desarrollan su vida y realizan la mayor parte de sus actividades. La multitud surge como fenómeno que transita por las calles de París y en ella, comienzan a distinguirse diferentes tipos urbanos como son el detective, el *dandy* o el *flâneur*.

En un primer momento, este último aparece como figura histórica y literaria, consagrándose como un gran observador de la esfera pública, y desde su surgimiento ha servido como metáfora para explicar el nuevo medio urbano. Exprimiendo al máximo la experiencia urbana, el *flâneur* hace de la ciudad un eterno descubrimiento, un escenario al que aporta significado a través de sus propias huellas, así, tanto la *flânerie* como el *dandismo* se erigen como una forma de vida, como una actitud que hace de la vida una forma de arte. En su caminar, el *flâneur* experimenta la ciudad como un texto, leyéndolo y escribiéndolo de tal manera que gracias a su actitud, logra oponerse al shock y a la discontinuidad que se experimenta en la ciudad moderna.

Es a través de los escritos de Benjamin donde podemos hallar sus características más representativas: "el *flâneur*", es un paseante callejero que vaga sin rumbo fijo dentro de la multitud (sin formar parte de ella) y logra disfrutar de la soledad y de la libertad que le produce el anonimato. El *flâneur* observa y es observado, es comprador y es mercancía, es actor y espectador. En definitiva, se trata de una figura extremadamente contradictoria como contradictoria es la ciudad, pues él es su misma encarnación.

Habiendo realizado el Proyecto Final de Carrera sobre la ciudad como centro comercial (*Invented City*, 2012)[1], realizamos posteriormente una investigación en el Trabajo Final de Máster[2] (2013) en la que proponíamos una cartografía de conceptos y una introducción a los espacios que eran objeto de estudio: la ciudad, el centro comercial y el ciberespacio. A través de ellos y fundamentalmente de este último, nos aproximamos a la figura del *flâneur* y también a la deriva situacionista, con el objetivo de estudiar la presencia del primero en el entorno virtual y de comprender los movimientos (derivas) que en él tienen lugar.

---

[1] Guiado por la Dra. Tatiana Sentamáns y realizado en la Universidad Miguel Hernández, Facultad de Bellas Artes de Altea (2012).

[2] TORRECILLA, Elia (2013). *Paseando espacios. Del flâneur urbano al ciberflâneur*. Trabajo Final de Máster (TFM) dirigido por la Dra. Marina Pastor. Universitat Politècnica de Valéncia.

En este estudio, llegamos a la conclusión de que, al igual que ocurrió con el *flâneur* de los siglos anteriores en la ciudad moderna, la ciudad actual, también parece presentarse como un entorno cada vez más desfavorable para practicar la *flânerie*. Siendo esta la causa del desplazamiento de los entornos físicos urbanos contemporáneos hacia los virtuales, en los que las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación) y especialmente los medios locativos, se convierten en instrumentos cotidianos susceptibles de ser manipulados y aprovechados en la praxis artística.

Así pues, nuestra investigación quedaba abierta a posteriores reflexiones relacionadas con este nuevo espacio definido por su relación con las nuevas tecnologías, y se podía iniciar el presente trabajo, que parte de un análisis más profundo sobre el *flâneur* (para matizar y esclarecer los aspectos que le son propios) y, desde ahí, abordar las relaciones que un hipotético *flâneur* contemporáneo tiene con el espacio digital (ciberespacio) y posteriormente con el espacio híbrido, entendiendo a este último, como la confluencia del espacio urbano físico con el espacio digital.

Por ello ahondaremos en esta figura como estrategia, para realizar un profundo estudio del espacio urbano contemporáneo y sobre un deambular que ya se mostraba como práctica artística, y que ahora se relaciona con nuevas tecnologías que son, además, herramientas de registro visual. Nuevas tecnologías que, como los medios locativos anteriormente citados, permiten la gestión del rastro digital contextualizado geográficamente.

Curiosamente, antes de sumergirnos de lleno en esta investigación, a finales de 2013 encontramos un artículo de la *Revista Muy Interesante* de 1999, en la que se imaginaba, o se anticipaba, la apariencia del paseante del s. XXI: el ciberpaseante.

"El ciberpaseante", *Revista Muy Interesante* (1999:34-35)

El "ciberpaseante" del siglo XXI estaría rodeado de diferentes dispositivos tecnológicos que, se pensaba, serían utilizados en la actualidad. En la imagen se observa a un hombre aislado del mundo y entregado a la tecnología y a la información, un hombre controlado, informatizado y robotizado, cuyos sentidos están subordinados a los dispositivos que guían sus pasos y dictan sus tareas. Una imagen que ahora formaría parte del imaginario retro-futurista, del concepto de futuro de una época pasada concreta, porque en la actualidad, todos estos artilugios que rodean a este ser, se concentran prácticamente en un solo dispositivo: el teléfono móvil. Observando a los viandantes que transitan a nuestro alrededor, la visión del ciberpaseante que se muestra en esta imagen, no difiere mucho del caminante actual.

Esta idea dio lugar, de nuevo, a que nos formuláramos las siguientes preguntas: ¿de qué manera han cambiado las nuevas tecnologías nuestra experiencia del espacio? ¿es posible todavía la existencia del *flâneur*? Y en ese caso, ¿sería posible caminar sin rumbo y perderse en un mundo hipercartografiado y controlado? Si el *flâneur* es un reflejo del tiempo y el espacio que le rodea, ¿qué aspectos revelaría? ¿se podría argumentar la existencia de un *flâneur* híbrido en el siglo veintiuno?

> Me importa poco que estas preguntas sean aquí fragmentarias, apenas indicativas de un método, como mucho de un proyecto. Me importa mucho que parezcan triviales e insignificantes: es precisamente lo que las hace tan esenciales (Perec, 2008: 24-25).

Estado de la cuestión

Motivados por las cuestiones planteadas, comenzamos un estudio previo sobre el *flâneur* en este ámbito que surge a partir del uso de las nuevas tecnologías. Abordamos en un primer momento, el caminar como experiencia estética y artística, encontrando una extensa bibliografía que trata el tema de manera muy genérica. Y tras este primer acercamiento bibliográfico, nos damos cuenta de la importancia y la popularidad que el caminar comienza a adquirir a partir de la publicación en 2002 de Francesco Careri, *Walkscapes: el andar como práctica estética*, un ensayo que comienza a expandirse convirtiéndose en materia no solo de publicaciones sino también de diversos congresos y exposiciones[3].

---

[3] En este sentido la web *Walking Artists Network* se presenta como una base de datos de artistas, publicaciones y eventos sobre la cuestión de caminar. [Consulta: 19 marzo 2018]. Disponible en: <http://www.walkingartistsnetwork.org>

También desde el grupo de Facebook "Caminar como práctica anarquista, ética, estética y de pensamiento" creado en 2010, Paco Navamuel está gestionando a través del mismo la recopilación de una amplia bibliografía y eventos relacionados con el tema en cuestión. [Consulta: 31 marzo 2018]. Disponible en: <https://www.facebook.com/groups/caminarcomopracticaanarquista/>

A partir de la extensa información actual que encontramos sobre el caminar como experiencia estética, nos centramos más concretamente en el paseo urbano, dentro del cual se inscribe la flânerie: una manera de pasear consciente, observando con atención y con una mirada curiosa hacia aquello que le rodea. El *flâneur* pues, se constituye como una figura cuyos rasgos quedaron fijados por los escritores Edgar Allan Poe en *El hombre de la multitud* (1840) y Charles Baudelaire en *El pintor de la vida moderna* (1863), dos textos clave a partir de los cuales Benjamin señalará y describirá sus cualidades más reveladoras.

Al sumergirnos atraídos por los pasos del *flâneur* en la cuestión del paseo, comenzamos un estudio previo sobre esta práctica, y si bien es una figura que ha sido invocada en numerosas ocasiones para tratar de explicar diversos fenómenos relacionados con la cuestión de lo urbano, en el ámbito literario se ha utilizado como método de análisis de la obra de diversos escritores (destacamos por sus aportaciones las investigaciones de Cuvardic, 2002), apareciendo también, en numerosas publicaciones solamente por sus connotaciones poéticas.
Ello remarca la ausencia de análisis que incluyan conceptos más actuales y referidos a los espacios anteriormente citados, imbricados con las nuevas tecnologías:

> ¿No puede hacerse un film apasionante a partir del plano del París, del desarrollo en orden temporal de sus distintas configuraciones, del condensar el movimiento de sus calles, sus bulevares, sus pasajes y sus plazas a lo largo de un siglo en el espacio de una media hora? Y, ¿no es ese el trabajo del *flâneur*? (Benjamin, 2005: 110).

La relación entre el *flâneur* y la ciudad es un vínculo influenciado por implicaciones estéticas, sensoriales, sociales, emocionales y políticas que han convertido la práctica experimental que supone la *flânerie* en una fuente de inspiración tanto para las deambulaciones Dadá y surrealistas, como para las realizadas por la Internacional Situacionista a través de la deriva y la psicogeografía y también en aquellas, más lúdicas y performáticas, llevadas a cabo en movimientos como el Land Art, Fluxus, así como el caminar interdisciplinar que conlleva la transurbancia.

Benjamin rescata la figura del *flâneur* como ejemplo del cambio de paradigma histórico, que a su vez, empleándolo como estrategia de conocimiento permite explicar un periodo concreto de la historia. A partir de entonces diversos teóricos se han preocupado por tratar la pervivencia del *flâneur* en la ciudad posmoderna como la publicación coordinada por Keith Tester en 1994, en la que recopila un conjunto de ensayos de autores, entre ellos, Frisby, Smart, Morawski, Shield y Bauman, que tratan la importancia y el futuro de la *flânerie*, ofreciendo diferentes modos de enfocar la figura del *flâneur*.
Destacamos la visión de Frisby (1994: 81-110) quien señala la importancia de su recuperación, concretamente en el campo de la teoría social, por implicar "una forma de mirar, observar (la gente, los tipos sociales, los contextos y las constelaciones sociales); una forma de leer la ciudad y su población (sus imágenes espaciales, su arquitectura, sus configuraciones humanas) y una forma de leer textos escritos".

En cuanto a su existencia en el ciberespacio, encontramos que teóricos como Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006), o Mozorov (2012), tratan de adaptar al *flâneur* a este nuevo entorno y nos ofrecen diferentes puntos de vista, que hacen necesario un análisis más específico y minucioso que recoja sus consideraciones junto con el estudio de los diferentes espacios señalados, así como su influencia y contribución, a la práctica artística contemporánea.

Por ello resulta imprescindible un acercamiento a la práctica de la *flânerie* desde diferentes perspectivas y aproximaciones, que consideren su existencia en el espacio híbrido. En este sentido, destacamos la importancia de las afirmaciones de Hartman (2004:118) al manifestar que en todas sus variaciones, "el concepto de *flânerie* puede transgredir su significado original y adaptarse a otros entornos, porque su base se encuentra en la actitud perceptiva del *flâneur* (usuario, espectador, oyente o paseante)".

En las últimas décadas se ha producido un acercamiento a la experiencia del transeúnte a partir de análisis empíricos, estudiando sus trayectorias para recopilar datos que resultan de gran utilidad para el campo del urbanismo o la sociología, que se apropian de la práctica de la *flânerie* para analizar las intersecciones en los espacios de la posmodernidad, y que por supuesto, resultan de gran provecho desde el punto de vista del consumismo, una clave fundamental de la sociedad actual.
Asimismo, el *flâneur* se convierte en una metáfora que facilita comprender la relación del estudioso con la vida urbana moderna, pues al implicar el contacto directo con la ciudad, permite evidenciar y cuestionar temas como la fragmentación de la experiencia urbana o la mercantilización del espacio. Por tanto, la cuestión de la *flânerie* continúa presentándose como una práctica que posibilita estar presente, sentir y comprender la ingente variedad de matices de las ciudades actuales.

> El estudioso sobre el terreno de los espacios urbanos no hace otra cosa que sistematizar la actividad ordinaria de los viandantes, que consiste en permanecer siempre atento a lo que ocurre, actividad esta que puede incluso prescindir de los mínimos principios de discreción en el caso del *flâneur* o paseante ocioso o de quien ha decidido hacer un alto en su camino y sentarse en un banco o en la terraza de un café para explicitar que están entendiendo la vida pública –vida en público en espacios públicos- como lo que en última instancia no deja de ser: un espectáculo (Delgado, 2007: 145).

Es por ello que el ámbito de la arquitectura y el urbanismo se interesó por el *flâneur*, al que describen a grandes rasgos como un individuo que se ve influido indirecta e involuntariamente por un diseño peculiar que solo puede experimentar durante sus paseos; un paseante solitario de alta exigencia estética, que encuentra el motivo de sus ensoñaciones en el intercambio con la inestable y efímera iconografía urbana. La ciudad es el espacio del paseante, un lugar creado a partir de los movimientos de los ciudadanos, y puesto que la mayoría de la población vive hoy en ciudades, la urbe es el escenario principal en el cual desarrollamos nuestra vida; somos ciudadanos, término que deriva de ciudad, espacio organizado en torno a la ciudadanía, es decir, nos situamos alrededor de la participación en la vida pública.

En este sentido, caminar deviene una actividad que mantiene la viabilidad del espacio público (Jacobs, 1967), pues es una forma simbólica que permite transformar el espacio constituyéndose como una metáfora del movimiento mental, físico y artístico. Es caminando como el ciudadano re-conoce su ciudad y se relaciona con otros, por ello, la figura del *flâneur* es rescatada y reivindicada en la actualidad por geógrafos y urbanistas para advertirnos sobre la pérdida de experiencia física de las ciudades que tienen sus habitantes.

La *flânerie* es, por tanto, una herramienta analítica que conlleva una manera de mirar específica, de sentir y de leer el paisaje para apropiarse de él y conformar un campo activo de participación entre el espacio habitado y el habitante, una actividad que establece unas formas determinadas de relación entre el paseante y el lugar. A este respecto, Benjamin (1997: 217) se refirió al *flâneur* como "el sacerdote del *genius loci*", es decir, como guardián del espíritu del lugar que es capaz de captar su esencia y que manifiesta sus cualidades a través del cuerpo que camina, que observa, que siente: el *flâneur* parece ser el *genius loci* de él mismo, celebrando el lugar y sus detalles, considerando el acto de caminar como una acción que busca "localizar sensaciones y sentir localizaciones" (Feld, 1996, en Psarras, 2015)[4].

La *flânerie* no consiste solamente en un desplazamiento espacial, en deambular, andar o pasear, sino en una apropiación perceptiva y territorial, un acto de construir simbólicamente el espacio. Lejos de ser exclusivamente un canal de tránsito, el *flâneur* convierte la calle en una forma de estancia y en un lugar de encuentro. Puesto que su labor es compilar la experiencia urbana, recoger la experiencia del tiempo, del uso del espacio, y de los movimientos que surgen en la ciudad en general[5], recuperarla y pensar su existencia en espacios virtuales e híbridos se vuelve una cuestión fundamental para plantearnos la relación que existe entre cuerpo, espacio y tecnología, así como el exceso de control y monitorización al que se ven sometidos los cuerpos (humanos y urbanos).

En una primera mirada se puede observar cómo la ciudad actual es un espacio dominado principalmente por el consumo, consolidándose como un producto del capitalismo y la sociedad globalizada. Los individuos que se desplazan por sus calles, se mueven de un lugar a otro con bolsas en la mano, entrando y saliendo de las tiendas, corriendo para llegar a tiempo al trabajo mientras sus ojos permanecen fijos en las pantallas de sus teléfonos móviles, haciendo evidente la existencia de una cierta desconexión con el espacio que se habita. En definitiva y en oposición al autismo de la velocidad y el consumo, se contrapone el caminar del *flâneur,* prometiendo una actitud consciente cuya experiencia incluye la voluntaria desorientación, la percepción del espacio y la lentitud.

---

[4] "*Place senses and sense places*' (Feld, 1996, en Psarras, 2015).

[5] Como veremos más adelante, Benjamin describió al *flâneur* como un "botánico del asfalto", una metáfora que emplea para referirse al *flâneur*-artista que traslada su escenario de la naturaleza a la ciudad.

Como hemos apreciado, la cuestión de la *flânerie* se trata de un tema amplio que ha sido revisado en relación a su existencia en el ciberespacio y también en el espacio urbano desde el campo de arquitectura y el urbanismo pero, sin embargo, no ha sido tratado en profundidad en su actualización y pervivencia en el espacio híbrido, así como su relación con el ámbito artístico, por ello, se hace necesario adentrarnos en este camino para abordarlo desde la teoría y desde la práctica en esta tesis doctoral.

Hipótesis y objetivos

Nuestra hipótesis surge de la idea de que pasear no se trata solamente de una práctica física y mental (divagar), sino también virtual cuando navegamos por Internet, e híbrida cuando navegamos por Internet mientras paseamos físicamente y registramos nuestra experiencia, nuestros pasos y ubicación a través de las aplicaciones de nuestro teléfono móvil, para luego compartir la experiencia física en el espacio virtual.

Partiendo de estos planteamientos, surge la necesidad principal, ya mencionada, de nuestra investigación e hipótesis: que la recuperación y reconsideración de la figura del *flâneur* en los nuevos espacios generados por el uso de las tecnologías en el siglo XX (ciberespacio) y en el siglo XXI con la consolidación del espacio virtual y la expansión del uso de las tecnologías en el espacio físico que da lugar al espacio híbrido, nos puede llevar a entender nuevas claves y prácticas artísticas surgidas desde estos espacios, a través del análisis de la transformación y resignificación de la figura del *flâneur* y su vinculación con la acción-práctica artística actual.

Destacando las características más representativas del *flâneur*, nos proponemos estudiar cómo estas se reflejan en las prácticas artísticas contemporáneas y cómo las nuevas tecnologías han influido en el espacio, modificando nuestro cuerpo y nuestra forma de movernos.

Subrayamos el valor de lo que consideramos que es nuestra aportación general más importante: la consideración actual de la óptica del *flâneur* tanto desde el enfoque teórico como para la práctica artística, que continúa estando vigente y lejos de su desaparición, se ha ido transformando y resignificando en el tiempo, resurgiendo conceptualmente como *Flâneur, Ciberflâneur y Phoneur* en relación a los tres contextos espaciales ya mencionados y relativos al espacio urbano contemporáneo.

Para estudiar la presencia del *flâneur* en el espacio híbrido, debemos primero comprender el contexto por el que se mueve, y de una forma simultánea, este nos servirá como método (estrategia) para analizar las características de este espacio físico-digital, ya que supone una encarnación de los cambios que se producen a su alrededor, experimentándolos hasta sus últimas consecuencias.

En el presente estudio el objetivo principal que se persigue es establecer una estrategia analítica que nos permita llevar a cabo la reconsideración y la resignificación de la figura del *flâneur* en los espacios generados por el uso de las nuevas tecnologías del siglo XX - con la aparición de Internet- y del siglo XXI -con la consolidación del espacio virtual y la expansión del uso de las tecnologías en el espacio físico-; para ello detallamos a continuación los objetivos específicos marcados, que a su vez darán forma a la estructura y a los contenidos de la presente investigación, conformando a su vez la estrategia metodológica empleada:

1. Identificar y establecer las características principales que describen la figura del *flâneur* moderno del siglo XIX.
2. Estudiar el contexto en que aparece, el tiempo y el/los espacio/s por el/los cual /es deambula.
3. Abordar el espacio digital y el concepto de ciberespacio y sus propiedades, así como analizar la manera en cómo este influye en la experiencia del usuario.
4. Identificar las características propias del *flâneur* moderno en este nuevo espacio y encontrar en él sus posibles equivalencias.
5. Estudiar la existencia del *flâneur* en el ciberespacio (*ciberflâneur*).
6. Tratar el cruce que se produce entre el espacio digital y el espacio físico para realizar una aproximación al espacio híbrido e indagar en la manera en que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han influido en la experiencia que el usuario (*phoneur*) tiene del espacio.
7. Verificar la pervivencia o extinción del *flâneur* en el espacio híbrido y localizar sus propiedades en este nuevo contexto para, en ese caso, subrayar la importancia de la actitud *flâneur* en la práctica artística contemporánea.
8. Proponer y analizar una serie de acciones artísticas propias (2011-2018), tanto individuales como colaborativas, surgidas de la resignificación del *flâneur* en sus tres vertientes estudiadas: *Flâneur, Ciberflâneur y Phoneur.*

Por todo lo expuesto hasta el momento quisiéramos recordar la siguiente afirmación de Jenks (1995: 148): "el *flâneur* es una forma analítica, un dispositivo narrativo, una actitud hacia el conocimiento y su contexto social".

Pasos metodológicos. discurrir / pensar/ transitar

> (…) "Método" deriva del griego methòdos (metà: "tras", "para"; y hòdos: "vía", "camino"): "tras el camino", pero también "a través del camino". La metodología pertenece indiscutiblemente al andar, se va construyendo "a lo largo de la vía", "en el andar", y el método se hace comprensible "mientras se está procediendo" (…).
> (Careri, 2016).

Para definir los pasos que hemos seguido para llevar a cabo este trabajo y alcanzar los objetivos propuestos, cabe decir que esta tesis se enmarca dentro del Programa de Doctorado en *Arte: Producción e Investigación*, y es el producto de las investigaciones realizadas desde 2014 a 2018 gracias a la aprobación del proyecto de tesis que supuso la obtención de una Beca para la

Formación de Personal Investigador (FPI) de la Universitat Politècnica de València en 2014, formando parte del Grupo de Investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI) del Departamento de Escultura (Facultad de Bellas Artes, UPV). El presente trabajo se encuentra adherido al proyecto *Modelización matemática de formas escultóricas complejas. Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas* (paid-05-12) y *Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica española y su contribución a la historia de la performance europea* (ref. HAR2008-04687).

> El arte es en sí una materia interdisciplinar. Incluye saberes técnicos, filosóficos, psíquicos, representacionales, lingüísticos… pero no se puede reducir a una mera yuxtaposición de saberes parciales. Sus herramientas cognitivas más básicas (dibujo, modelado, construcción, forma, color)… El carácter central de esos procesos cognitivos integrales en el arte convierte el arte en una disciplina interdisciplinar (Moraza, 2006).

Continuando la estructura que compone el grupo de investigación LCI del cual formamos parte y que al igual que nuestra investigación, se encuentra dirigida por Miguel Molina, este trabajo se sustenta de elementos interdisciplinares que hibridan técnicas tradicionales y tecnología moderna. Asimismo, aunque *a priori* parezca exceder el campo que nos es propio, se considera como intermediaria con otras esferas no específicamente artísticas en las que además abordamos la literatura, la filosofía, la antropología, la sociología, la arquitectura y el urbanismo, dando lugar a una metodología híbrida en la que destacamos su carácter escultórico-performático en tanto que la *flânerie* es una manera de involucrar un cuerpo en un espacio.

A continuación explicamos las fases de trabajo que han dado lugar a la presente investigación cuya metodología ha seguido un proceso inductivo en el que partiendo del estudio de la figura del *flâneur* realizamos una cartografía general del contexto en el que surge para después proceder con una metodología deductiva, a través de la cual, de los aspectos generales desembocamos en la especificidad de nuestro objeto de estudio, construyendo una base teórico-conceptual en la que las distintas fases del trabajo se interrelacionan.

- Primer paso: caminar, poesía en movimiento

Para el *flâneur* caminar implica discurrir, es decir, extenderse a lo largo de un espacio, fluir. No se trata solamente de una práctica espacial, sino que es también un proceso poético, porque el discurrir en el caminar conlleva pensar, hablar, pasar y establecer conexiones entre fragmentos; por ello, el paseante hace algo más que ir de un sitio a otro. En su desplazamiento, poetiza el espacio que al mismo tiempo recorre y produce: pasear es poesía en movimiento. Como explica Careri (2006: 170) hay un bellísimo verbo en alemán que explica todo esto: "«spazieren», caminar, pasear pero sobretodo «espaciar», «producir espacio caminando»"[6].

[6] Francesco Careri escribe una definición de paisaje publicada en: Franco Zagari, "Questo è Paesaggio. 48 definizioni", Mancosu Editore, Roma 2006, p. 170.

Probablemente caminar haya sido una de las actividades más recurrentes y atractivas que han llevado a cabo los artistas e intelectuales occidentales en este último siglo, y es uno de los pocos comportamientos espaciales que interesan tanto a artistas visuales como a arquitectos, urbanistas, sociólogos, antropólogos y escritores, "cada individuo ha podido vivir su propia historia en el corazón de la ciudad. A lo largo de sus itinerarios, de sus paseos…" (Augé, 1998:240).

Interesados en un primer momento por la práctica artística de caminar como manera de profundizar en el concepto de espacio urbano y su evolución hasta la urbe actual, en gran medida experimentada a través de las NTIC, nos propusimos hacer visible las aportaciones y la influencia de la web geoespacial y los medios locativos en el espacio urbano a través de la práctica artística del paseo. En la consulta bibliográfica ya citada anteriormente, *Walkscapes, el andar como práctica artística* (2002), el autor realiza un recorrido historiográfico sobre el nomadismo en el arte y sobre el caminar como práctica estética común a un conjunto de movimientos artísticos. Ello nos llevó a introducirnos en la deriva situacionista como método de evaluación de las ciudades a través de la psicogeografía y en la transurbancia[7] como recorrido analítico por los márgenes y periferias, todo ello registrado por las tecnologías basadas en medios locativos, que han documentado dichas derivas.

Así, en 2105 solicitamos una estancia de investigación de tres meses de duración en el Laboratorio di Arti Civiche del Departamento de Arquitectura de la Universitá di Roma Tre bajo la supervisión de Francesco Careri y vinculado al proyecto *Roma 20-25. Nuovi cicli di vita per la metropoli* [8].

> Por urbanismo entiendo, no tanto una colección de obras, de proyectos, de teorías o de normas unificadas por un tema, por un lenguaje y por una organización discursiva, sino más bien entiendo el urbanismo como los rastros de un gran conjunto de experiencias prácticas: las del continuo y consciente cambio del territorio y de la ciudad (Secchi, 2014).

Esta fase de la investigación consistió fundamentalmente en la puesta en práctica de la deriva aplicada al campo de la arquitectura y el urbanismo. Durante el curso de *Arti Civiche* realizamos un conjunto de recorridos colectivos en los que cada uno de los participantes, debían proponer una serie de experiencias en las que se ponía en cuestión la exploración, la participación y la reapropiación del espacio urbano. En nuestro caso, se buscaba una interacción entre espacio, cuerpo y tecnología prestando especial atención a las relaciones entre el espacio físico y el espacio digital.

---

[7] Término acuñado por Franceso Careri, miembro del Grupo Stalker/Osservatorio Nomade, que está relacionado con la deambulación por zonas urbanas que se encuentran próximas a la periferia o al margen. La transurbancia es una manera de explorar el territorio caminando, es la arquitectura del recorrido, una acción estética de búsqueda, y se concibe como un nomadismo que sería entendido en términos de práctica artística.

[8] Se trata de una plataforma colectiva que se crea con la idea de rediseñar una Roma futura a partir del paisaje urbano, de la arquitectura, la viabilidad, de las áreas verdes, de la accesibilidad a las infraestructuras, calidad de vida, del estar juntos, de la participación ciudadana en el proceso de gobernar la realidad urbana que se dará cita en un Seminario Internacional y una exposición que involucra a doce universidades italianas y doce universidades internacionales con el fin de proponer nuevas lecturas, visiones y planes para el futuro de Roma.

Estas derivas fueron previamente planeadas en una zona concreta, correspondiente a uno de los cuadrantes en que se dividió la ciudad con el fin de explorarla y analizarla dentro del contexto del *Workshop Internacional Roma 20-25* del que la Facultá di Architettura Roma Tre (Italia) formaba parte. Con esto, pasamos de la representación, a la experiencia directa con y en el lugar.

De forma paralela a las experiencia prácticas del curso, llevamos a cabo una consulta bibliográfica dentro de la Facultad de Arquitectura y de la consulta de textos y artículos relacionados con la actividad de caminar como práctica artística, aportados en su mayoría por Francesco Careri y Lorenzo Romito, ambos, miembros del Grupo Stalker[9]. La lectura de textos se compaginó con la asistencia a las conferencias y talleres incluidos dentro de la programación de la *Bienal de Espacio Público* que tuvo lugar en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Roma Tre durante el mes de mayo de 2015, así como las organizadas desde el propio Departamento.

Fruto de esta estancia, son un conjunto de acciones basadas en el registro cartográfico de coordenadas espaciales recopiladas en una especie de diario y que posteriormente serían utilizados en una última acción denominada *Palimpsesto errático* (2015)[10]. Actividades y proyectos que fueron recogidos en el libro titulado *Errare roma West,* publicación del Laboratorio di Arti Civiche para MAXXI (Museo Nacional de Arte del s. XXI) con motivo de la exposición del proyecto Roma 20-25 y como resultado del curso Arti Civiche 2015[11]. De las prácticas realizadas durante el curso, surgen a su vez una serie de trabajos, teóricos y prácticos basados en el uso de medios locativos, que se inscriben dentro del proyecto *Modelización matemática de formas escultóricas complejas. Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas* (paid-05-12) y que han supuesto una parte importante en la experimentación correspondiente a la última parte de la tesis.

Una vez finalizada la estancia de investigación y redactando la memoria de actividades realizadas y resultados obtenidos, surge la necesidad de plantearnos de nuevo el origen de nuestra investigación, motivada desde un principio por la experiencia y la práctica artística personal. Después de haber abordado la práctica de caminar, concretamente a través de las

---

[9] Grupo fundado por Francesco Careri y Lorenzo Romito en los años 90 como una especie de laboratorio centrado en la exploración de las zonas periféricas de las ciudades, utilizando el caminar como estrategia para desplazarse por la *ciudad inconsciente*, por una "tierra de nadie", por espacios abandonados o en vía de transformación. Sus fundadores lo describen como "un modo de ser, de investigar y de narrar. Es algo que sucede, gracias al hecho que cualquiera que opera en torno a Stalker lo hace de un modo que una cierta manera de hacer y de plantearse pueda realizarse, crearse. Cuando esto sucede, Stalker es quién es con él, en aquel momento, en aquel contexto, es Stalker. Se puede ser Stalker por una hora, por un mes, por dos días." Su manifiesto puede ser consultado en: http://digilander.libero.it/stalkerlab/tarkowsky/manifesto/manifest.htm (Fecha consulta: 15 marzo 2018).

[10] Performance realizada por Elia Torrecilla y Francesca Duca en el Festival de arte, música y danza "Stradarolo" en Zagarolo (Roma, julio 2015).

[11] http://www.maxxi.art/events/roma-20-25-nuovi-cicli-di-vita-per-la-metropoli/ (Fecha consulta: 10 marzo 2018).

derivas realizadas de forma colectiva con el fin de explorar el territorio urbano, sus límites, y las relaciones con el *otro* a través de la inter-acción, nos percatamos de que nuestra práctica artística (y por tanto, de vida), se encontraba más cercana a aquella experimentada de forma individual, más próxima al núcleo urbano y no tanto a sus confines, así como más cercana al paseo.

Con este planteamiento se hizo necesaria una revisión de nuestra investigación, que indudablemente requería abordar de una manera más focalizada la práctica artística del paseo urbano, que sería abordado a través de la actitud del *flâneur*: *Errer est humain. Flâner est parisien* (Victor Hugo, 1862:780).

> El error apenas posee connotaciones negativas. Errar y vagar, borrador y barrer en su etimología comparten origen y hunden sus raíces en la palabra *radere* que significa, tanto raspar y tachar, como limar y pulir. Convivir con él y aprovechar los instantes en que el proyecto debe vagabundear es una herramienta extraordinaria para comprender las verdaderas interioridades de la generación de la arquitectura. Es seguramente gracias a la épica del error donde el proyecto consigue asomarse a zonas que de otro modo siempre permanecen en la oscuridad. Es gracias a la ventana abierta por el error por donde el proyecto adquiere su porción de infinito (De Molina, 2012: 127).

-Segundo paso: leer como pasear y pasear como lectura

Walter Benjamin recomendaba callejear sin fin para perderse en la multitud y vagar por el laberinto urbano para "empezar a encontrar nuevos rumbos" y a este respecto hemos de mencionar que consideramos el propio caminar sin rumbo (*flânerie*) una metodología guiada por el hallazgo y la serendipia que le son propias, aun con el riesgo de penetrar en caminos que desemboquen en amplias avenidas, que a su vez creen un extenso e inabarcable entramado.

> Las desviaciones se convierten en los datos que determinan mi rumbo (Benjamin, 2005: 459)

En primer lugar, queremos destacar un acercamiento al proceso metodológico seguido por Benjamin en su proyecto inacabado *Das Passagen-Werk* ("Libro de los pasajes", redactado entre 1927 y 1940, inédito hasta 1982) y el carácter de montaje que presenta, de fondo, nuestra investigación. Benjamin, que rescató la figura del *flâneur* como estrategia de conocimiento, se encuentra próximo en su labor de recopilación de datos, a la figura del coleccionista. Así, desplazándonos tanto por el espacio físico (de la ciudad y de los textos) como por el virtual, comenzamos recopilando diversas citas y fragmentos que ordenamos en los diferentes puntos que forman la estructura de nuestro trabajo. En este punto queremos destacar que, conscientes del funcionamiento de la web, cuyos motores de búsqueda se basan en unos algoritmos que operan de una manera personalizada mostrándonos solo aquellos resultados que según sus cálculos, pueden interesarnos, nuestras pesquisas han combinado tanto motores de búsqueda como Google, como una navegación encriptada que permiten redes como TOR, que como veremos más adelante, ofrecen la posibilidad de recorrer otros espacios que pueden encontrar un paralelismo con las calles oscuras y poco transitadas de la ciudad, o buscadores como DuckDuckGo que no rastrea la información del usuario e incide en la cuestión de privacidad.

Un hecho fundamental que nos va a permitir trazar un recorrido, tomando la figura del *flâneur* como guía, es, como decíamos, la propia práctica del paseo como una forma de lectura y escritura. En su caminar analiza la ciudad como un texto, convirtiéndose él mismo en el lector de un espacio que se asemeja a un teatro, pues él, la ciudad ya no es su patria, sino que representa su escenario*"* (Benjamin, 2007: 354). Una de las funciones principales de la *flânerie*, tal como sostiene el sociólogo Mike Featherstone, es que se presenta como "una manera de leer los textos urbanos, una metodología para el descubrimiento de las huellas de significado social insertado en el las capas del tejido urbano" y también, "como una postura que ayuda al individuo para hacer frente al shock y a la discontinuidad que se experimenta en la ciudad moderna" (Featherstone, 1998: 910). La legibilidad de la ciudad y su comprensión como un texto se vuelve una cuestión que resulta de gran utilidad para urbanistas y políticos a la hora de reconsiderar sus planteamientos sobre la organización del espacio urbano, reivindicando la importancia que la *flânerie* tiene para alcanzar una ciudad habitable y experimentada de una forma más directa.

Una metáfora del caminar como producción y comunicación de textos que no solo se evidencia en la ciudad sino también en el ciberespacio, cuya estructura, basada en el hipertexto[12], permite al cibernauta desplazarse de un texto a otro; un proceso de lectura y escritura que en el espacio híbrido, con el uso de las nuevas tecnologías, alcanza nuevas dimensiones con la superposición de datos digitales en el espacio físico formando un sistema hipertextual entre el espacio físico y virtual.

En este sentido, el *Libro de los pasajes* es considerado como un temprano ejemplo de sistema hipertextual que es empleado por el autor como sistema metodológico. Para Benjamin, la naturaleza del medio que está siendo investigado tiene que estar replicado en la metodología, con el fin de comprender adecuadamente el medio (Hartman, 2004), porque en la investigación artística lo metodológico es conocimiento y el conocimiento es método.

Es precisamente desde la *flânerie* misma desde donde buscamos posicionarnos, comprendiendo que ello implica asumir una mirada interdisciplinar: por un lado, la motivación de este trabajo, que parte de un interés artístico; por otro, a lo largo de este camino vamos a ir haciendo referencia a trabajos que ponen en evidencia los temas tratados, formando una especie de tejido, de red de caminos por los cuales nos iremos moviendo:

> A diferencia del vagabundeo, en el que la preocupación por los víveres y el destino siempre determinan la espacialidad y la temporalidad del movimiento, donde a menudo un destino determinado se convierte en un punto fijo, la cumbre de una montaña, la orilla de un río o - en

---

12 Base funcional y estructural de la World Wide Web de organización no secuencial que promueve un tipo de escritura diferente a la impresa, que promueve diferentes tipos de lectura, al ofrecer la posibilidad de crear múltiple interconexiones, a través de hipervínculos o referencias cruzadas, por su capacidad de crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos. cruzadas automáticas que van a otros documentos.

> las canciones de camino románticas, un amante en la distancia o la distancia como amante-, en cambio, el movimiento del paseo no se somete a ninguna regla en cuanto al fin perseguido. Ocurre en una espacialidad y temporalidad libres que lo equiparan al callejeo" (Neumeyer, 1999: 11, en Cuvardic, 2002: 32).

De esta manera, el camino que se ha seguido para la elaboración de este trabajo se ha basado en un sistema híbrido que incluye tanto la lectura de textos, recopilación y selección de fragmentos, como en la propia práctica de la *flânerie*. Paso a paso y fragmento a fragmento, fuimos construyendo un orden en el que poder apoyarnos a la hora construir nuestro relato, cuya estructura ha ido tomando forma a partir de diferentes ideas entretejidas a modo de *collage* para desembocar en el último capítulo y las conclusiones:

> [...] Una investigación de la *flânerie* como *actividad* debe explorar las actividades de la *observación* (incluida la escucha), la *lectura* (de la vida y de los textos metropolitanos) y la *producción* de textos. En otras palabras, la *flânerie* puede asociarse con una forma de *mirar*, observar (la gente, los tipos sociales, los contextos y las constelaciones sociales); una forma de *leer la ciudad* y su población (sus imágenes espaciales, su arquitectura, sus configuraciones humanas) y, una forma de *leer textos escritos* (en el caso de Benjamin, tanto de la ciudad como del siglo XIX: *como* textos y de textos *sobre* la ciudad, incluso textos que funcionan como laberintos urbanos) (Frisby, 2007: 142).

Asimismo, nos gustaría remarcar el carácter vivencial de este trabajo que ha solicitado la experimentación directa y el trabajo de campo, por ello, como parte de nuestra investigación, planteamos generar un conjunto de experiencias en las que, haciendo uso de la práctica artística del paseo, se pusiera de manifiesto la relación entre espacio, cuerpo y tecnología, para contribuir a la reconsideración de la figura del *flâneur* tanto en el espacio digital como en el híbrido, y explorar sus posibilidades artísticas. Ello conlleva un análisis del uso de las nuevas herramientas a través de diversas prácticas artísticas que emplean las tecnologías móviles y los medios locativos como forma de apropiación del espacio urbano a través de la *flânerie*, tratando de hacer visible las aportaciones y su influencia en el espacio urbano a través de la práctica artística del paseo como generadora de teoría y viceversa.

Por ello, y convencidos de que "la eficacia literaria solo puede surgir del riguroso intercambio entre acción y escritura" (Benjamin, 1988), cabe destacar que en la formalización de este trabajo ha sido fundamental esta experiencia artística o investigación práctica que se ha ido desarrollando de forma paralela en un contante diálogo e intercambio "entre la biblioteca y la calle". En esta, la práctica artística se ha llevado a cabo tanto de forma individual como colectiva, prestando atención a la manera en que estas se interrelacionan entre sí y estableciendo un diálogo a su vez con el proceso y con el contenido de este trabajo por suponer una experimentación sobre la interacción con el espacio urbano físico y el espacio digital.

Dentro de los trabajos desarrollados de manera colectiva, por un lado, se han llevado a cabo con el Grupo WDC (Walker Citizen, Damian von Rosemarín y Camomille de Rodríguez, pseudónimos de Elia Torrecilla, Pepe Romero y Almudena Millán) en ellos, investigamos de forma conjunta unas relaciones más enfocadas en la experiencia cotidiana de lo urbano, mediante la serie denominada "acciones desapercibidas", y por otro lado, el trabajo realizado

con el Equipo NoDOS(3), una red de la que formamos parte junto con Cristina Ghetti y Julio Sosa, lo que ha significado la realización de un conjunto de acciones más enfocadas en lo tecnológico e interdisciplinar y en las que experimentamos las relaciones (híbridas) entre espacio, cuerpo y tecnología.

De igual manera, como fruto de la colaboración docente llevada a cabo en la asignatura de Arte Sonoro del Dpto. de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València, impartida en Grado y en Máster por Miguel Molina, incluimos las experiencias de "Acciones Desapercibidas" y "Acciones No Anunciadas" realizadas con los estudiantes de Grado de Bellas Artes durante el curso 2016-2017 y 2017-2018 respectivamente, y "El árbol de los errores", realizada con los estudiantes del Máster en Artes Visuales y Multimedia durante el curso 2017-2018, que nos permiten experimentar cuestiones relacionadas con el espacio, el cuerpo y la tecnología y su aplicación en el ámbito de la docencia.

Estas acciones artísticas y docentes que forman parte de la aplicación práctica de la tesis doctoral, se incluyen en la parte final de cada uno de los tres capítulos en que se divide este trabajo y nos aportan un recorrido paralelo, a partir del cual poner en cuestión, desde el propio hacer práctico, los aspectos teóricos expuestos. Estas acciones se conforman como elementos autónomos que inician procesos analíticos que nos permiten abordar la existencia del *flâneur* en sus diferentes actualizaciones. Planteamientos abiertos por desarrollar que posibilitan establecer conexiones entre teoría y práctica, entre la investigación y la experimentación a lo largo de una tesis que en ocasiones deviene antítesis o sín-tesis. Asimismo, durante el proceso de escritura-acción, llevamos a cabo la presentación de algunos de nuestros resultados en congresos y revistas de investigación.

A medida que llevamos a cabo estas experiencias tanto de manera individual como colectiva, y que hemos aportado como enfoque teórico-práctico, encontramos que la importancia de la idea de *flânerie* en sus tres actualizaciones, es indudable dentro de la producción artística contemporánea y fundamental no solo como tema de interés, sino como estrategia creativa y en el proceso de nuestro propio trabajo. Un hecho que nos permite ser conscientes de la realidad que habitamos como puede ser el evidente desequilibrio histórico de género que existe en nuestra sociedad y se refleja en nuestras calles, algo que se revela a través de la práctica de la *flânerie*.

Es en este punto que queremos aclarar que la figura del *flâneur* es aquí estudiada como actitud, como figura conceptual y como figura liminal, que se encuentra en un lugar "entre", fronterizo, en el extrarradio, que es neutro, que no está ni fuera ni dentro, que no es aquí ni hombre ni mujer. Considerar en el *flâneur* la cuestión de género es algo que, a pesar de su incuestionable interés, sobrepasaría con creces el campo de investigación que aquí nos ocupa y no respondería a la hipótesis planteada. Sin embargo, cabe apuntar que en artículos como *Mujeres haciendo ciudad: Las flâneuses Sinsombrero* (2017)[13], se plantea un recorrido de la mano de algunas mujeres paseantes (*flâneuses*) que supieron afrontar las adversidades de un espacio público

[13] Ver anexo. TORRECILLA, Elia. "Mujeres haciendo ciudad: *Flâneuse*s y las Sinsombrero". *Kult-ur*, vol. 4, No7, 2017, pp. 79-98. [Consulta: 14 marzo de 2011]. Disponible en: <http://www.e-revistes.uji.es/index.php/kult-ur/article/view/2202/2137>

urbano destinado fundamentalmente a los hombres. Mujeres que a través de su presencia en las calles, supieron utilizar estrategias para trasgredir, mediante un uso creativo del cuerpo en el espacio, las normas sociales del momento, como fue el caso de Las Sinsombrero. Es por ello, que este artículo lo hemos incluido en el anexo de esta tesis doctoral, como una nueva línea de investigación a continuar a partir de este estudio. Aclarado esto, continuamos los pasos que seguimos tras la figura del *flâneur* para adentrarnos en los tres espacios que nos ocupan.

- Tercer paso: Un recorrido por tres espacios

Con el fin indagar en la existencia del *flâneur* en el espacio híbrido, hemos articulado nuestra tesis en tres partes (una por cada espacio), de esta manera, el cuerpo referencial se articula en base a su presencia en tres espacios diferentes:

- Espacio físico: ciudad moderna (París s. XIX)
- Espacio virtual: ciberespacio (s. XX - s. XXI)
- Espacio híbrido: espacio urbano contemporáneo (s. XXI)

Cada uno de ellos dará lugar al estudio de la figura del *flâneur* y un conjunto de características que hemos seleccionado por su relevancia en los diferentes textos consultados, así como por resultar significativos a la hora de hallar sus equivalentes en los diferentes espacios tratados.

- Espacio físico: ciudad moderna (París s. XIX) > *Flâneur*
- Espacio virtual: ciberespacio (s. XX - s. XXI) > *Ciberflâneur*
- Espacio híbrido: espacio urbano contemporáneo (s. XXI) > *Phoneur*

Con el objetivo de adaptarla a los diferentes entornos, la primera vía que debíamos atravesar es la de estudiar la figura del *flâneur* baudeleriano y el contexto en que se desarrolla para comprender la práctica del caminar urbano (*flânerie*) como experiencia artística. En esta fase, establecemos y acotamos las características más destacables, que en este caso nos permitirán establecer similitudes entre los diferentes espacios a tratar: el París del siglo XIX como prototipo de ciudad moderna, el ciberespacio y el espacio híbrido para así, a modo de retroalimentación, comprender los diferentes contextos en los que se desenvuelve; en palabras de Renduelles y Useros (2010), "el *flâneur* es un héroe urbano que trata de explicar, mediante su encarnación, el contexto y las contradicciones de los procesos de modernización".

Al tratarse de una figura tremendamente ambigua y contradictoria, se nos presenta la necesidad de delimitar tales cualidades, centrándonos en aquellas más representativas que nos servirán para extrapolarlas y encontrar sus equivalentes en los espacios analizados, lo que nos permitirá acercarnos a la práctica de la *flânerie* y las propiedades que hacen posible su existencia y adaptación en estos entornos. Así, durante el proceso vamos delimitando y enfocando, abriendo y cerrando cada uno de los apartados que componen el cuerpo teórico.

Esquemas de la primera y última fases del proceso de elaboración de la tabla de contenidos.

Al final de cada una de las partes incluimos nuestra práctica artística correspondiente a cada espacio, configurándose como una parte complementaria a la estructura del contenido teórico. Tras este recorrido por los tres espacios, nos encontramos las conclusiones que recogen el nivel de cumplimiento de los objetivos marcados planteando una vuelta al origen de esta investigación, verificando o no la hipótesis de partida. Finalmente presentamos una bibliografía general (donde reunimos diferentes documentos relacionados directa o transversalmente con el tema que nos ocupa), que incluye textos, publicaciones, libros consultados y/o los recursos en línea consultados para la realización de la presente tesis doctoral que mostramos, de modo conjunto (excepto los recursos en línea donde mostramos aquellas páginas web que no son derivadas de unos textos impresos), con la intención de facilitar la consulta en ella.

En relación con lo expuesto hasta el momento, el texto que compone nuestro trabajo avanzará siguiendo la siguiente estructura:

Estructura y desarrollo de los contenidos

- Primera parte: el *flâneur*

> La nueva organización social, fundada en la industria, rompe con esas barreras promoviendo el intercambio entre espacios hasta ahora vueltos sobre sí mismos. Y la circulación, principio estructurante de la modernidad, posibilita la emergencia del *flâneur* París del siglo XIX (Ortiz, 2003: 114).

En este primer apartado destinado al estudio del *flâneur* comenzamos contextualizándolo para comprender el entorno en el que nace y nos aproximamos a él, en relación a su origen como figura histórica y literaria a partir del legado de Balzac (1830), Poe (1840), Huart (1842) o Fournel (1858), para continuar centrándonos en la obra de Baudelaire (1863), con el cual nos detendremos para observar no solo su actitud de *flâneur* sino también de *dandy*, así como en los estudios que sobre ella hace Benjamin a lo largo de su obra, prestando especial atención a *Iluminaciones II* y *El París del Segundo Imperio en Baudelaire* (1972) y el *Libro de los pasajes,* publicado originalmente en 1982 y traducido al castellano en 2005.

> Conforme iba haciéndose de noche, el gentío aumentaba. Cuando se encendieron las luces, dos densas y continuas corrientes de transeúntes comenzaron a entrar y salir del establecimiento. Nunca me había encontrado en una situación como aquella, y por tanto, aquel mar tumultuoso de cabezas humanas me llenaba de una emoción deliciosamente nueva. Dejé de prestar atención a lo que sucedía en el interior del hotel para absorberme de lleno en la contemplación del exterior. Al principio mis observaciones adoptaron un cariz abstracto y general. Miraba a los transeúntes en masa y pensaba en ellos como formando una unidad amalgamada por sus características comunes. Pronto, sin embargo, descendí a los detalles y observé con minucioso interés las innumerables variedades de tipos, vestidos, aires, portes, aspectos y fisonomías (Allan Poe, 1840).

Sentado tras el ventanal de un café londinense, un hombre observa todos los movimientos de las personas que transitan por la acera formando un constante fluir. A través del vidrio que separa el interior del exterior, *El hombre de la multitud* (1840) se vuelve espectador activo de las escenas que tienen lugar en las calles de Londres, en las que comienzan a aparecer la multitud o masa, un concepto fundamental para comprender la ciudad moderna. *El hombre de la multitud* observa una calle en la que hay "mucha agitación y gente variopinta"; un escenario caótico por donde transitan rostros y cuerpos muy variados, en el que el sentimiento de soledad comienza a cobrar especial relevancia, invitando, de alguna manera, a mantener una distancia individualista ante tal flujo de gente. El relato refleja lo que es la gran ciudad del siglo diecinueve a través de una persecución entre la masa, que al narrador seduce y espanta por igual, y que sirve para mostrarnos el retrato urbano. Esta escena tiene lugar en Londres en 1840, una gran ciudad convertida en el símbolo de futuro, y paradigma cultural, teórico y literario; una ciudad que parece la capital comercial del mundo entero en un contexto de revolución industrial. Nos encontramos en los inicios de la modernidad temprana.

Años más tarde, este relato escrito por Allan Poe, llega a París y cae en manos de Charles Baudelaire, encargado de su traducción al francés, un hecho que ejerció una gran influencia en la redefinición del concepto de modernidad que configura la obra del poeta francés, especialmente en *El pintor de la vida moderna*; incluso el Señor G. podría ser la reencarnación del narrador de *El hombre de la multitud*, pues encarna sus rasgos más característicos: la convalecencia, el anonimato, la pasión por la multitud, la *flânerie* y que ambos habitan la ciudad impulsados por la curiosidad que les mueve. Baudelaire vio reflejado en el cuento de Poe, el fenómeno moderno que asomaba en su ciudad, un escenario que nada tenía que ver con la antigua y laberíntica ciudad medieval. El poeta francés supo reflejar en su obra la inmensa cantidad de estímulos que comienzan a inundar la capital francesa, especialmente el fenómeno de la masa y su relación con el nuevo escenario urbano, convirtiéndose en una figura esencial en las reflexiones sobre la modernidad.

Una vez contextualizados los inicios de su aparición, realizamos una aproximación al espacio del París de Haussmann y al tiempo de la modernidad, que comprenderemos de la mano de los autores ya mencionados junto a los análisis realizados por Simmel (1986, 1990), Foucault (1984, 1986), Frisby (1994), Harvey (2013), Amendola (2000), Engels (1845), Kracauer (2015) o Bauman (1994).

París había sido remodelada por el barón Haussmann, que, nombrado ministro de Napoleón, derribó el viejo París, convirtiendo sus estrechas calles en amplias avenidas con el fin de construir una ciudad abierta que fuera posible vigilar para impedir futuras revueltas y en este nuevo espacio, los ciudadanos tuvieron que aprender a moverse de nuevo para orientarse y encontrar su lugar en su propia ciudad. Como fruto de las transformaciones producidas por la Revolución Industrial, surge el fenómeno de las masas que comienza a habitar las calles: estamos ante el nacimiento de la ciudad moderna. A partir de este momento, este prototipo de ciudad que era París, será puesto en marcha en la mayoría de ciudades occidentales.
Ante este nuevo ritmo espacio-temporal que impregna la urbe, Baudelaire se alimenta de todos sus estímulos para transformarlos en poesía. Considerado el poeta moderno por excelencia, supo captar la esencia de lo que fueron los primeros tiempos de la modernidad, una genialidad que solo pudo manifestarse por estar en permanente contacto con los signos de la época que le tocó vivir. Baudelaire deambulaba sin cesar por las calles de París tratando de comprenderlas, e inspirado por *El hombre de la multitud*, se convirtió en una especie de detective en busca de las huellas de su tiempo. Fue un *dandy* callejero, y a través de su obra asoma la actitud del *flâneur* que hizo de él un paradigma.

La ciudad se había convertido en un texto que Baudelaire supo leer y escribir a través de sus numerosos paseos en una ciudad en la que hasta entonces, pasear era prácticamente imposible debido al tráfico y las estrechas aceras. Las reformas llevadas a cabo por Haussmann permitieron poner árboles en las avenidas y situar amplias terrazas de cafés donde uno podía sentarse, charlar y observar el espectáculo. En este contexto, el *flâneur* que vagaba sin rumbo por las calles de París iba poetizando (y botanizando) a cada paso para tratar de reflejar fragmentos de lo urbano. De este modo nos adentramos en la figura del *flâneur* prestando especial atención a las pistas que ofrece Benjamin a lo largo del *Libro de los pasajes.*

En el interior de la ciudad moderna que supone París del siglo XIX seguimos el rastro del *flâneur*, en el espacio de los pasajes para, una vez dentro, observar su comportamiento y su actitud con el fin de destacar los aspectos más relevantes que lo caracterizan. Para ello, debemos primero dejarnos llevar por los pasajes que componen la obra de Benjamin (2005), compuesta por una multiplicidad de fragmentos que componen un todo que trata de mostrar cómo se elabora un proyecto histórico, político y económico que configura el nuevo escenario que es el París, la capital de finales del siglo XIX. Una obra en la que nos sumergimos y que compaginamos especialmente con las aportaciones de Adorno (1970) y Buck-Morss (1995).

Entre los años 1927 y 1940 Benjamin, se propuso comprender el fenómeno de la Modernidad y la promesa fallida del capitalismo. Para ello, se dedicó a recopilar, cual coleccionista, todo aquello que pudiera resultar útil como pista que revelara el misterio: reunió fotografías, folletos, textos, anuncios, anotaciones, etc., y las ordenó. Todos estos fragmentos que iban a constituir los *Pasajes de París. Un cuento de hadas dialéctico*, se convirtió en su obra póstuma el *Libro de los pasajes*.

Resulta fundamental el hecho de que Benjamin recurriera a los pasajes como el elemento que da forma a su obra, pues los pasajes son cada una de las citas que se enlazan con otras y que es posible atravesar, leer y re-componerlas en un todo. Por otro lado, los pasajes eran unas construcciones que gozaron de gran popularidad el siglo XIX, una especie de callejones que conectaban una calle con otra. Eran galerías acristaladas que albergaban en su interior comercios, galerías comerciales protegidas de la intemperie por donde era posible pasear observando la mercancía y todas las novedades que comenzaban a llegar a la capital, una de las actividades favoritas del *flâneur*.

Fascinado por la obra de Baudelaire, Benjamin recuperó de su legado la figura del *flâneur*, convirtiéndola en objeto de estudio e interés, en paradigma de personaje paseante urbano que, encarnado por el propio poeta supo reflejar todo lo que estaba aconteciendo en el París del siglo XIX y que a ojos de Benjamin se erige como un mundo fantasmagórico, tal y como se vislumbra a través de las páginas del *Libro de los pasajes* (2005: 870):

> Ambigüedad de los pasajes como una ambigüedad del espacio. Quizás se podría acceder a este fenómeno, ante todo, a través del uso múltiple de las figuras en los museos de cera. Como también, por otra parte, la disposición intencionada de la ambigüedad espacial que alcanzan los pasajes ha de enriquecer la teoría de las calles de París. El aspecto puramente externo y secundario de la ambigüedad de los pasajes lo proporciona su abundancia de espejos, que amplían el espacio como en un cuento de hadas, dificultando la orientación. Quizá eso no diga mucho. Y, sin embargo, aunque este mundo de espejos pueda tener varios e incluso infinitos significados, sigue siendo ambiguo, en el sentido de un mundo especular. Parpadea; es siempre este uno y jamás nada, de donde sale enseguida el otro. El espacio, que se transforma, lo hace en el seno de la nada (…).

Por estar basada en el principio del montaje de múltiples fragmentos, a partir del propio contenido y la forma de la obra, consideramos fundamental detenernos en la concepción del *flâneur* en su faceta de coleccionista y trapero que viene dada por su condición de "botánico de

asfalto", metáfora empleada por Benjamin (1999:50) para referirse al *flâneur*-artista que traslada su escenario de la naturaleza a la ciudad. Previamente y en relación al *Libro de los pasajes* y a la labor del *flâneur*, haremos referencia a la idea de ciudad como texto y a la *flânerie* como forma de lectura y escritura a través de unos paseos-lecturas guiados por autores como Certeau (1990), Hessel (1997), Barthes (1997) o Appadurai (2001).

A continuación accedemos a los pasajes, espacios destinados a la exposición y venta de mercancía y sin los cuales "difícilmente hubiese podido el callejeo desarrollar toda su importancia" (Benjamin, 1980:50); extensiones de la calle destinada al comercio, que adoptaba la forma de un pequeño mundo protegido bajo un techo donde era posible consumir el espacio público como un espectáculo. Tras un paseo por estos espacios en los que, atraídos por la fantasmagoría (Benjamin, 2005), se hace necesario detenernos a contemplar la exhibición de objetos desde la distancia que impone el vidrio de la vitrina, atentos a lo que ello conlleva con la ayuda de Buck-Morss (1989) o Amendola (2000). Así, proseguimos nuestra ruta para introducirnos en los panoramas, espacios en los que la lógica de la reducción del mundo a su representación alcanza nuevos horizontes, anticipando la aparición de la fotografía, el cine mudo y del cine sonoro (y como veremos más adelante, de la realidad aumentada).

Este recorrido marcado nos va a ayudar a desembocar en el apartado dedicado a las características del *flâneur*, que serán extraídas a partir de las aportaciones de los autores anteriormente mencionados junto con consideraciones provenientes de análisis más contemporáneos, como aquellos recogidos en Tester (2004), Renduelles y Useros (2010) o Nuvolati (2014) principalmente. Las paradas realizadas anteriormente en los pasajes y en los panoramas, nos permitirán observar cómo la experiencia que el *flâneur* obtiene del espacio urbano, en su caminar ocioso y sin rumbo entre la multitud, va a estar mediada, en gran medida, por la membrana de vidrio, y como consecuencia, la mayor parte de los estímulos que recibe son en su mayoría a través del sentido de la vista. De esta manera, determinaremos como sus características más representativas las siguientes:

- **Camina sin rumbo**
- **Ocio**. Productividad e improductividad
- Entre la **multitud** / Detective
- Experiencia multisensorial con **predominio Visual**

Una vez examinadas estas características y siguiendo los pasos de Benjamin, nos encontramos en un punto de inflexión marcado por la decadencia de los pasajes, abocados a su desaparición. En este contexto, Benjamin afirma que el *flâneur*, al tratarse de un personaje específico de una época y espacio concreto, resultante del espacio que lo engendró, si este muere, el destino del *flâneur* es morir con él. Una muerte que se vio además suscitada por la empatía que el *flâneur* sentía con la mercancía, que lo llevó finalmente a rendirse ante la fuerza del capitalismo. Sin embargo, verá su última reencarnación en el *sandwichman* u hombre-anuncio que supone la encarnación del hombre como objeto cosificado, una figura descrita por Benjamin (2005) y que también comprenderemos a través de los escritos de Buck-Morrs (1986).

Recuperando el instante previo a la muerte del *flâneur* en el que se encuentra contemplando el vidrio del escaparate que le permite observar no solo la mercancía expuesta sino también su propio reflejo, realizaremos una parada en este espacio intermedio "entre la vida y la muerte". Dentro de este pasaje que, por tratarse un espacio "de paso" y de (dis)continuidad espacial y temporal, surge la idea de umbral que exploramos a través de Benjamin (1999, 2005), Delgado (1999), Lesmes (2011), Menninghaus (2013) o Stavrides (2016) y en cuyo interior nos detenemos frente al escaparate (Lungstrum, 1999; Foster, 2001; Barreiro, 2014), para tratar cuestiones tales como la perspectiva, la interactividad y la comunicación que implica en tanto elemento mediador, y el juego de espejos y reflejos que produce la fantasmagoría, despertando relaciones ambiguas entre interior y exterior, u observador y observado. En definitiva, un juego de reflejos caleidoscópicos que atrapan la mirada del *flâneur* fijada en el umbral del vidrio de la vitrina, que evoca al vidrio del ventanal (Poe, 1840) y que a través de sus acepciones como ventana y pantalla nos abre vistas al siguiente espacio por donde avanzamos a continuación: el ciberespacio.

- Segunda parte: el *flâneur* en el ciberespacio (*ciberflâneur*)

En este apartado comenzamos abordando el ciberespacio como un entorno metafórico que se presenta como una red de redes compuesta por una extensa red de caminos y textos por los que deambular, como un océano o mar por el que navegar, como una carretera o autopista de la información o como una "gran telaraña mundial" hipertextual formada por múltiples nodos que se enlazan y se ramifican, y por los cuales nos dejamos llevar, inmersos en este nuevo espacio surgido entre las páginas de *Neuromante* (Gibson, 1984).

De esta manera partimos de la idea de ciberespacio concebida por Gibson como una gran metrópolis compuesta por datos tridimensionales codificados en formas arquitectónicas, una red global de información en la que habitan millones de personas y por la que se puede navegar. Encaminados por Benedickt (1993), Mitchell (1995), Castells (1996), Virilio (1997), Foucault (1999) o Soja (2008), nos adentramos en este espacio a través de la pantalla para analizar sus características y estudiar cómo estas influyen en el individuo, que mediante su desplazamiento hipertextual y navegando entre datos y usuarios conectados producen e intercambian contenidos con el fin de examinar aquellos rasgos que caracterizan al *flâneur* en este nuevo entorno.

Herramientas como el hipertexto dan lugar a que el usuario se convierta no solo en consumidor, sino también en productor de contenidos, una característica que analizamos a través de las aportaciones de McLuhan (1996), Maezo (2003), Lévy (2004) o Martín Prada (2012, 2015), cuyos estudios se nos presentan como una fuente de referentes artísticos. Revisando estas cuestiones, examinaremos los cambios que ha producido la experiencia virtual en el sujeto: para ello, en primer lugar analizamos el espacio virtual y establecemos una analogía entre el ciberespacio y la ciudad. Asimismo, estudiamos los nuevos modos de comunicación que en él tienen lugar, las nuevas formas de producción o las características del desplazamiento que tienen lugar en el entorno virtual.

Una vez habiendo comprendido los orígenes y propiedades de este nuevo espacio, nos proponemos hallar aquellos puntos tratados en el apartado anterior siempre haciendo referencia a los conceptos y autores anteriormente revisados, unas equivalencias que son posibles establecer a través del análisis del ciberespacio como texto y la acción de navegar como forma de lectura. Esta se nos presenta como una cuestión clave que a su vez nos viene dada por el análisis del *Libro de los pasajes* como hipertexto (Featherstone, 1989; Landow, 1997; Renduelles y Useros, 2010), cuya colección de citas permiten un desplazamiento por un espacio-texto invadido de impresiones, un nuevo escenario donde existe una inclinación desde la práctica artística hacia la recopilación de materiales encontrados en la web, algo que acerca al artista-*flâneur* a la figura del coleccionista, tal y como veremos a través de los planteamientos de Manfred Osten (2008), Martín Prada (2015), Fontcuberta (2015) o Goldsmith (2016).

Por el ciberespacio, el *flâneur* en su faceta de coleccionista, va recopilando el material necesario para sus creaciones, una analogía (entre el *flâneur* y el coleccionista) a través de la cual se hace posible observar cómo, además de tratarse de un espacio tremendamente visual, el ciberespacio se presenta como un texto, pues uno accede a sus contenidos a través de palabras. En este sentido, la cuestión del hipertexto será fundamental tanto a la hora de examinar la obra de Benjamin como los propios pasajes por tratarse de un pasadizo que abre paso a otro espacio, por permitir la interconexión o "pasar a través de".

Así, al igual que la ciudad puede ser leída como un texto, el ciberespacio ofrece la misma posibilidad, ya que ambos proporcionan un marco arquitectónico y de interacciones humanas. En él, el hipertexto propone una nueva relación entre cuerpo y espacio porque la propia navegación que tiene lugar al ir de una página a otra a través de links, comparte rasgos con la *flânerie* y al igual que esta, es una forma de apropiación del territorio, unas cuestiones que son tratadas por teóricos como Derrida (1989), Certeau (1990), Barthes (1990; 1999), Mireille Rosello (1994), Landow (1997), Lemos (2001) o Clement (2002). Como decimos, el hipertexto nos llevará adentrarnos en los pasajes virtuales, pues de la misma manera que las construcciones arquitectónicas modernas por donde paseaba el *flâneur* suponen una interconexión entre pasajes, calles y bulevares, el hipertexto es el pasaje virtual que conecta pasadizos[14].

Por otro lado, podemos hallar la actualización de los panoramas modernos en los *arcade games*, máquinas recreativas que ofrecían entretenimiento y diversión, donde el usuario, próximo a la pantalla y casi dentro de la imagen, experimenta una inmersión sensorial que en este contexto nos permite abordar cuestiones como el simulacro, la hiperrealidad o la simulación que revisaremos partiendo unos primeros planteamientos surgidos en Debord

[14] En este punto aclaramos que la primera analogía que encontramos entre el pasaje moderno y el pasaje virtual reside en la propia traducción del término (pasaje, en inglés *arcade*), lo que nos llevaría a visitar aquellos espacios destinados al uso de máquinas recreativas llamadas "*Arcade games*", que comparten rasgos con los pasajes en tanto espacios de fantasía y ensoñación. Pero centrándonos no tanto en la traducción literal de pasaje/*arcade*, y más en el mecanismo de estos juegos, observamos cómo se asemeja más a las construcciones de la representación que suponían los panoramas.

(1967), Baudrillard (1978, 1983) para continuar con Crary (1999), Rifkin (2000), Marzo (2003), Manovich (2006) o Coulter-Smith (2009). Una visualización panorámica que nos llevará a contemplar el globo terráqueo a través de herramientas como Google Earth, Google Maps o Google Street View.

Tras la visión caleidoscópica que puede habernos suscitado este paseo por los diferentes espacios visitados, llegamos al punto de seguir las huellas del *flâneur* en el ciberespacio donde indagaremos en la posibilidad que tiene de desempeñar las actividades que le son propias así como las cualidades necesarias para que pueda darse su existencia; por ello, y siguiendo la ruta marcada por el *flâneur* moderno, trataremos los siguientes puntos que son ampliados en función de las peculiaridades de este espacio. Orientados por autores como Friedberg (1994), Goldate (1997), Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006), Jay (2007) o Mozorov (2012), observamos cómo el *flâneur* se convierte en un *ciberflâneur* que camina sin rumbo por este espacio de flujos y cuya navegación a la deriva nos llevará a considerar la deriva Situacionista, dando lugar al siguiente esquema:

2.7. El *flâneur* en el ciberespacio / Características
2.7.1. **Camina sin rumbo**
    2.7.1.1. El cuerpo en el ciberespacio. El *ciberflâneur* como avatar
    2.7.1.2. Navegar a la deriva
        2.7.1.2.1. La deriva Situacionista
        2.7.1.2.2. Deriva y *flânerie* en el ciberespacio
2.7.2. **Ocio.** Perdiendo el tiempo en internet.
2.7.3. **La multitud** en la red
2.7.4. **Predominio Visual** / *ciberflâneur* y fotografía
    2.7.4.1. Un mar de imágenes
    2.7.4.2. Un paseo virtual, visual y vertical (VVV).

Una vez adaptadas estas características del *flâneur* en el ciberespacio, tiene lugar la que hemos denominado "segunda muerte del *flâneur*", declarada por Mozorov (2012). Aquí, hacemos referencia a la transformación del ciberespacio desde sus primeros años hasta la actualidad, convirtiéndose en un espacio de la consulta rápida, controlada y personalizada que ha sido colonizado por las grandes corporaciones, provocando que, en principio, ya no sea un espacio para deambular sino para desempeñar actividades concretas. Ello finalmente nos llevará a detenernos en el elemento "pantalla" como metáfora de ventana o escaparate, elemento fundamental que retomamos haciendo referencia a la muerte del *flâneur* decretada por Benjamin y relacionada con la relación ambigua que este tenía con la mercancía expuesta en las vitrinas de los escaparates, una relación mediada por el vidrio que encuentra se antecedente, como hemos visto, en *El hombre de la multitud* de Poe. Una idea de pantalla como membrana o umbral en la que permanecemos acompañados por Deleuze (1987), Turkle (1997), Kimbell (1997), Lévy (1997), Marzo (2003), Manovich (2005), Bauman (2016) o Goldsmith (2016).

Para dar paso a la tercera y última parte, recurrimos a la idea de "reflectograma" (Fontcuberta, 2015) como metáfora de la pantalla como espejo, una superficie reflectante que devuelve el reflejo del *ciberflâneur* y que nos permite revisar aquellos aspectos que vinculan la fotografía y la *flânerie* en sus dos vertientes. De esta manera, su imagen (virtual) frente a su imagen física permite una conexión conceptual con el cuerpo y espacio físico. Ello, junto con la reducción del tamaño de la pantalla del ordenador, que ha logrado adaptarse a la palma de nuestras manos e introducirse en nuestros bolsos y bolsillos convirtiéndose en tecnología móvil, da lugar a una importante presencia de datos virtuales en el espacio físico, apareciendo el siguiente espacio que nos disponemos a explorar.

- Tercera parte: el *flâneur* en el espacio híbrido (*phoneur*)

En este apartado comenzamos introduciendo la aparición de los espacios híbridos con el objetivo de verificar si el *flâneur* puede encontrar las cualidades necesarias para ejercer aquí la *flânerie*. Para ello, veremos de qué manera la tecnología influye en la ciudad y cómo es la experiencia física del individuo después de haber experimentado el espacio virtual. Así partimos de un recorrido que comienza con un "descenso" desde donde la visión que se obtiene del espacio es vertical (aquella que se adquiere desde el ciberespacio a través de herramientas como Google Earth o Google Maps), a un plano físico donde la experiencia es directa y la mirada horizontal en un trayecto previamente marcado por Certeau (1990) y abarcado con la mirada con las contribuciones de Virilio (1991), Capel (2007) o Steyerl (2014).

La experiencia del *flâneur,* que comienza en París en el s. XIX, pasa de ser, por tanto, una experiencia horizontal y directa, a convertirse en una que comienza a alejarse, visual y virtualmente en el ciberespacio, para obtener una visión vertical del espacio urbano, que es observado desde arriba y que retoma, de este modo, la tradición óptica comenzada en el Renacimiento: la perspectiva (Jay, 2007). Posteriormente, con el regreso del *ciberflâneur* al espacio urbano, que esta vez se encuentra mediado por las nuevas tecnologías (Foucault, 1986), el *flâneur* vuelve a tener una experiencia directa del cuerpo con el espacio, combinada con una capa digital que le ofrece una experiencia vertical de forma simultánea.

Durante este "descenso" al espacio físico (híbrido), antes de pisar tierra y con el fin de contextualizar el espacio urbano que transitaremos, realizaremos un repaso por la transición del espacio urbano moderno por donde se desplazaba el *flâneur* hasta el posmoderno, prestando atención a aquellas referencias anteriormente exploradas junto con aquellas trazadas por autores como Sennet (1974), Lefebvre (1974), Foulcault (1986), Davis (1990), Castells (1996), Augé (2000) o Carlos García (2004).

Con el fin de comprender estas transformaciones, avanzamos por un camino donde surgen ante nosotros múltiples reflexiones sobre el espacio urbano que hacen evidente la influencia de la tecnología en las ciudades contemporáneas que tratan de caracterizar la ciudad modificada por los medios tecnológicos y comunicacionales: la "ciudad informacional" (Castells, 1989), el "espacio de los lugares" y el "espacio de los flujos" a través de los cuales Sassen (1991)

desarrolla su teoría de "ciudad global", "telépolis" de Echeverría (1994), "ciudad de los bits" de Mitchell (1995), o la "ciudad sobreexpuesta" de Virilio (1997).

Una vez aproximados al espacio híbrido en el que profundizaremos siguiendo los análisis de Virilio (1997), Manovich (2002), De Souza e Silva (2003), Kluitenberg, (2006) o Díaz (2007), revisamos conceptos como la realidad aumentada, el tiempo real o la ubicuidad que lleva implícitos (Marzo, 2003; San Cornelio y Alsina, 2010; De Waal, 2011), tras lo cual se nos presenta el desafío de encontrar la actualización o el equivalente, es decir, la manera de hacer referencia al *Libro de los pasajes* en el espacio híbrido y el montaje que su estructura supone y que viene dada por un *flâneur* (híbrido) que lleva a cabo una labor de coleccionista.

Continuando con la estructura planteada, una vez contextualizado el espacio por el cual nos movemos, abrimos las páginas del *Libro de los pasajes* y observar, a través de él, el espacio híbrido. Siguiendo la pista a Sloterdijk (2004) y a Serra (2006) se nos desvela que si hubiera que escribir hoy dicha obra, esta debería tomar como punto de partida los centros comerciales y el resto de modelos arquitectónicos del presente. Teniendo en cuenta dichas consideraciones y coincidiendo con el periodo de redacción de esta parte del trabajo, en 2016 Goldsmith publica *Capital 20th Century*, quien, siguiendo el mismo procedimiento que Benjamin, se propuso capturar la fragmentación propia de la vida urbana, cuyo paradigma esta vez sería el Nueva York del s.XX.

De nuevo, esta labor de recopilación de citas, notas, recortes, fotografías que presenta de fondo tanto la obra de Benjamin como la de Goldsmith, que de nuevo nos lleva a la figura del coleccionista y del trapero, así como a la idea de *flâneur* como "botánico de asfalto". En este contexto "híbrido", surgen ante nosotros diversas prácticas artísticas que hacen uso de las nuevas tecnologías, basadas en la recopilación de datos y fragmentos urbanos ubicados en las capas ocultas de la ciudad. Unos paseos "reveladores" que nos permitirán abordar de una manera más clara el espacio híbrido como (hiper)texto y navegar como forma de lectura. Los primeros pasos los damos con Sinclair (1997), quien propone la exploración de grafitis como una herramienta interpretativa de leer la ciudad y que, con el uso de aplicaciones de realidad aumentada quedan potenciadas, mostrando de una manera evidente la idea de ciudad como palimpsesto.

Seguidamente y continuando el rumbo delineado previamente por Certeau (1990), avanzamos a través de los estudios realizados por Lemos (2001), Manovich (2005), San Cornelio y Alsina (2010) o Trachana (2014), para centrarnos en las relaciones que se producen entre cuerpo y espacio a través del hipertexto; en este punto haremos referencia a la importancia que en este sentido adquieren los medios locativos y los usos que de ellos se hacen desde el campo artístico.

Dejándonos llevar por la combinación simultánea de calles e (hiper)textos que conforman el espacio híbrido, nos adentramos en unos pasajes que encontramos actualizados y convertidos en centros comerciales, donde la miniaturización urbana revela de manera manifiesta los mecanismos de comunicación dirigidos al consumo y a la vigilancia; una sobreexposición de la

mercancía que convierte al centro comercial en un simulacro donde la fantasmagoría a la que Benjamin hacía referencia, brilla con más fuerza si cabe, extendiéndose desde este espacio cerrado hacia las calles.

Para ello, realizaremos diferentes paradas para estudiar el paso del pasaje al centro comercial y las actividades relacionadas con el consumo que aquí tienen lugar (Campbell, 1994) así como los mecanismos empleados para que estas se lleven a cabo de una manera eficaz (López-Levy, 1999; Augé, 2000; Hiernaux-Nicolas, 2006; Ellard, 2016); un recorrido pautado que nos lleva a analizar la cuestión del centro comercial como simulacro (Baudrillard, 1978, 1980), como espacios de ensueño (Amendola, 2000) o como fábricas de deseos (Simmel, 2005). Arquitecturas hiperreales, oníricas y seductoras que se erigen sobre unos cimientos previamente analizados por Debord (1967) y fundados como un espectáculo que promete novedades sensoriales (Jameson, 2001).

Tras esta visita al centro comercial como actualización del pasaje, conectamos de nuevo con el exterior para reconocer un espacio que, a modo de extensión del anterior produce una especie de *continuum*: del centro comercial, que es una ciudad en miniatura, desembocamos en unas calles a las que le fueron aplicados aquellos mecanismos empleados en el centro comercial, un hecho que se va a hacer más evidente en el espacio híbrido con el uso de la tecnología. Se trata de una ciudad-control que encuentra sus antecedentes en el París de Hausmann (Mitchell, 2001) y que podría encontrar un punto de inflexión en la imagen del Palacio de Cristal (Sloterdijk, 2004). Un escenario por el que planteamos transitar unas vías alternativas descubiertas por diversos ejemplos que nos vendrán dados desde la práctica artística.

Esta ruta nos va a permitir realizar una parada en un espacio híbrido convertido en panorama, en la que partiendo de la ciudad controlada y vigilada (Foucault, 1986; García Cortés, 2010) podemos visualizar un espacio urbano aumentado por la presencia de pantallas (Virilio, 2001; Manovich, 2005; Prieto, 2016), cuyo análisis nos lleva a revisar, en calidad de antecedente, la ciudad de Las Vegas (Venturi, 1978), ejemplo temprano de ciudad-anuncio (Mattelart, 1995; Foucault, 1999; Ardenne, 2011) que nos adentrará en una ciudad-interfaz que comienza a ser cubierta por pantallas.

Esta irrupción de pantallas en el espacio urbano quedará contextualizada a través de los estudios de Krstic (1997) o Lipovetsky (2009), para, tras la revisión de diferentes propuestas artísticas, sugerir otros caminos posibles a partir de un uso creativo de la tecnología. Para experimentar esta ciudad-interfaz que brota en el espacio híbrido, el empleo del teléfono móvil va a ser fundamental e indispensable (Bratton, 2008) en tanto dispositivo que permite la comunicación con el mundo. En este sentido, y volviendo a la ciudad-interfaz o ciudad-pantalla, será el teléfono móvil la herramienta que nos va a permitir interactuar con las pantallas interactivas que recubren algunas construcciones como parte de diferentes proyectos desarrollados desde el campo del arte.

Sumergidos de lleno en este contexto híbrido, encontramos indicios de huellas del *flâneur* que surgen siguiendo el rastro a diversos autores que nos van abriendo camino para acercarnos a

aquello que andábamos buscando, tales como De Meyer y Versluys (1999), Beloff (2003), Salah Fahmi (2008), Luke (2005), Young (2005), De Souza e Silva (2009) o Psarras (2015) cuyas transitorias consideraciones nos llevarán a comprobar la existencia o inexistencia del *flâneur* en el espacio híbrido. Para ello, continuamos con la misma dinámica que realizamos hasta ahora y que nos lleva al último apartado del cuerpo teórico destinado, por tanto, a establecer un trayecto que nos permita valorar las características propias del *flâneur* moderno en su actualización en el espacio híbrido:

3.7. El *flâneur* en el espacio híbrido / Características

3.7.1. **Camina sin rumbo**

3.7.1.1 Cuerpo y tecnología

3.7.1.1.1. Tecnología para llevar

3.7.1.2. Medios locativos

3.7.1.2.1. Navegación en coche por la ciudad híbrida: el *driveur*

3.7.2. **Ocio**. Del *homo faber* al *flâneur* como *homo ludens* en el espacio híbrido

3.7.2.1. La ciudad como espacio de juego.

3.7.3. La **multitud** conectada sale a la calle

3.7.4. **Predominio de lo visual**: un paseo multisensorial del ojo al oído.

3.7.4.1. Del *flâneur* al *phoneur*

3.7.4.2. Walkman. El caminante abre sus oídos

3.7.4.3. Paseos sonoros. *Soundwalking* o el caminar como práctica sonora.

3.7.4.4. El *phoneur* como *homo photographicus*

3.7.4.4.1. Pantallas móviles. De la fotografía lenta a la imagen en tiempo real

3.7.4.4.2. Reflejos compartidos y autobiografías

Llegados a este punto y según el itinerario marcado en los apartados anteriores, todo apuntaría a una tercera muerte (la del *phoneur*), que sin embargo, en esta ocasión dejamos en un interrogante que nos hace permanecer en el umbral, en una ciudad interfaz y donde verificaremos -o no- la pervivencia del *phoneur*.

Movidos por el interés que despierta en nosotros la denominada "muerte" del *flâneur* decretada en un primer momento por Benjamin y su posterior "resurrección" en hombre-anuncio o a través de las páginas de *Paseos por Berlín* de Hessel (1929), consideramos fundamental contemplar en nuestro trabajo la noción de umbral, que será precisamente la que permitirá el paso de un espacio a otro. Por ello, antes de continuar, nos gustaría realizar una parada en estos espacios intermedios y permanecer en unos umbrales que han ido adquiriendo importancia durante el camino.

- En el umbral. Las transformaciones del *flâneur* y sus reflejos en la práctica artística propia (2011-2018)

> Solo el fin de una época permite enunciar eso que la ha hecho vivir, como si le hiciera falta morir para convertirse en libro (Certeau, 1980).

Una vez elaborada la estructura de la tesis, encontramos que a lo largo del recorrido que planteamos va a tomar especial relevancia un elemento que va a estar presente extendiéndose a lo largo de los tres espacios: el vidrio como elemento mediador, como una abertura de acceso a través de la cual el *flâneur* pasa de un espacio a otro. Una membrana transparente que aparece en primer lugar como el ventanal de un café londinense (*El hombre de la multitud*), que luego se convierte en el cristal de un escaparate que se encuentra en el interior del pasaje donde el *flâneur* contempla la fantasmagoría de la mercancía. Una vitrina que en el ciberespacio deviene pantalla y que se convierte en el umbral entre dos espacios que más tarde se funden y cohabitan en el espacio híbrido con el uso de la pantalla móvil. Un vidrio que, en todas las formas aquí presentadas, deviene umbral, figura de lo intermedio que define los límites y los espacios de transición.

Cabe destacar aquí la importancia que Benjamin le dio a los ritos de pasaje, ritos de paso o de iniciación, es decir, a los tránsitos de un estado a otro. En este sentido, Tomas (2000:175-189) diferencia tres etapas en estos ritos de paso o pasaje: una separación del estado previo y comportamiento simbólico que significan un cambio inminente, el período de umbral donde el espacio y el tiempo se trasgreden, y por último una marginación o alejamiento que permiten una integración al estado nuevo. Como decíamos, Benjamin anunció la muerte del *flâneur* desencadenada por la desaparición de los pasajes, es por ello que en nuestro trabajo, el final de cada apartado termina haciendo referencia a la muerte, a una transformación que significa el atravesamiento de un espacio a otro, un paso y un paseo a través del umbral:

> Hay que distinguir con toda claridad el umbral del límite. El umbral es una *zona*. Y, ciertamente una zona de transición. El término "umbralar" implica cambio, transición, escape, y la etimología no ha de pasar por alto estos significados. Por otra parte, es necesario indagar el contexto directamente que ha dado a esta palabra su significado. Nos hemos vuelto muy pobres en experiencias de umbral. "Conciliar el sueño" es quizás la única que nos ha quedado. Pero al igual que el mundo figurativo de los sueños sobrepasa el umbral, también lo hace el sube y baja del entretenimiento y del intercambio sexual del amor. – La puerta monumental, que transforma a quien la cruza, se desarrolló a partir del ámbito de la experiencia del umbral (Benjamin, 2005: 850).

En el paseo que proponemos, el *flâneur* se encuentra en los umbrales de los espacios que traspasamos, permaneciendo en unos márgenes que se sitúan entre la vida y la muerte, tomando el camino de la continuidad, de la vida, del devenir: la muerte encierra la promesa de una liberación, de un camino por recorrer. Por ello, el paso de un umbral a otro no supone solamente cruzar de un espacio a otro, sino pasar de un estado de conciencia a otro e incluso de un tiempo histórico a otro (Lesmes, 2011).

Así, mientras otros autores lo cierran, en este trabajo tratamos de producir una apertura en el discurso del *flâneur*, porque a la luz de la muerte todo cobra vida. Así, al final de cada una de las tres partes en que se divide este trabajo, se propone su muerte (y por tanto resurgimiento). Aunque para Benjamin la muerte del *flâneur* coincide con la decadencia de los pasajes, a lo largo del tiempo, son varios los autores que han continuado los estudios sobre esta figura, relacionándola en otros contextos. Por ejemplo, Susan Buck-Morss estudia al *flâneur* en los emergentes fenómenos de masas y la comercialización, ofreciendo una nueva visión asociándola a connotaciones políticas, convirtiendo al *flâneur* en un sujeto posmoderno que ha cambiado los pasajes parisinos por los centros comerciales y que ha seguido desarrollando el sentido de la vista como sentido hegemónico, cumpliendo de este modo uno de sus principios basado en el "se mira pero no se toca".

Al tratarse de un personaje ambiguo y contradictorio, el *flâneur* deambula siempre por un espacio que no es aquí ni allí, ni dentro, ni fuera: se encuentra situado en un límite, en un espacio intermedio. En este sentido Eugenio Trías describe "la filosofía del límite" como una propuesta activa y creadora, siempre en construcción, en proceso de revisión, *in itinere*: "El espacio intermedio es el eje, la frontera, el lugar de la intercomunicación, en definitiva, la puerta, el umbral, el atrio, el arco" (Eugenio Trías, 1991). Según Certeau (1990:138), "los límites están trazados por los puntos de encuentro entre las apropiaciones progresivas y los desplazamientos sucesivos de los actantes" y en ellos se encuentra el *flâneur*, moviéndose por un espacio fronterizo, donde el límite ejerce como elemento mediador, como el paso donde acaba un espacio y empieza otro: es un intervalo.

El *flâneur* paseaba por los pasajes fascinado por la fantasmagoría que le producía el vidrio del escaparate. Mientras los ciudadanos de a pie sucumbían a la mercancía atraídos por su hechizo y participando del capitalismo, este divagaba entre la imagen de los objetos que se encontraban al otro lado del vidrio y su propia imagen reflejada en él. Navegando entre un juego de espejos, el *flâneur* es finalmente absorbido: ha sucumbido a la mercancía y es engullido por el capitalismo. Así, una de sus reencarnaciones, propone Benjamin, será el *sandwichman* u hombre-anuncio, un personaje paradigmático de las calles de París de los años treinta.

Sin embargo en 1929, Benjamin escribe el epílogo de *Paseos por Berlín* de Hessel, y habla de un retorno del *flâneur*, una reencarnación que mana de entre las páginas del libro, con lo que la idea de resurgimiento se encuentra ya presente en los textos del filósofo alemán. Posteriormente, otros autores retomarán esta propuesta para hacerla pervivir y atravesar el umbral de otros espacios, como es el caso del virtual. Siguiendo estos planteamientos, detrás de esta idea de muerte por la imposibilidad de mantener las características propias del *flâneur*, mostramos una serie de prácticas artísticas que, interpretadas bajo la óptica de la *flânerie*, logran hacer frente a todas estas cuestiones que en principio la suprimirían. Por ello, y debido a la ambigüedad que presenta el *flâneur*, en él subyace la idea de umbral, materializado / metaforizado en el vidrio del escaparate y posteriormente en el de la pantalla.

A principios de los años 90, Internet era como una especie de desierto digital por el cual pasear sin rumbo con el fin de explorarlo (a través de navegadores como Internet Explorer). El *ciberflâneur* traspasaba la membrana de vidrio de la pantalla para sumergirse en un entorno nuevo para callejear a través del hipertexto. Tal y como ocurrió en los pasajes, con el paso del tiempo la mercancía se fue apoderando del ciberespacio, y la popularidad de aplicaciones que permitían realizar actividades específicas, normalmente de compra, hizo de la ciber*flânerie* una práctica casi imposible. Mozorov declaró entonces la muerte del *ciberflâneur*.

En este sentido y siguiendo los planteamientos de Featherstone (1998: 914-915), destacamos la importancia de revisar el concepto de *flâneur* en lugar de declarar su "muerte", así, si pensamos en la inmersión del *ciberflâneur* en el ciberespacio a través de la pantalla, vemos de nuevo cómo, a partir de imágenes como los reflectogramas, el vidrio expulsa la imagen de su reflejo (como ocurría con el escaparate en los pasajes) y es devuelto, en una especie de fenómeno eversivo[15], a un espacio híbrido que como hemos explicado anteriormente, se nos presenta como el nuevo escenario en el cual nos adentramos para caminar buscando las huellas de un posible *flâneur* híbrido, como decimos no solo a través de un recorrido teórico sino también práctico. Por ello, tras los umbrales tratados al final de cada apartado, damos comienzo a un paseo práctico a través de diferentes acciones artísticas que hemos realizado y que constituyen un recorrido paralelo y complementario a la estructura del contenido teórico; propuestas exploradas de forma individual o colectiva que nos han servido tanto para poner en práctica la teoría como para generar teoría a partir de la práctica, reflexionando y cuestionado los diferentes temas planteados a través de las siguientes experiencias:

Acciones artísticas individuales y colectivas de la Parte I (*flâneur*):

- *Sandwich_woman,* Elia Torrecilla, 2016[16]
- *Mujer-árbol* (el centro, mi calle y yo), Elia Torrecilla, 2017[17]
- *Souvenir de Łódź*, Elia Torrecilla, 2011[18]
- *Acciones desapercibidas* y *coreografías urbanas*, con el Grupo WDC [19]
- *Pasicorto*, con el Grupo WCD, 2016[20]
- *Coreografía urbana "Bus Stop",* con el Grupo WCD, 2016[21]

---

[15] Concepto utilizado para describir el proceso en el que el contenido del juego pasa de tener una forma virtual o digital a tener forma física o material, es decir, alude al giro que se produce de dentro hacia fuera que tiene lugar en el espacio virtual (Gallastegui, 2016).

[16] Fotografías y vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Sandwich_woman>

[17] Fotografías de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Mujer-arbol>

[18] Fotografías de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Souvenirs-from-Lodz-Poland-2010-11>

[19] Fotografías y vídeos de las acciones: <http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC>

[20] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=8Ov592RQWzU>

- *No sucumbir a la mercancía,* con el Grupo WDC, 2017[22]
- Práctica docente Grado, Arte Sonoro. *Acciones desapercibidas* (2016-2017)[23]
- *Mirona Mirada*, con el Grupo WDC, 2017[24]
- *Sendero de la Esperanza*, con el Grupo WDC, 2016[25]
- *Con la silla en la cabeza* (Paseo de Jane), Elia Torrecilla y Domingo Mestre, 2016[26]

Acciones artísticas individuales de la Parte II (*ciberflâneur*):

- *SOY(aquí)*, Elia Torrecilla, 2016[27]
- *Facebook a través del espejo*, Elia Torrecilla, 2017[28]
- *Encuentro casual: arrastrada a las profundidades*, Elia Torrecilla, 2017[29]
- *Tentativa de viaje al infinito: Absorción*, Elia Torrecilla, 2017[30]
- *Sistema espejo: des-aparición*, Elia Torrecilla, 2017[31]
- *Cristal continuo*, Elia Torrecilla, 2017[32]
- *Absorción móvil,* Elia Torrecilla, 2017[33]
- *Paisaje móvil,* Elia Torrecilla, 2017[34]

---

[21] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=8Ov592RQWzU>

[22] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=WJqb4YlwKWo>

[23] Publicación y vídeos de las acciones: <http://eliatorrecilla.com/Acciones-Desapercibidas-Acciones-No-Anunciadas >

[24] Fotografías y vídeos de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC>

[25] Fotografías de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Recorrido-Performativo-Cabanyal>

[26] Fotografías de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Con-la-silla-en-la-cabeza-paseo-de-Jane>

[27] Vídeo de la acción: <https://youtu.be/GtKLZiu83hM>

[28] Documentación de las acciones: <http://eliatorrecilla.com/Facebook-a-traves-del-espejo-Diario-de-viajes-al-infinito>

[29] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=6oOFi3w1_Lk>

[30] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=IasTXS6WwSw>

[31] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=UbFWIEBHQ4U>

[32] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=cpkwK_7vhno>

[33] Vídeo de la acción: <https://www.facebook.com/diariodeviajesalinfinito/videos/427149164338425/>

[34] Vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Paisaje-movil-Real-screen-touch>

Acciones artísticas individuales y colectivas de la Parte III (*phoneur*)

- *Deriva(da)s*, Elia Torrecilla, 2015[35]
- *SOY (aquí),* Elia Torrecilla, 2016[36]
- *Palimpsesto errático,* Elia Torrecilla y Francesca Duca, 2015[37]
- *Desplazamiento sonoro #Variación cibernética*, Elia Torrecilla y Pepe Romero, 2015[38]
- *Acción #3,* con No(DOS)3, 2017[39]
- *Acción #7,* con No(DOS)3, 2017[40]
- *Parallel Walks*, Frans van Lent y Elia Torrecilla, 2016[41]
- *Lectura peripatética*, con el Grupo WDC, 2016[42]
- *Escuchar el corazón de Valencia*, con el Grupo WDC, 2016[43]
- *Parenthesis,* con el Grupo WDC, 2016[44]
- *Concierto de monedas*, con el Grupo WDC, 2018[45]
- *Acciones no-anunciadas,* Práctica docente grado, 2017[46]
- *El árbol de los errores*, Práctica docente máster AVM, 2017[47]

Tras este proceso, somos conscientes de la amplia constelación que despliega el tema abordado y que por tanto, los contenidos tratados han sido expuestos de una forma sintetizada con el fin de ofrecer una cartografía general de aquellos aspectos que consideramos importantes para adentrarnos en el universo *flâneur* en todas sus "reencarnaciones". Como consecuencia, este

---

[35] Documentación del proyecto fotografías de la exposición: <http://eliatorrecilla.com/Deriva-da-s>

[36] Documentación del proyecto y fotografías de la exposición: <http://eliatorrecilla.com/S-O-Y-aquí>

[37] Documentación del proyecto y vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Palimpsesto-erratico>

[38] Vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Desplazamiento-Sonoro-Variacion-cibernetica-2015>

[39] Documentación de las acciones realizadas: <http://nodos3.tumblr.com/post/162664563362/el-equipo-nodos3-haciendo-uso-de-los-elementos>

[40] Documentación de las acciones realizadas: <http://nodos3.tumblr.com>

[41] Documentación de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Acciones-Minimas>

[42] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=z6oQedNHZjM>

[43] Documentación de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC>

[44] Vídeo de la acción: <https://www.youtube.com/watch?v=z6oQedNHZjM>

[45] Documentación y vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC>

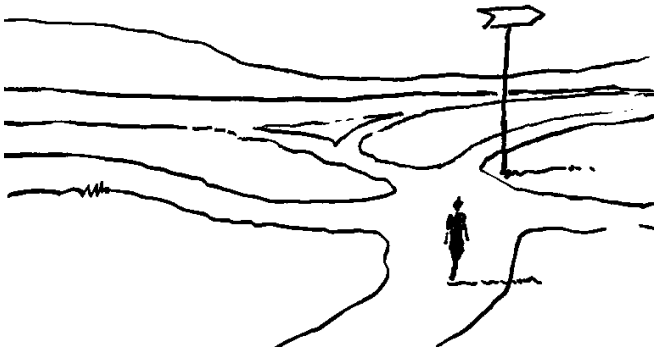
[46] Documentación y vídeo de la acción: <http://eliatorrecilla.com/Acciones-Desapercibidas-Acciones-No-Anunciadas>

[47] Documentación y vídeos de la acción: <http://elarboldeloserrores.blogspot.com.es>

trabajo, al igual que el *flâneur* y el espacio urbano del que es reflejo, da lugar a una estructura rizomática, interconectada, transversal y en ocasiones contradictoria. Dada la inmensa cantidad de conceptos que se activan, nos hemos visto obligados a asumir la imposibilidad de abarcarlo todo, por ello, y debido al carácter hipertextual que presenta de fondo este trabajo, nos hemos inclinado por ofrecer una visión general y no un tratamiento pormenorizado de líneas de pensamiento o movimientos.

Asimismo, la elección de las obras que incluimos en el cuerpo teórico, se sitúan en relación a los diferentes temas tratados en cada uno de los apartados, sin pretender mostrarlas en un orden cronológico. Conscientes de que son muchos los artistas a los que podríamos haber hecho referencia por coincidir con las cuestiones mencionadas, hemos seleccionado aquellos trabajos que de alguna manera suponen una fuente referencial para nuestra práctica artística. En este sentido, queremos puntualizar que las imágenes de las obras que comentamos se encuentran referenciadas mediante su ficha técnica al pie de foto (siguiendo la estructura Autor, *Título*, año) y explicar que, aunque hemos llegado a las obras tanto a través de la consulta de catálogos o libros tanto en formato físico como digital, por una cuestión de viabilidad, todas ellas han sido obtenidas desde fuentes electrónicas online, y dada la facilidad de acceso a cada una de ellas a través del buscador, hemos preferido centrarnos en mostrar la ficha técnica de las mismas.

Tras esta introducción, damos comienzo a un recorrido marcado por las líneas que aquí siguen, un discurso por el que transitar y desplazarse: **Comienza el paseo**…



Dibujo realizado por Carlos Maiques durante la
defensa de la presente tesis doctoral, julio 2018

New York was an inexhaustible space, a labyrinth of endless steps, and no matter how far he walked, no matter how well he came to know its neighborhoods and streets, it always left himwith the feeling of being lost. Lost, not only in the city, but within himself as well. Each time he took a walk, he felt asthough he were leaving himself behind, and by giving himself up to the movement of the streets, by reducing himself to a seeing eye, he was able to escape the obligation to think, and this, more than anything else, brought him a measure of peace, a salutary emptiness within. The world was outside of him, around him, before him, and the speed with which it kept changing made it impossible for him to dwell on any one thing for very long. Motion was of the essence, the act of putting one foot in front of the other and allowing himself to follow the drift of his own body. By wandering aimlessly, all places became equal, and it no longer mattered where he was. On his best walks, he was able to feel that he was nowhere. And this, finally, was all he ever asked of things: to be nowhere. New York was the nowhere he had built around himself, and he realized that he had no intention of ever leaving it again (Auster, 1985).

The city is only apparently homogeneous. Even its name takes on a different sound from one district to the next. Nowhere, unless perhaps in dreams, can the phenomenon of the boundary be experienced in a more originary way than in cities. To know them means to understand those lines that, running alongside railroad crossings and across privately owned lots, within the park and along the riverbank, functions as limits; it means to know these confines, together with the enclaves of the various districts. As thereshold, the boundary stretches across streets; a new precint beging like a step into the void -as though one had unexpectedly clared a low step on a flight of stairs (Benjamin, 1999).

0. INTRODUCTION

0.1. The first steps of a stroll (Motivations)

"Never was I more myself as when walking alone"
Rousseau,
The Reveries of a Solitary Walker (1776)

Here we venture into the starting point of an investigation, to transit down a path that opens itself up and branches out, and also to stroll down roads where we can lose ourselves, and into spaces where we can find ourselves. There was a first stroll that started in Vigo (2003), where we discovered the pleasures of walking alone, the poetry of disorientation and above all, the aesthetic quality of an activity in which body, space and time all become a whole, capable of generating multiple virtualities; just as Rousseau (1776) sustained in his Reveries of a Solitary Walker "Never was I more myself as when walking alone".

Quinn, the detective who is the main character in The New York Trilogy (Auster 1996), discovers the solution to the enigma of the paths taken, in which Stillman draws out the key to the case: each itinerary intentionally draws a letter that is only visible from a bird's eye view. We read the novel we refer to at the beginning of the year 2,000, which was exactly the moment when GPS for personal use began to be commercialized, devices that we can use to register our itineraries, first materializing as drawings, and later transformed into a specific code, into writing.

With the onset of a boom in mobile applications that record the strolls we found a relationship between these two practices: the actual route and its registration, that lays out the next question: is it possible to become disorientated in the era of the GPS and Google Maps? Can one enjoy the pleasure of getting lost when living in a state of connection 24 hours a day, and by extension, are geo-located and under control?

Later we took a second stroll that again brought us closer to this reflective process. It took place in Łódź (Poland), a city that we strolled around during 2011, with a similar purpose, that of experimentation and research, and in which we also took walks with no particular objective. A city where old and abandoned industrial buildings stand in contrast to the bright, colorful, warm and artificial shopping malls. Spaces to shop in that we began to frequent for the first time in a regular fashion, with no aim to consume, rather to enjoy the urban spectacle and to intensify the feeling of company -and yet loneliness- that can be found in a crowd.

These two different ways of taking an urban walk: the first, supported by technology, and the second, moving without aid through the shopping centers, sparked our interest to delve deeper into the act of strolling seen as an artistic practice. And that was how, researching on the internet, navigating between hypertexts and peering at the screen, we discovered the figure of the *flâneur*.

In the literature comprised during the second half of the 19th Century and the beginnings of the 20th, the modern city gains special importance becoming the scenario in which people live out their lives and carry out the main part of their activity. The multitude surges as a phenomenon that transits the streets of a Paris where different urban types, such as the detective, the *dandy* or the *flâneur*, begin to stand out.

At first, this last one appears as a historical and literary figure, establishing itself as a great observer of the public sphere, and since its emergence has served as a metaphor to explain the new urban environment.

Wringing out the urban experience to its maximum, the *flâneur* sees the city as an eternal discovery, a scenario that gains significance with his footsteps, thus, both flânerie, as well as *dandy*ism surge up as a way of life, as an attitude that turns life into a work of art. During his wanderings, the *flâneur* experiments with the city as if it were a text, reading it and writing it in such a way that, thanks to his attitude, he is able to put up with the shocks and discontinuity that are experienced in the modern city.

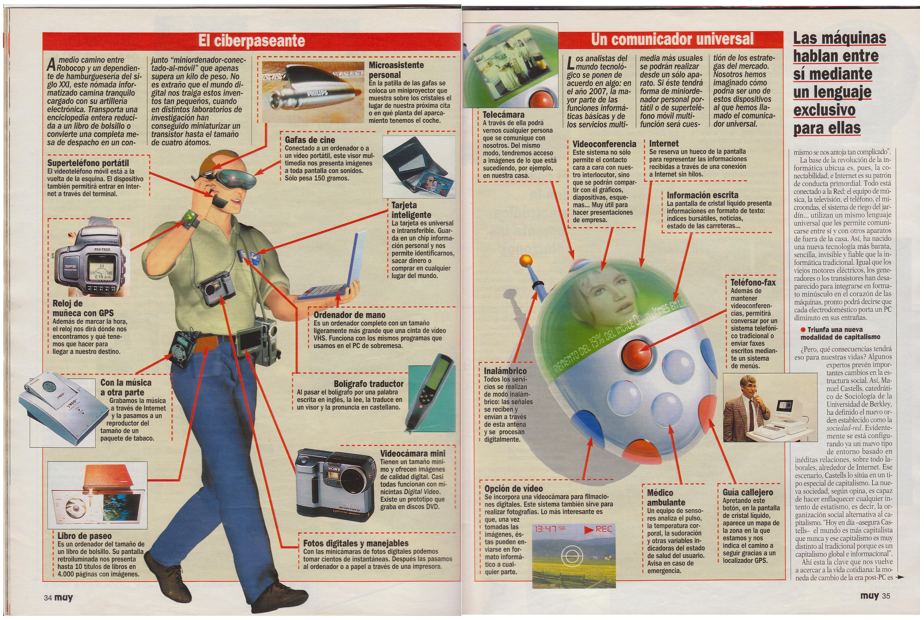
It is in Benjamin's writings that we find the most representative characteristics of "the *flâneur*": a street-wanderer, who wanders with no fixed direction, mingling with the crowd (without becoming part of it), while managing to enjoy the solitude and freedom of anonymity. The *flâneur* observes and is observed, becoming at once a shopper and merchandise, an actor and spectator. Definitively, this is about an extremely contradictory figure, just as contradictory as is the city, as he himself becomes its incarnation.

Having completed a Final-Year Project (2013) on the city seen as a shopping center (Invented City, 2012) , we went on to carry out a research for a Final-Master's Dissertation (2013) in which we proposed a cartography of concepts and an introduction to the spaces that were the objectives of our study: the city, the shopping center and cyberspace. Through which –and fundamentally- by means of cyberspace, we approach the figure of the *flâneur* and his Situationist tendency, with the purpose of studying the presence of the first in a virtual surrounding and to understand the movements (wandering) that he experiences.

In this study we came to the conclusion that, as occurred with the *flâneur* during the centuries before the on-come of the modern city, the present-day city also appears to present itself as an increasingly unfavorable environment for the practice of flânerie. This being the reason for the move from contemporary physical urban spaces to virtual ones, in which the NTIC (New Technologies of Information & Communication), and especially locative media, become instruments of everyday use, susceptible of being manipulated and taken advantage of in the

artistic praxis. In this way, our investigation was subsequently left open to a reflective study on this new space, a space that is defined by its relationship to new technologies. Thus, we were able to initiate this study, the starting point being a deeper analysis of the *flâneur* (in order to define and clarify the facets that are his own). Taking it from there, we shall tackle the relationship between a hypothetical contemporary *flâneur* with digital space (cyberspace), and later on with hybrid space, understanding the latter as being the convergence of urban physical space with digital space.

Therefore, we shall go deeper into this figure as a strategy towards carrying out a profound study of contemporary urban space, and of a way of wandering that had already shown itself to be an artistic practice, and that now relates to new technologies that are, as well, tools for a visual registry. New technologies -that, as occurs with the previously mentioned locative media- permit the management of a geographically contextualized digital footprint.
As a curiosity, before we fully submerge ourselves into this research, towards the end of 2013 we found an article in the magazine Muy Interesante, published in 1999, in which the appearance of the 21st Century wanderer was imagined, or anticipated: the "cyber-stroller".



"The Cyber-stroller", *Revista Muy Interesante* (1999:34-35)

The 21st Century "cyber-stroller" appears surrounded by different technological devices that, as was then imagined, would be used in the present day. In the illustration one observes a man who is isolated from the world and is surrendered to technology and information, a man who is under control, computerized and robotized, whose senses are subordinated by the devices that guide his steps and dictate his tasks. An image that would nowadays be a part of a retro-futuristic imaginary, a concept of the future with the point of view of a specific era in the past, because at present, all those devices that surround this "cyber-stroller" are concentrated into only one device: the cell phone. Observing the passers-by who walk near to us, the vision of the "cyber-stroller" shown in this illustration does not differ much from that of a modern-day wanderer.

This idea again brought us to ask ourselves the following questions: In what ways have new technologies changed our experience of space? Is existence still possible for the *flâneur* ? And if so, would it still be possible to wander without direction and lose oneself in a hyper-mapped and controlled world? If the *flâneur* is a reflection of the times and space he is living in, what would he show us? Could we defend the existence of a hybrid *flâneur* in the 21st Century?

> It matters little to me that these questions should be fragmentary, barely indicative of a method, at most of a project. It matters a lot to me that they should seem trivial and futile: that's exactly what makes them just as essential (Perec, 2008: 24-25).

0.2. The State of the Matter

Motivated by the matters that we are considering, we began a preliminary study on the figure of the *flâneur* in this surrounding - that has emerged based on the use of modern technology. In the first place we shall approach walking as an aesthetic and artistic experience, finding an extensive bibliography that deals with the subject in a very generic way. After this first bibliographical approach, we register the importance and popularity that the stroller begins to acquire after the publication, in 2002, of Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice, by Francesco Careri – an essay that becomes widespread as a subject, not only for publications, but also one for different congresses and exhibitions

Starting from the extensive information presently available on walking taken as an aesthetic experience, we shall center ourselves more concretely on the urban walk, under which the flânerie is inscribed: a conscious way of walking, while observing all that surrounds him with attention and curiosity. The *flâneur* is thus materialized as a figure whose features were described by the writers Edgar Allan Poe in The Man of the Crowd (1840) and Charles Baudelaire in The Painter of Modern (1863) two key texts that Benjamin mentioned to describe this figure's most revealing qualities.

As we became immersed, attracted by the steps taken by the *flâneur* on his wanderings, we began a preliminary study on this practice, and although he is a figure that has been invoked on numerous occasions in an attempt to explain different phenomena related to the issue of urbanity, it is his presence in the literary sphere that we have used as a method to analyze the works of different authors (we highlight the contribution of the research done by Cuvardic, 2002), and his figure also appears in numerous publications, solely thanks to his poetic connotations.
This emphasizes the lack of analyses that include more up-to-date concepts, and references to the spaces previously mentioned, interwoven with the new technologies.

> Couldn´t an exciting film be made from the map of Paris? From the unfolding of its various aspects in temporal succession? From the compression of a centuries-long movement of streets, boulevards, arcades, and squares into the space of half an hour? And does the *flâneur* do anything different? (Benjamin, 2005).

The relationship between the *flâneur* and the city is a link that is influenced by aesthetic, sensorial, social, emotional and political implications, which have made the experimental practice that is called flânerie become a source of inspiration, as much to the Dadaist and Surrealists' wanderings, as to those of the International Situationist group, through drifting and psycho-geography, also in the more playful and performative actions materialized in movements such as Land Art, Fluxus, as well as the interdisciplinary strolling that trans-urbanism entails.

Benjamin rescues the figure of the *flâneur* as an example of the change in the historic paradigm, which in its turn –used as a strategy of knowledge- produces the explanation of a concrete period in history. Since then, diverse theorists have concerned themselves with the treatment of the survival of the *flâneur* in the post-modern city, such as the publication coordinated by Keith Tester in 1994, a compilation of a series of essays from authors such as, among others, Frisby, Smart, Morawski, Shield and Bauman, who cover the importance and the future of flânerie, offering us different ways of bringing the figure of the *flâneur* into focus.

We highlight Frisby's vision (1994:81-110) who stresses the importance of recuperating this figure, concretely in the field of social theory, as it implies "a way of looking, observing (people, social types, contexts and their social constellations); a way of reading the city and its inhabitants (spatial images, architecture, human configurations) and a way of reading written texts".

As to the existence of this figure in cyberspace, we have found that theorists such as Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006) or Mozorov (2012), try to adapt the *flâneur* to this new environment, giving us different points of view, making it necessary to carry out a more specific and meticulous analysis, to add their considerations to the research done on the different spaces we have pinpointed, as well as their influence and contribution to contemporary artistic practices.

Thus it is essential to approach the practice of flânerie from different perspectives and approximations, which review its existence in hybrid-space. In this sense, we underline the importance of Hayman's assertions (2004:118), where he says that in all its variations "the concept of flânerie can transgress its original significance and adapt itself to other surroundings, because its basis is found in the perceptive attitude of the *flâneur* (user, spectator, listener or wanderer)".

In the past decades there has been an approach to the passer-by's experience based on empirical analyses, studying their itineraries in order to gather data -highly useful to the fields of urbanism or sociology- adopting the practice of flânerie in order to analyze the intersections in post-modern spaces, that are naturally greatly beneficial from a consumerism standpoint, a fundamental key to present-day society.

Thus, the *flâneur* becomes a metaphor, aiding the comprehension of a relationship between the scholar and modern urban life, as, when implying a direct contact with the city, matters such as the fragmentation of the urban experience or the merchandizing of space can be made evident. Thus the issue of flânerie continues to present itself as a practice that allows us to be present, to feel and understand the enormous variety of nuances found in cities nowadays.

A scholar of urban spaces does no more than systemize the usual activities of passers-by, which consist in always paying attention to what is going on, an activity that can also disregard the minimum principles of discretion in the case of the *flâneur* or leisurely stroller, or those who have decided to take a break in their wanderings and sit on a bench or at a café terrace, to illustrate that they understand public life –life lived in public spaces- as what it ultimately is: a show (Delgado, 2007:145)

This is why the world of architecture and urbanism showed interest in the *flâneur*, who they describe in rough outlines as an individual who finds himself directly and involuntarily influenced by a peculiar design, that can only be experienced during his wanderings; a solitary stroller demanding a high aesthetical level, who finds a motive for his reveries in the exchange with unstable and short-lived urban iconography.

The city is the space for strollers, a place whose creation is based on the movements of its citizens, and as today a majority of the population lives in cities, the metropolis is the main stage on which we develop our lives; we are citizens, a term that originates in the city, a space that is organized around the citizenry - that is, we situate ourselves in the participation in public life.

In this sense, walking becomes an activity that upholds the viability of the public space (Jacobs, 1967), being a symbolical way of allowing us to transform space, a metaphor for mental, physical and artistic movement. It is by the act of walking that the citizen recognizes his city and relates to others, and because of this, the figure of the *flâneur* is presently rescued and vindicated by geographers and urbanologists, warning us about the loss of the physical experience of the city that its inhabitants are undergoing.

Flânerie is, thus, an analytical tool that gives us a specific way of looking at, feeling and reading the landscape, to take it over and form an active field of participation between the inhabited space and the inhabitant, an activity that establishes defined ways of relating the stroller with the surroundings. On this respect, Benjamin (1997:217) refers to the *flâneur* as “the priest of the genius loci”, that is to say, as the guardian of the space, capable of capturing its essence and manifesting its qualities by ways of the body, that walks, observes, and feels: the *flâneur* appears as his own genius loci, celebrating the location and its details, considering the act of walking as an action that endeavors “to locate sensations and to feel localizations”. (Feld, 1996, in Psarras, 2015).

Flânerie is not only a spatial journey –wandering, walking or strolling- but is also a perceptive and territorial take-over, an act that symbolically constructs the space. Far from being exclusively a transit channel, the *flâneur* turns the street into a way of being and a meeting-place. As his task is to compile the urban experience -collect the experience of time, the use of space, and the movements that generally take place in the city , recover it and think about existence in virtual and hybrid spaces- it becomes a fundamental issue for describing the relationships between the body, space and technology, as well as the consideration of the excessive control and monitoring that bodies (human and urban) are enduring.

At a first glance the present-day city can be observed as a space mainly dominated by consumerism, consolidating itself as a product of capitalism and a globalized society. The individuals move from one place to another with bags in their hands, going in and out of shops. Running to reach their jobs on time with their eyes fixed on their cell-phone screens, making it evident that there is a certain disconnection to the space they inhabit. Definitively, and in opposition to the autism of velocity and consumption, the *flâneur*'s wanderings come as a counterpoint, in promise of the experience of a conscious attitude that includes voluntary disorientation, the perception of space and slowness of pace.

As we have seen, the issue of flânerie covers an extensive subject that has been revised in relation to its existence in cyberspace, as well as in urban space –from the field of architecture to urbanism- but, however, since it has been updated and is persisting in hybrid space, it has not been dealt with in depth, as is the case with its relationship to the Art world. Thus it becomes necessary to go down this path in order to tackle it from theory to practice in this Doctoral Dissertation.

0.3. Hypothesis and objectives

Our hypothesis suggests that to taking walk is not only a physical and mental (digressional) practice, but is also a virtual one when we are browsing the Internet, and a hybrid practice when navigating the Internet while we are actually physically walking and registering our experience, our steps and our location, using the applications on our cell-phone to share our physical experience in virtual space.

Taking our proposal as a starting point, the main requirement (previously mentioned) in our research and hypothesis is: the recovery and reconsideration of the figure of the *flâneur* in the new spaces that have been generated with the use of 20th Century technology (cyberspace), and in the 21st Century, with the consolidation of virtual space and the expanse of the use of technology in a physical space, that becomes a hybrid space. Thus we can begin to understand the new keys and artistic practices that arise in these spaces, by analyzing the transformation and redefinition of the figure of the *flâneur* and his link to present-day artistic actions or practice.

Highlighting the *flâneur*'s more representative characteristics, we decided to study how these are reflected in contemporary artistic practices, and how new technologies have influenced our surroundings, modifying our body and our ways of moving.

We underline the value of what we consider our most important general contribution: the ongoing present-day deliberation on the outlook of the *flâneur* -as much from a theoretical focus, as for artistic practices- that still holds good, and far from disappearing, has been transformed and redefined with the passage of time, resurging conceptually as Fláneur, Cyber-*flâneur* and *Phoneur* in relation to the three fore-mentioned spatial contexts that are relative to contemporary urban space.

To study the presence of the *flâneur* in hybrid space, we should first understand the context he moves in, and, simultaneously, this will serve as a method (strategy) for the analysis of the characteristics of this physical-digital space, as this is an incarnation of the changes that are taking place, experimenting with them to the full.

In this present study, the main objective to be achieved is the establishment of an analytical strategy that will open the door to the reconsideration and redefinition of the figure of the *flâneur* in the spaces generated by the use of the 20th Century's new technologies –with the arrival of Internet- and in the 21st Century, with the consolidation of virtual space and the widespread use of technologies in physical space. To do this, what follows are the specific targets we have set, which in turn, will shape the structure and contents of this research, and at the same time, shape the methodological strategy:

1. Identify and establish the main characteristics that describe the figure of the modern 19th Century *flâneur*.
2. Study the context in which he appears, the times and the space/s in which he wanders.
3. Tackle digital space and the concept of cyberspace and its properties, as well as analyze the way in which these hold influence over the users experience.
4. Identify the characteristics inherent to the modern *flâneur* in this new space and look for its possible equivalencies.
5. Study the existence of the *flâneur* in cyberspace (cyber-*flâneur*)
6. Address the crossing of digital space with physical space, in order to approach hybrid-space and investigate the way that new technologies and communications have had an influence on the user's (*phoneur*'s) experience of the space he moves in.
7. Verify the survival or extinction of the *flâneur* in hybrid space and locate its properties in this new context, to, in this case, underline the importance of the *flâneur* attitude in contemporary artistic practices.
8. Propose and analyze a series of our own artistic actions (2011-2018), as much the individual ones as the collaborative, that arose from the redefinition of the *flâneur* in the three aspects under study: *Flâneur*, Cyber-*flâneur* and *Phoneur*.

With all that has been set forth up to now, we would like to recall this assertion made by Jenks (1995:148) : "the *flâneur* is an analytical form, a narrative device, an attitude favoring knowledge and its social context".

0.4. Methodological Steps. Flow/Think/Transit

> (...) Method derives from the Greek methòdos (metà: "behind", "to" and hòdos: "path" "street") "behind the path" but also "by the path". The methodology belongs indisputably to walking, it is constructed "along the way", "in the act of walking", and the method becomes understandable "while proceeding" (...) (Careri, 2016).

To define the paths we have followed to carry through this study and reach the proposed objectives, we should say that this thesis is within the framework of the Doctoral Program in Art: Production and Investigation, and is the product of research carried out between 2014 and 2018, thanks to the approval of the project of this thesis, and the award of a scholarship for the Formation of Investigative Personnel (FPI –its Spanish acronym)- from the Universitat Politècnica de Valencia in 2014, forming part of the Grupo de Investigación, Laboratorio de Creaciones Intermedia (LCI) del Departamento de Escultura (Facultad de Bellas Artes, UPV). This present study is attached to the project named: 'Modelización matemática de formas escultóricas complejas. (Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas ('Mathematical modeling of complex sculptural shapes. Experimental interdisciplinary investigation on contemporary art and mathematics'), and 'Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica española y su contribución a la historia de la performance europea' (ref. HAR2008-04687). (Recuperation of pioneering practices in historic Spanish avant-garde action art and its contribution to the history of European performance).

Art is in itself an interdisciplinary material. It includes technical, philosophycal, psychic, respresentational, linguistic… knowledge, but it cannot be reduced to a mere juxtaposition of partial knowledge. Its most basic cognitive tools (drawing, modelling, construction, form, color)… The central character of these cognitine processes makes Art an interdisciplinary discipline. (Moraza, 2006)

This study, under the direction of Miguel Molina, is sustained by interdisciplinary elements that hybridize traditional techniques and modern technology, and continues with the structure of the investigation group LCI (of which we form a part). Thus, although a priori it may seem that we are exceeding our own field, we do consider it to be an intermediary with other spheres that are not specifically artistic, in which we also tackle literature, philosophy, anthropology, sociology, architecture and urbanism, giving way to a hybrid methodology, in which we highlight its sculptural-performative character, inasmuch as flânerie is a way of involving a body with a space.

We shall follow on to explain the phases in the work that has given birth to this present investigation, whose methodology has followed an inductive process, in which –starting from the figure of the *flâneur*- we draw out a general map of the context he arises in to proceed with a deductive methodology, after which, from general aspects we lead onto the specific object of our study, building a theoretical/conceptual base in which the different phases of the work shall interrelate.

- **First step: to walk, poetry in motion**

Walking, to the *flâneur*, implies wandering, that is to extend oneself across space, to flow. This in not only about a spatial practice, rather it is also a poetical process, because to wander as one walks implies thought, talk, passing by and establishing connections between fragments; this is why the stroller does more than just go from one place to another. In his wanderings he poetizes the space and at the same time, travels it and produces: to walk is poetry in movement. As Careri explains, there is a beautiful verb in German that explains all this <<"spazieren">>: to stroll, to walk, but above all to 'make space', "produce space while walking".

Probably the act of walking has been one of the most recurrent and attractive activities carried out by Western artists and intellectuals in this last century, and is also one of the few spatial behaviors that interest visual artists as much as it interests architects, urbanists, sociologists, anthropologists and writers, "each individual has been able to live his own story in the heart of the city. Along his itineraries, his strolls..." (Augé, 1998)8.

Interested at first by the artistic practice of walking taken as a way of delving into the concept of urban space, and its evolution to the present-day metropolis -to a large extent experimented using NTIC- our proposal was to illustrate (by the artistic practice of walking) the contributions and influence of the geospatial Web and locative media on urban space. In the bibliographic inquiry previously mentioned, Walkscapes, Walking as an Artistic Practice (2002), the author carries out a historiographic trajectory on nomadism in art, and on how walking, as an aesthetical practice, is common to a set of artistic movements.

This led us to introduce ourselves into the idea of the Situacionist 'drifting' used as a method to evaluate cities using psychogeography, and the use of trans-urbanism as an analytical route through their margins and outskirts, all being registered with the use of technologies based on locative media that have documented these tendencies.

Thus, in 2015, we applied for a three-month investigation internship at the 'Laboratorio di Arte Civiche del Departamento de Arquitectura de la Universitá di Roma Tre', under the supervision of Francesco Careri, and linked to the project Roma 20-25. Nuovi cicli di vita per la metropoli.

> By urbanism I understand, not only a collection of works, projects, theories or norms unified by a theme, a language and a discursive organization, but rather I understand urbanism as the traces of a great set of practical experiences: those of the continuous and conscious change of the territory and the city (Secchi, 2014).

This phase of the investigation fundamentally consisted in putting into practice the tendency applied to the field of architecture and urbanism. During the Arti Civiche course we carried out a series of collective experiences in which each participant had to propose a series of experiences that questioned the exploration, participation and taking over of urban spaces. In our case we looked for an interaction between space, body and technology, giving special attention to the relationship between physical and digital space.

This 'drifting' was planned beforehand in a concrete zone that corresponded to one of the quandrants into which the city was divided, with the aim of exploring and analyzing it within the context of the Roma International Workshop 20-25, to which the Facultá di Architettura Roma Tre (Italy) belonged. In this way we proceeded from the representation to direct experience with, and at, the chosen area.

Parallel to the practical experiences in the course, we carried out a bibliographic inquiry at the Department of Architecture and consulted texts and articles related to the activity of walking as an artistic practice, provided mainly by Francesco Careri and Lorenzo Romito, both members of the Stalker Group. We combined the reading of these texts with attendance at conferences and workshops included in the programming of the Bienal de Espacio Público (Public Space Biennial), which took place at the Department of Architecture in the University of Roma Tre, during the month of May, 2015, as well as those organized by the Department itself.

The result of this internship are a series of actions based on the cartographic register of spatial coordinates compiled in a sort of diary, which would be used later in one last action called Erratic Palimpsest (2015). Activities and projects were collected in the book titled Errare Roma West (Wandering Rome West), published by the Laboratorio di Arti Civiche for MAXXI (National Museum of 21st Century Art), for the exhibition of the Roma 20-25 Project and the result of the Arti Civiche 2015 course13. From the practices carried out during the course, a series of theoretical and practical studies arose at the same time, that are inscribed within the previously mentioned project Mathematical modeling of complex sculptural shapes. Experimental interdisciplinary investigation on contemporary art and mathematics and have been of importance to the experimentation that corresponded to the final part of the thesis.

Once the investigation internship was finalized, and while writing the memory of the activities carried out and the results obtained, the need to consider the origin of our research again arose, motivated initially by our personal experience and artistic practice.

After having tackled the practice of walking, specifically during the wanderings that were carried out collectively with the aim of exploring the urban territory, its limits, and the relationship to the other through interaction, we noticed that our artistic practice (and thus, a life practice) was closer to those we experimented as individuals, closer to the urban nucleus and not so much in its outskirts, and thus closer to the stroll.

With this approach, it became necessary to revise our investigation, which without a doubt required tackling the artistic practice of the urban stroll in a more focalized manner, and should be tackled with the attitude of a *flâneur*: Errer est humain. Flâner est parisien. (Erring is Human. Flâner is Parisian) (Victor Hugo, 1862).

An error hardly holds any negative connotations. To err and to wander, to draft and to sweep, share origins in their etymology and sink their roots into the word radere, that means as much to scrape as to scratch out, to file or to polish. To live with it, and make the most of the moments in which the project should wander, is an extraordinary tool for the understanding of the true interiorities of the architectural generation. It is surely thanks to the epic of error that the project manages to peek into zones that otherwise would always remain in the dark. It is thanks to the window opened by error that the project acquires its portion of the infinite (De Molina, 2012: 127).

- **Second Step: Read as if Walking, and Walk as if Reading**

Walter Benjamin recommended meandering endlessly, losing oneself in the crowd, and wander through the urban labyrinth to "being finding new paths" and in this respect we should mention that we consider actual walking aimlessly (flânerie) a methodology that is guided by the sense of discovery and serendipity it implies, even at the risk of going down roads that end in wide avenues, which in turn create an extensive and unfathomable network.

> What for others are deviations are, for me, the data which determines my course (Benjamin, 1999:456).

In the first place we want to highlight the approach to the methodological process followed by Benjamin in his unfinished Das Passagen-Werk ('Book of passages', written between 1927 and 1940, unpublished until 1982) and the editing character that our investigation ultimately presents. Benjamin, who rescued the figure of the *flâneur* as a communications strategy, is close to becoming a collectionist, in his endeavours to compile facts. Thus, moving as much through physical space (in cities and in texts) as through virtual space, we begin to collect together different quotes and fragments that we place into the different points that form the structure of our work.

At this point we would like to underline that, aware of how the web functions (whose search engines are based on algorithms that operate in a personalyzed way, only showing us the results that, according to their calculations, could interest us), our research has combined search

engines such as Google, as well as encripted browsing allowed by networks such as TOR, which –as we shall see later- give us the possibility of going through other spaces that can find a parallelism with the dark and unfrequented city streets, or search engines such as DuckDuckGo, that doesn't track the user's information and stresses the issue of privacy.

There is a fundamental matter that will allow us to trace a route, taking the figure of the *flâneur* as a guide: the actual practice of strolling experienced as a way of reading and writing. On his walks he analyzes the city as if it were a text, "becoming the reader of a space that is similar to a theater, as the city is no longer his homeland, but rather represents his stage" (Benjamin, 2007). One of the main principles of flânerie, as said by the sociologist Mike Featherstone, is that it presents itself as a way of "reading urban texts, a methodology to discover those footprints of social significance that are inserted into the layers of urban material" (Featherstone, 1998). The legibility of the city and its comprehension as a text becomes an issue that proves itself very useful to urbanists and politicians, when the moment comes to reconsider their plans for urban organization, vindicating the importance of flânerie to achieve a habitable city that can be experimented in a more direct way.

A metaphor for walking as the production and communication of texts that is not only evident in the city, but in cyberspace as well, whose structure –based on the hypertext14- permits the net surfer to move from one text to another; a reading and writing process in hybrid space that, with the use of the new technologies, reaches new dimensions with the superposition of digital data in physical space, forming a hyper-textual system between physical and virtual space.

In this sense, the Arcades Project is considered an early example of the hyper-textual system employed by the author as a methodological system. For Benjamin, the nature of the medium under investigation should be replicated in the methodology, with the aim to adequately understand the medium (Hartman, 2004), as in artistic investigation the methodology is knowledge, and knowledge is the method.

It is precisely from flânerie itself that we look for our position, understanding that this implies an interdisciplinary outlook: on one hand, the motivation for this work –that is triggered by artistic interest; on the other, along this path we shall make references to studies that make the matters dealt with evident, weaving a kind of cloth, a network of paths that we shall be moving down:

> Unlike wandering, in which concern for food and destiny always determine the spatiality and temporality of movement, where often a given destination becomes a fixed point, the summit of a mountain, the bank of a river or -in the romantic way songs, a lover in the distance or the distance as a lover-, however, the movement of the walk is not subject to any rule as to the end pursued. It occurs in a free spatiality and temporality that equates it with alleying (Neumeyer, 1999: 11, in Cuvardic, 2002: 32).

In this way, the path taken for this study has been based on a hybrid system, which as much includes the reading of texts and the collection and selection of fragments, as the actual practice of flânerie. Step by step and fragment by fragment, we have been building an order on which to lean when we construct our story, whose structure has taken shape starting from different ideas woven together like a collage, to end in the last chapter and the conclusions:

> An investigation of flânerie as activity must therefore explore the activities of observation (including listening), reading (of metropolitan life and of texts) and producing texts. Flânerie, in other words, can be associated with a form of looking, observing (of people, social types, social contexts and constellations); a form of reading the city and its population (its spatial images, its architecture, its human configurations); and a form of reading written texts (in Benjamin's case both of the city and the nineteenth century – as texts and of texts on the city, even texts as urban labyrinths) (Frisby, 2007: 142).

Along the same lines, we would like to point out the life-experience character of this study, that has required direct experimentation and fieldwork. Thus, as a part of our research, we propose generating a series of experiences by which, making use of the artistic practice of the stroll, the relationship between space, body and technology will become clear, so as to contribute to the reconsideration of the *flâneur* figure as much in digital space as in hybrid space, as well as the exploration of its artistic possibilities. This leads to an analysis of the use of new tools in different artistic practices, employing mobile technology and locative media addressing the take over of urban space by flânerie, trying to highlight its contributions and influence on urban space by taking the artistic practice of a stroll as a generator of theory and vice-versa.

Thus, convinced that "literary efficiency only arises from a rigorous interchange between action and writing" (Benjamin, 1988), one should emphasize that what has been fundamental to the formalization of this study is this artistic experience or practical investigation, that has developed in parallel to constant dialogue and interchange "between the library and the street". This artistic practice has been carried out in both an individual and collective fashion, paying attention to the way in which these interrelate with each other while at the same time establishing a dialogue with the process and this study – experimenting the interaction with physical urban space and digital space.

During the work developed collectively, on one hand carried out by the WDC Group (Walker Citizen, Damian von Rosmarín and Camomille de Rodríguez – pseudonyms of Elia Torrecilla, Pepe Romero and Almudena Millán) – we jointly investigated the relationships that are more focused on the daily experience of urbanity, with a series called 'Unperceived Actions'- and on the other hand, the work done by the Equipo NoDOS (3), a network that we belong to along with Cristina Ghetti and Julio Sosa, carrying out a series of actions more focused on what is technological and interdisciplinary, as well as on those in which we experimented the relationships (hybrid) between space, body and technology.

In the same way, as a result of the academic collaboration carried out in the subject of Arte Sonoro (Sound Art) at the Beaux Arts Department of Sculpture at the Unitat Politècnica de Valéncia, (imparted in Degree and Master courses by Miguel Molina), we include the 'Unperceived Actions' carried out with the Beaux Arts degree students during the 2016-2017 and 2017 and 2017-2018 course respectively. As well as 'El árbol de los errores' (the Tree of Errors), executed with the students of a Master's in Visual Arts and Multimedia, during the 2017-2018 course, which allow us to experiment with issues related to space, the body and technology, in the academic world.

These artistic and academic actions that are part of the practical application of this doctoral dissertation, are included in the final part of each of the three chapters that this study is divided into, and provide us with a parallel course, that after the actual practices, calls into question the theoretical aspects that have been exposed.

These actions appear as autonomous elements of the *flâneur* in its different updates. Open proposals to be developed, which allow the establishment of connections between theory and practice, between research and experimentation, throughout a thesis that, at times, becomes an anti-thesis, or non-thesis. Therefore, during the process of action-writing, we presented some of our results at congresses and in research magazines.

In carrying out these experiences, both individually and collectively, as contributions to a theoretical-practical focus, we find that the importance of the idea of flânerie -in its three updates- remains unquestionable in contemporary artistic production, and not only fundamental as a matter of interest, but also as a creative strategy during the process of our own work. A fact that makes us conscious of the reality that we are living in, as can be seen by the evident historic gender unbalance in our society, which is reflected on our streets and made visible by the practice of flânerie.

It is at this point that we wish to make clear, that here, the figure of the *flâneur* is being studied as an attitude, as a conceptual figure and a liminal figure, that finds itself in an 'in-between' place, on the frontier, in the suburbs, neutral, and neither outside or inside, and also, neither man nor woman. To consider here the issue of gender in the *flâneur*, the question of gender – despite its unquestionable interest- would greatly exceed the field of research that occupies us, and would not respond to the proposed hypothesis.

However, one should point out that in articles such as *Mujeres haciendo ciudad: Las flàneuses Sinsombrero* -City-making Women: The Hatless *Flâneuse*s- (2017)[48], an itinerary proposed by women strollers (*flâneuse*s) who have known how to confront the adversities of a public urban space that has been fundamentally destined for men.

---

[48] TORRECILLA, Elia. "Mujeres haciendo ciudad: *Flâneuse*s y las Sinsombrero". Kult-ur, vol. 4, No7, 2017, pp. 79-98. Disponible en: http://www.e-revistes.uji.es/index.php/kult-ur/article/view/2202/2137 (Consulted: 31st March 2018).

Women who, with their presence on the streets, have found ways to transgress, with a creative use of their bodies in relation to space and ongoing social norms, as was the case of Las Sinsombrero. This is why this article is included in the annex of our Doctoral Thesis, as a new line of investigation to be continued after this study. Having clarified this, we shall go on with the steps we are taking, following the figure of the *flâneur*, to enter the three different spaces in our research.

- **Third Step: A walk through three spaces**

With the aim to looking into the existence of the *flâneur* in hybrid space, we have articulated our thesis in three parts (one per each space), this way the main body of reference refers basically to his presence in three different spaces:

- Physical space: a modern city (Paris, 19th Century)
- Virtual space; cyberspace (20th to 21st Century)
- Hybrid space: contemporary urban space (21st Century)

Each one of these will give rise to the study of the figure of the *flâneur* and a series of characteristics that we have selected due to their relevance in the different texts we have consulted, as well as their significance when discovering their equivalents in the different spaces we are dealing with.

- Physical space: a modern city (Paris, 19th Century) > *Flâneur*
- Virtual space; cyberspace (20th to 21st Century) > *Cyberflâneur*
- Hybrid space: contemporary urban space (21st Century) > *Phoneur*

With the objective of adopting it to different surroundings, the first channel that we should cross is the study of the Baudelarian figure of the *flâneur* and his context, to understand the practice of urban walks (*flânerie*) taken as artistic experiences. In this phase, we establish and delimit the more visible characteristics, which in this will allow us to establish similarities among the different spaces we are dealing with: Paris in the 19th Century as the prototype of a modern city, cyberspace and hybrid space to thus –by feedback- understand the different contexts in which he moves; in the words of Renduelles and Useros (2010) "the *flâneur* is an urban hero, who tries to explain –as its incarnation- the context and the contradictions in the process of modernization."

As we are dealing with a tremendously ambiguous and contradictory figure, we are obliged to delimit such qualities, centering ourselves on those that are more representative which will aid us to extrapolate them and find their equivalents in the spaces under analysis. This will allow us to get closer to the practice of *flânerie* and its implications, which make his existence and adaption to these surroundings possible. Thus, during the process, we shall be delimiting and focusing, opening and closing each one of the sections that make up the theoretic body.

Diagrams of the first and final phases in the process of the manufacture of the table of contents

At the end of each section we include the artistic practice that corresponds with each space, thus complimenting the structure of the theoretical content. After this route through the three spaces, we encounter the conclusions that include the level of completion of the targeted objectives, proposing a return to the origin of this investigation, verifying, or not, its baseline hypothesis. Finally we shall present a general bibliography (where we reunite different documents related, directly or transversely with the matter of our interest), which will include texts, publications, books consulted and/or the online resources for this Doctoral Thesis that we are presenting (excepting those online resources that are not derived from printed texts), with the purpose of making inquiries easier.

In relation to what has been exposed up to this moment, the text that comprises our work will move forward following the structure:

0.5. Structure and Development of Contents

- First section: the *flâneur*

> The new social organization, founded on industry, breaks these barriers down by promoting interchange between spaces that until now have been self-concentrated. And circulation, the structural principle of modernity, allows the emergence of the *flâneur*. París del siglo XIX (Ortiz, 2003: 114).

In this first section, aimed at the study of the *flâneur,* we shall begin by contextualizing it, so as to understand the surroundings in which it he born, and we come closer to him, in relation to his origin as a historic and literary figure staring from the legacies of Balzac (1830), Poe (1840) or Fournel (1858), to go on to center ourselves on the works of Baudelaire (1863) -pausing to observe not only his *flâneur* attitude, but also his *dandyism*- as well as on the studies that Benjamin has done throughout his works, paying special attention to *Illuminations II* y *The Paris of the Second Empire in Baudelaire* (1972) and *The Arcades Project*, published originally in 1982 and translated to Spanish in 2005.

This latter is one of the principal thoroughfares of the city, and had been very much crowded during the whole day. But, as the darkness came on, the throng momently increased; and, by the time the lamps were well lighted, two dense and continuous tides of population were rushing past the door. At this particular period of the evening I had never before been in a similar situation, and the tumultuous sea of human heads filled me, therefore, with a delicious novelty of emotion. I gave up, at length, all care of things within the hotel, and became absorbed in contemplation of the scene without. At first my observations took an abstract and generalizing turn. I looked at the passengers in masses, and thought of them in their aggregate relations. Soon, however, I descended to details, and regarded with minute interest the innumerable varieties of figure, dress, air, gait, visage, and expression of countenance (Allan Poe, 1840).

Sitting at the big window of a London café, a man observes all the movements of the people who are on the pavements, forming a constant flow. Through the glass that separates the interior from the exterior, *The Man of the Crowd* (1840) becomes an active spectator in the scenes that take place on the streets of London, where a multitude or crowd begins to appear, a fundamental concept in the understanding of the modern city. *The Man of the Crowd* observes a street in which there is “much agitation and a diversity of people”; a chaotic scenario of very varied faces and bodies, in which the feeling of solitude begins to gain special relevance, inviting –in a certain way- the maintenance of an individualistic distance from such a flow of people. The story reflects what a 19th Century city is about, by a chase through the crowd that the narrator is seduced by and horrified by at once, and which serves to show us an urban portrait. This scene takeds place in London in 1840, a big city turned into a symbol of the future, and a cultural, theoretical and literary paradigm; a city that appears to be the commercial capital of the whole world in the context of the industrial revolution. We find ourselves at the beginnings of early modernity.

Years later, this story written by Allan Poe reaches Paris, and falls into the hands of Charles Baudelaire, who was charged with its translation into French, a fact that exerted a strong influence on the redefintion of the concept of modernity that makes up the works of the French poet, especially in *The Painter of Modern Life*; in fact Mister G. could be the reincarnation of the narrator in *The Man of the Crowd*, as he inacarnates his most characteristic features: convalesence, anonominity, a passion for the crowd, *flânerie* and in that both inhabit the city triggered by the curiosity they feel. Baudelaire saw the phenomena of modernity that was reaching his city, a scenario that had nothing to do with the old and labyrinthine medieval city. The French poet knew how to reflect the immense quantity of stimuli that was beginning to inundate the French capital in his work, especially the phenomena of masses and their relation to the new urban scenario, becoming essential to his reflections on modernity.

Once the onset of his apparition are contextualized, we approach Haussman's Parisian space and modern times, that we shall understand thanks to the fore-mentioned authors, as well as the analyses made by Simmel (1986, 1990), Foucault (1984, 1986), Frisby (1994), Harvey (2013), Amendola (2000), Engels (1845), Krakauer (2015) or Bauman (1994).

Paris had been remodelled by Baron Haussman, who, when appointed minister by Napoleon, demolished the old Paris, turning its narrow streets into wide avenues, with the idea of building an open city, where it would be possible to guard against future revolts, and in this new space the citizens had to learn how to orientate themselves again and find their place in their own city. As an outcome of the transformations produced by the Industrial Revolution, the phenomena of the masses arose, who began to inhabit the streets: we are before the birth of the modern city. From this moment, this prototype of a city, that was Paris, was launched in the majority of Western cities.

In face of this new space-temporal rhythm that was impregnating the world, Baudelaire feeds himself off all its stimuli, to transform them into poetry. Considered the modern poet par excellence, he knew how to capture the essence of what were the first moments of modernity, a geniality that only emerged because a permanent contact with the signs of the times that he was living. Baudelaire ceaselessly wandered the streets of Paris, trying to understand them, and inspired by *The Man of the Crowd*, he became a sort of detective in search of the footprints of his times. He was a street *dandy*, and the attitude of a *flâneur* showed in his work, making him become a paradigm.

The city had turned into a text that Baudelaire knew how to read and write because of his numerous strolls in a city where, until now, walking had been made practically impossible, due to the traffic and narrow pavements. The reforms carried out by Haussmann permitted planting trees on the avenues and the installation of fair sized sidewalk cafés, where one could sit down, chat, and observe the show. In this context, the *flâneur* who wandered down the streets of Paris without direction was poetizing (and botanizing) every step he took, to try to reflect fragments of urbanity. In this way, we go deeper into the figure of the *flâneur* paying special attention to the clues that Benjamin gives us throughout *The Arcades Project*.

In the interior of the modern city that was 19th Century Paris, we follow the tracks of the *flâneur* into the 'arcade-spaces', so as to -once inside them- observe his behavior and attitude with the idea of highlighting the more relevant aspects that characterize him. For this, we should first let ourselves go in the passages found in Baudelaire's work (2005), composed of a multiplicity of fragments that make a whole, which tries to show us how to build a historic, political and economic project that makes up the new scenario that is Paris, the capital at the end of the 19th Century. A study into which we submerge ourselves and combine especially with the contributions made by Adorno (1970) and Buck-Morss (1995).

Between 1927 and 1940 Benjamin decided to understand the phenomena of Modernity, and the failed promises of capitalism. To do this, de dedicated himself to compiling –just as a collector- everything that could be useful as clues to revealing the mystery: he gathered together photographs, pamphlets, texts, advertisements, notes, etc., and put them in order. All these fragments that were meant to constitute '*Paris Arcades. A Dialectic Fairy Story'* later became his posthumous book: *The Arcades Project.*

It is fundamental fact that Benjamin resorted to arcades or passageways as the elements that gave shape to his work, as passages are each one of the quotes that link to others, being possible to go across them, read them and re-compose them into a whole. On the other hand, arcades were constructions that were greatly popular in the 19th Century. They were a kind of alleyway that connected one street with another. They were glassed-in galleries that harbored shops - commercial galleries that were protected from the outdoors, and through which it was possible to stroll, looking at the merchandise and all the novelties that were beginning to arrive at the capital - one of the *flâneur's* favorite activities.

Fascinated by Baudelaire's work, Benjamin recovered from his legacy of the figure of the *flâneur*, turning it into an objective of study and interest, into the paradigm of an urban stroller who, incarnated by the poet himself, knew how to reflect all that was going on in 19th Century Paris, and that to Benjamin's eyes became a phantom world, just as we can perceive from the pages of *The Arcades Project* (2005).

Ambiguity of the arcades as an ambiguity of space. Readiest access to this phenomenon would be afforded by the multiple deployment of figures in the wax museum. On the other hand, the resolute focus on the ambiguity of space, a focus obtained in the arcades, has to benefit the theory of Parisian streets. The outermost, merely quite peripheral aspect of the ambiguity of the arcades is provided by their abundance of mirrors, which fabulously amplifies the spaces and makes orientation more difficult. Perhaps that isn´t saying much. Nevertheless: though it may have many aspects, indeed infinitely many, it remains - in the sense of mirror world - ambiguous, double-edged. It blinks, is always just this one -and never nothing - out of which another immediately arises. The space that transforms itself does so in the bosom of nothingness (Benjamin, 1999: 877).

As it is based on the principle of an assembly of multiple fragments, starting from the actual content and shape of the work, we consider it fundamental to detain ourselves for a moment on the concept of the *flâneur* in his collector's and rag-and-bone facets, that are a result of his 'asphalt botanist' condition - a metaphor employed by Benjamin (1999) to refer to the *flâneur*-artist, who moves his naturalistic scenario to the city. Beforehand, and in relation to the *The Arcades Project* and the work of the *flâneur*, we shall make a reference to the idea of taking the city as a text -and *flânerie* as a way of reading and writing- approaching these 'reading-walks' guided by authors such as Certeau (1990), Hessel (1997), Barthes (1997) or Appadurai (2001).

To follow on, we shall access these urban passages, spaces that are given over to the exhibition and sale of merchandise, and without which "it would have been difficult for wandering to develop its importance" (Benjamin, 1980); extensions of the street that are given over to commerce, that adopt the form of a small world protected by a roof, where it is possible to consume the public space as if it were a performance. After a walk through these spaces, in which, attracted by the phantasmagoria (Benjamin 2005), it becomes necessary to detain ourselves to contemplate the exhibition of objects from the distance imposed by shop-windows, aware of what that means aided by Buck-Moss (1989) or Amendola (2000). Thus we proceed on our route to introduce ourselves into panoramas, spaces in which the logics of a world reduced to its representation reach new horizons, anticipating the arrival of photography, silent and sound movies (and, as we shall see later, augmented reality).

This path we have indicated will help us to lead into the section dedicated to the *flâneur's* characteristics, which we shall extract from the contributions made by the authors we have mentioned previously, together with considerations that come from more contemporary analyses, mainly from those made by Tester (2004), Renduelles and Useros (2010) or Nuvolati (2014). The pauses we took before in these arcades and panoramas will help us to observe how the *flâneur's* experience of urban space -during his leisurely and aimless wanderings- will be measured to a great extent by a membrane of glass. Subsequently, most of the stimuli that he receives are visual ones. In this way we shall determine his most representative characteristics as the following:

- **Walking without a direction**
- **Leisure**. Productivity and lack of productivity
- Among **crowds**/Detective
- **Visual predominance**

Once these characteristics have been examined, and following Benjamin's steps. We find a point of inflexion marked by the decadence of these arcades, which are destined to die out. In this context, Benjamin asserts that the *flâneur* is a specific character of a concrete era and space, and due to the space that engendered him, therefore if this dies, the *flâneur's* destiny is to die with it. A death that was provoked by the *flâneur's* empathy towards the merchandise that finally drove him to surrender to the force of capitalism.

However, he sees his final reincarnation as a *sandwichman,* or human advertisement, which exemplifies Man's incarnation as an object, a figure described by Benjamin (2005) and that we will understand through the writings of Buck-Morrs (1986).

Going back to the moment before the *flâneur's* death –when he finds himself contemplating not only the shop window's glass, but also his own reflection- we shall make a halt at this intermediary 'passing-through' space, a space "between life and death". Inside this arcade that, as a space to 'pass-through' and of a (dis)continued and temporal condition, the idea of the threshold arises, that we can explore with Benjamin (1999,2005), Delgado (1999), Lesmes (2011), Menninghaus (2013) or Stavrides (2016). In this interior we can pause in front of the shop window (Lungstrum, 1999; Foster, 2001; Barreiro, 2014), to deal with issues such as the perspective, interactivity and communication that it implies as a mediating element, and the play of mirrors and reflections produced by the phantasmagoria, giving rise to ambiguous relationships between interior and exterior, the observer or the observed. Definitively, a play of kaleidoscopic reflections that catch the eye of the *flâneur,* fixed steadily on the threshold of the shop windows glass –evoking the picture window (Poe, 1840)- and by its definitions as a window or a screen, takes us on to the view of the next space that we shall advance towards: cyberspace.

- Second Section: The *Flâneur* in Cyberspace *(Cyberflâneur)*

In this section we shall begin by treating cyberspace as a metaphoric environment that presents itself as a network of networks, comprising an extensive network of paths and texts to wander in, as if an ocean or sea to navigate, or like a highway or freeway of information, or as a hyper-textual "big worldwide spider-web", formed by multiple nodes that link together and root, through which we let ourselves be led, immersed in this new space that emerges from the pages of *Neuromante* (Gibson, 1984).
In this way, we start from the idea of cyberspace conceived by Gibson as a big metropolis, composed of tridimensional data, codified in architectural forms, a global network of information inhabited by millions of people, and through which we can navigate. Set on our paths by Benedickt (1993), Mitchell (1995), Castells (1996), Virilio (1997), Foucault (1999) or Soja (2008), we enter this space through the screen, to analyze its characteristics and study how these influence the individual, who -by navigating between data and connected users- produces and exchanges contents with the aim of examining those features that characterize the *flâneur* in this new environment.

Tools such as the hypertext make the user not only become a consumer, but also a producer of contents, a characteristic that we analyze with the contributions made by McLuhan (1996), Maezo (2003), Lévy (2004) or Martin Prada (2012, 2015), whose studies present themselves to us as a source of artistic references. Revising these issues, we shall examine the changes that virtual experience has produced on the subject: for this, we shall first analyze virtual space and establish an analogy between cyberspace and the city. In this way, we shall study the new forms of communication, the new forms of production, and the characteristics of the movements that take place in a virtual environment.

Once we have understood the origins and properties in this new space, we propose finding those points that we dealt with in the previous section, always in reference to the concepts and authors revised earlier, equivalencies that can be established by analyzing cyberspace as a text, and the action of browsing taken as a form of reading. This presents itself as a key question, that in turn, derives from the analysis of the *The Arcades Project* as a hyper-text (Featherstone, 1989: Landow, 1997: Renduelles and Usera (2010), whose collection of quotes permit us to move through a text-space that is invaded by impressions, a new scenario where there is an inclination of the artistic practice towards the collection of material found on the web, something that will bring the *flâneur*-artist closer to the figure of the collector, as we shall see through the proposals made by Manfred Osten (2008), Martín Prada (2015), Fontcuberta (2015) or Goldsmith (2016).

Through cyberspace, the *flâneur,* in his collector facet, compiles the necessary material for his creations, an analogy (between the *flâneur* and the collector) by which we are able to observe how -despite being a tremendously visual space- cyberspace presents itself as a text, as one accesses its contents by the use of words. In this sense, the idea of the hypertext is fundamental –as much as when examining Benjamin's work, as well as the actual arcades- because they are passageways that provide us with a way of moving into another space, allowing interconnection, or 'passage through'.

Thus, just as the city can be read as a text, cyberspace offers us the same possibility, as both contribute with architectural framework and human interaction. In cyberspace, the hypertext proposes a new relationship between body and space, because the actual browsing that takes place - moving from one page to another with the use of links- shares features with the *flâneur* and, similarly, is a kind of territorial take-over, as seen in subjects that are dealt with by theorists such as Landow (1997), Derrida (1989), Certeau (1990), Barthes (1990; 1999), Mireille Rosello (1994), Landow (1997), Lemos (2001) o Clement (2002). As we have said, the hypertext will lead us into virtual arcades, as in the same way that modern architectural constructions that the *flâneur* found on his wanderings are an interconnection between passages, streets and boulevards, the hypertext is a virtual passage-way that connects alleys[49].

On the other hand, we can discover the actualization of modern panoramas in the arcade games, recreational machines that offer entertainment and diversion, where the user –close to the screen and almost inside the image- experiences a sensorial immersion that, in this context, leads us on to deal with issues such as pretense, hyper-reality or simulation, that we shall revise starting from proposals that arise with Debord (1967), Baudrillard (1978, 1983) to continue with Crary (1999), Rifkin (2000), Marzo (2003), Manovich (2006) or Coulter-Smith (2009). A panoramic visualization that will lead us to contemplate the planet using tools such as Google Earth, Google Maps or Google Street View.

---

[49] At this point we want to clarify that the first analogy found between the modern arcade/commercial center and virtual pasageways resides in the actual translation of the term, which would take us to visit those spaces dedicated to recreacional machines, called "Arcade games", that share features with virtual passageways as spaces of fantasy and dreams.

Following the kaleidoscopic vision that we might have of this stroll through the different spaces visited, we reach the moment to follow the *flâneur's* footprints in cyberspace, where we shall go into the possibility he is given to carry out his own activities, as well as go into the attributes that are needed for his actual existence: because of this, and following the route marked out by the modern *flâneur*, we shall deal with the following points that are amplified due to the ingerent peculiarities of this space. Guided by authors such as Friedberg (1994), Goldate (1997), Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006), Jay (2007) or Mozorov (2012), we observe how the *flâneur* becomes a *Cyberflâneur,* who wanders with no set direction through this flowing space and whose drifting navigation takes us on to consider the Situationist drift, giving rise to the following diagram:

2.7. The *flâneur* in cyberspace / characteristics
- 2.7.1 **Walking without a direction**
  - 2.7.1.1. The body in cyberspace. The *Cyberflâneur* as an avatar
  - 2.7.1.2. Drifting navigation
    - 2.7.1.2.1. the Situationist drift
    - 2.7.1.2.2. Drifting and *flânerie* in cyberspace
- 2.7.2. **Leisure**. Wasting time on the internet
- 2.7.3. The multitude in the network
- 2.7.4. **Visual Predominance** / the *Cyberflâneur* and photography
  - 2.7.4.1. A sea of images
  - 2.7.4.2. A virtual, visual and vertical stroll (VVV)

Once these characteristics have been adapted to the *flâneur* in cyberspace, what we have called the "second death of the *flâneur"* takes place, declared by Mozorov (2012). Here we make a reference to cyberspace's transformation from its first years to present days. It has become a space for brief, controlled and personalized inquiries, colonized by big corporations, provoking that, on principle, it no longer is a space to wander in, rather it is one in which concrete activities are performed. Finally, this will take us to a halt before the 'screen' element –as a metaphor for window or show-case- an element that is fundamental when referring to the death of the *flâneur* decreed by Benjamin, and related to the ambiguous relationship that the *flâneur* has with the merchandise on exhibition in the shop-windows, a relationship that is mediated by the glass that has its antecedent, as we have seen, in *The Man of the Crowd,* by Poe.

This is the idea of the screen perceived as a membrane or threshold, in which we shall be in the company of Deleuze (1987), Turkle (1997), Kimbell (1997), Lévy (1997), Marzo (2003), Manovich (2005), Bauman (2016) or Goldsmith (2016).

To lead on to the third and final section, we resort to the idea of a 'reflectogram' (Foncuberta, 2015) as a metaphor of the screen as a mirror, a reflecting surface that returns the *Cyberflâneur's* reflection*,* and allows us to revise those items that link photography to *flânerie* in its two aspects.

In this way, his (virtual) image in front of his physical image gives us a conceptual connection with the body and physical space. This, together with the reduction in size of the computer screen –that has managed to adapt itself to the palm of our hands, and introduce itself into our purses and pockets, converted itself into mobile technology- gives way to an important presence of virtual data in physical space, which leads us on to the next space that we are ready to explore.

- **Third section: the *Flâneur* in Hybrid Space (*Phoneur)***

In this section we shall begin by introducing the apparition of hybrid spaces with the objective of verifying if the *flâneur* can find the qualities needed to practice *flânerie.* To do this, we shall see how technology influences the city and what is the individual's physical experience after having experimented virtual space. Thus we shall start down a path that begins with a "descent", from which the vision one obtains of the space is vertical (obtained from cyberspace with the use of tools such as Google Earth or Google Maps), a physical plane where experience is direct and the angle of vision is horizontal following the trajectory marked previously by Certeau (1990) and encompassing the contributions made by Virilio (1991) or Steyerl (2014).

The *flâneur's* experience, that starts in 19th Century Paris, goes from being a horizontal and direct experience, to becoming one that begins to distance itself, visually and virtually in cyberspace, in order to obtain a vertical view of the urban space –observed from above- and retrieves the tradition of optics that began in the Renaissance: perspective (Jay, 2007). Later, with the return of the *Cyberflâneur* to urban space, this time mediated by the new technologies (Foucault, 1986), the *flâneur* goes back to living a direct experience of the body in this space, combined with a digital layer that simultaneously gives him a vertical experience.

During this "descent" into physical (hybrid) space, before touching the ground and with the aim to contextualize the urban space that we shall be entering, we shall go over the transition of the modern urban space where the *flâneur* was moving up until postmodern times, paying attention to those references we have explored previously, by the hand of authors such as Sennet (1974), Lefebvre (1974), Foulcault (1986), Davis (1990), Castells (1996), Augé (2000) or Carlos García (2004).

To reach an understanding of these trasformations, we shall advance down a path where multiple reflections on urban space emerge before us, making the influence of technology in contemporary cities evident, that which characterizes the city modified by technological and communicational media: the "informational city" (Castells, 1989), the "places space" and the "flowing space", by which Sassen (1991) develops his theory of the "global city", Echevarria's "telepolis" (1994), Mitchell's "the bit city" (1995), or Virilio's "overexposed city" (1997).

Once hybrid space is approached –which we shall go deeper into, following analyses carried out by Virilio (1997), Manovich (2002), De Souza e Silva (2003), Kluitenberg, (2006) or Díaz (2007)- we shall go on to revise concepts such as augmented reality, real time or its implied ubiquity (Marzo, 2003; San Cornelio and Alsina, 2010; De Waal, 2011), after which the challenge is to find the actualization or its equivalent, that is to say, the way to refer to the *The Arcades Project* in hybrid space, and the set-up of its structure that comes from the *flâneur* (hybrid) carrying out the work of a collector.

To go on with the proposed structure, once the space we move in is contextualized, we open the pages of *The Arcades Project* and observe hybrid space by reading them. Following the tracks of Sloterdijk (2004) and Serra (2006), we see that should this work be written today, we would have to take present-day commercial centers and other architectural models as a starting point. Taking these considerations into account and coinciding with the period in which this work was written, Goldsmith published *20th Century Capital* –following the same procedure as Benjamin- proposing the capture of the fragmentation implied in urban life, whose paradigm this time would be 20th Century New York.

Once again, this task of compiling quotes, notes, cuttings and photographs that show us the depths of both Benjamin's and Goldsmith's work, take us to the figure of the collector and rag-and-bone man, as well as the idea of the *flâneur* as an "asphalt botanist". In this "hybrid" space, diverse artistic practices that use new technology arise, based on the compilation of the data and urban fragments that are found in the hidden layers of the city. "Revealing" strolls that allow us to tackle, in a clearer way, hybrid space as a (hyper)text, and browsing as a way of reading. We take the first steps with Sinclair (1997), who proposes the exploration of graffiti as an interpretative tool with which to read the city and which, boosted by the use of augmented reality applications, show the evidence of the idea of the city as a palimpsest.

Next, following the route delineated beforehand by Certeau (1990), we advance through the studies made by Lemos (2001), Manovich (2005), San Cornelio and Alsina (2010) or Trachana (2014), to center ourselves on the relationships that are produced between body and space by the hyper-text; at this point we shall refer to the importance, in this sense, that locative media acquire, and the use made of them in the artistic field.

Letting ourselves go with the simultaneous combinations of streets and (hyper)texts that make up hybrid space, we go deeper into arcades that we find updates and turned into commercial centers, where urban miniaturization reveals clearly how communications mechanisms target consumers and security; an overexposure of merchandise that turns the commercial center into a simulation, where the phantasmagoria to which Benjamin refers shines even brighter, if possible, extending itself from this enclosed space to the streets.

To do this, we shall halt at different moments, to study the transformation of the arcade to the commercial center, and the activities related to the consumption that takes place there (Campbell, 1994), as well as the mechanisms employed that allow this to be carried out in an efficient way (Lópex-Levy, 1999; Auge, 2000; Hiernaux-Nicolas, 2006; Ellard, 2016); an

ordered route that will lead us to the analysis the issue of the commercial center as a simulation (Baudrillard, 1978, 1980), as a dream-like space (Amendola, 2000) or as a factory of desires (Simmel, 2005). Ultra-real, oniric and seductive pieces of architecture, which are raised on foundations that have been analyzed previously by Debord (1967) and are justified as scenarios that promise sensorial novelties (Jameson, 2001).

Following this visit to a shopping center taken as an update of the arcade, we again connect ourselves with the outdoors to find a space that, as an extension to the mall, produces a perception of *continuum*; leaving the shopping mall, that is a miniature city, we go into streets that have had applied the same mechanisms as those that were employed in the commercial center - a fact that becomes more evident in hybrid space with the use of technology. This is about a controlled city whose background can be found in Hausmann's Paris (Mitchell, 2001), and could reach a point of inflexion in the image of the Crystal Palace (Sloterdijk, 2004). A scenario that we propose to walk through, via alternative routes, discovered by several examples that will come from our artistic practices.

This route will allow us to make a halt in a hybrid space, that has become a panorama, and in which –starting from a controlled and protected city (Foucault, 1986; García Cortés, 2010)- we shall be able to visualize an urban space that is enlarged by the presence of screens (Virilio, 2001; Manovich, 2005; Prieto, 2016), whose analysis leads us on to revise –as an antecedent- the city of Las Vegas (Venturi, 1978), an early example of the city-advertisement (Mattelart, 1995; Foucault, 1999; Ardenne, 2011), taking us into an interface-city that is beginning to be covered with screens. This invasion of screens into the urban space will be contextualized by Krstic's (1997) or Lipovetsky's (2009) studies, to suggest –after revising different artistic proposals- possible alternative routes, taking the creative use of technology as a starting point. To experiment with this interface-city that sprouts in hybrid space, the use of cell phones will become fundamental and indispensable (Bratton, 2008) as devices that communicates us with the world. In this sense, and returning to the interface-city or screen-city, the cell phone will become the tool that allows us to interact with interactive screens that cover some buildings, as a part of different projects that have been developed from the field of art.

Fully submerged in this hybrid context, we find evidence of the *flâneur's* footprints as we follow the tracks of several authors that show us the way to approach what we were looking for, such as De Meyer and Versluys (1999), Beloff (2003), Salah Fahmi (2008), Luke (2005), Young (2005), De Souza e Silva (2009) or Psarras (2015), whose transitory considerations will lead us on to verify the existence -or non-existence- of the *flâneur* in hybrid space. To do this, we shall continue with the same dynamics that we have used up to now, and which take us to the final section of the theoretical body, aiming the establishment of a trajectory that will allow us to evaluate the modern *flâneur's* inherent characteristics, in his update in hybrid space:

3.7. The *flâneur* in hybrid space / Characteristics

- 3.7.1. **Walking without direction**
  - 3.7.1.1. Body and technology
    - 3.7.1.1.1. Take-away technology
  - 3.7.1.2. Locative media
    - 3.7.1.2.1. Browsing the hybrid city by car: the *driveur*.
- 3.7.2. **Leisure**. From the *homo faber* to the *flâneur* as *homo ludens* in hybrid space.
  - 3.7.2.1. The city as a space to play in.
- 3.7.3. The connected **crowd** takes to the streets.
- 3.7.4. **Visual predominance**: a multi-sensorial stroll from the eye to the ear.
  - 3.7.4.1. From the *flâneur* to the *phoneur*
  - 3.7.4.2. Walkman. The stroller opens up his ears
  - 3.7.4.3. Sonorous walks. *Soundwalking* or walking as a sonorous practice.
  - 3.7.4.4. The *phoneur* as homo *photographicus*
    - 3.7.4.4.1. Mobile screens. From slow photography to real-time images
    - 3.7.4.4.2. Shared reflections and autobiographies

Having reached this stage and according to the itinerary underlined in previous sections, all seems to point towards a third death (that of the *phoneur*), which, however, we shall leave as an unanswered question on this occasion, which keeps us standing on the threshold, in an interface-city, where we shall verify –or not- the survival of the *phoneur*.

Moved by the interest in the so-called "death" of the *flâneur* decreed at first by Benjamin, and his later resurrection as a 'sandwich-man', or by the pages of Hessel's *Walking in Berlin* (1929), we find it important to consider the contemplation of the notion of a threshold in our study – it is precisely a threshold that allows us to go from one space to another. To do this, and before going on, we would like to make a halt at these intermediate spaces, and remain on those thresholds that have begun to acquire importance on our stroll.

- **On the threshold. The *flâneur's* transformation and its reflection in our own artistic practice (2011-2018)**

> It is only the end of an era that allows outlining that which kept it alive, as if it needs to die before becoming a book (Certeau, 1980).

Once the structure of this thesis has been established, we find that along our proposed route there is an element of particular relevance that remains present throughout the three spaces: glass as a mediating element, as an access that opens, through which the *flâneur* moves from one space to another. A transparent membrane, that first appears as the big window of a London café (*The Man of the Crowd*), and later becomes the glass shop window which one finds in the arcade, through which the *flâneur* contemplates the phantasmagoria of the merchandise. A glass showcase, that in cyberspace becomes a screen and then turns into a threshold between two spaces, which later melt together, co-inhabiting in hybrid space by the use of the mobile screen. Glass that, in all the forms we have presented here, becomes a threshold, a figure of the intermediate that defines the limits and the spaces of transition.

Here one should highlight the importance that Benjamin gave to the rites of passage, transit or initiation rites, that is to say, the passing from one state to another. In this sense, Tomas (2000)

differentiates three stages in these rites of passage: a separation from the previous state and symbolic behavior that signifies an imminent change, the threshold period where space and time transgress, and lastly, a marginalization or distance that permit an integration into the new state.

As we have said, Benjamin announced the death of the *flâneur* triggered by the disappearance of passageways, and this is why our study –at the end of each section- ends by making a reference to death, a transformation that implies the crossing over from one space to another – one step and a stroll across the threshold:

> The threshold of the limit must be clearly distinguished. The threshold is an area. And, certainly a transition zone. The term "thresholding" implies change, transition, escape, and the etymology does not have to ignore these meanings. On the other hand, it is necessary to investigate the context directly that has given this word its meaning. We have become very poor in threshold experiences. "Reconciling the dream" is perhaps the only one that has remained. But just as the figurative world of dreams surpasses the threshold, so does the ups and downs of entertainment and the sexual exchange of love. - The monumental door, which transforms who crosses it, was developed from the scope of the threshold experience (Benjamin, 2005: 850).

In the route we propose, the *flâneur* finds himself at the thresholds of the spaces we cross, remaining on the margins that are located between life and death, taking the path of continuity, of life, of evolution: death encloses the promise of a liberation, of a path to be taken. This is why the step from one threshold to another does not only mean the crossing from one space to another, but also the path of one state of consciousness to another and even that of one period in history to another (Lesmes, 2011).

Thus, while other authors close it, in this study we deal with producing an opening in the *flâneur's* discourse, as in the light of death, all comes alive. In this way, at the end of each one of the three sections into which this study is divided, his death is proposed (and thus his revival). Although for Benjamin, the death of the *flâneur* coincides with the decadence of the arcades, throughout time there are various authors who have continued to study this figure, relating it to other contexts. For example, Susan Buck-Moss studied the *flâneur* related to the emerging phenomena of the crowd and commercialization, giving us a new view by associating it to political connotations, turning the *flàneur* into a post-modern subject that has exchanged Parisian passageways for commercial centers, and has developed the sense of sight as a hegemonic sense, in this way fulfilling one of its principles based on "to be looked at but not touched".

As we are dealing with an ambiguous and contradictory figure, the *flâneur* always wanders through a space that is neither here nor there, nor inside or out: he finds himself on the limits, in an intermediate space. In this sense, Eugenio Trías describes "the philosophy of the limit" as an active and creative proposal, still in a construction phase, in the process of revision, *in itinere*: "The intermediate space as the axis, the frontier, the place of intercommunications – definitively the door, the threshold, the atrium, the arch." (Eugenio Trías, 1991).

According to Certeau (1990), "the limits are traced by the points of encounter between the progressive takeovers and successive movements of the actors", and in them we find the figure of the *flâneur*, moving through a frontier-like space, where the limits act as a mediating element, as the crossover in which one space ends and another begins: it is an interval.

The *flâneur* walked through passageways fascinated by the phantasmagoria that the shop-window's glass provoked in him. While the ordinary citizen was succumbed by the merchandise, attracted by its spell and participated in capitalism, the *flâneur* would digress between the vision of the objects on the other side of the glass and his own reflection in the glass. Navigating in a play of mirrors, the *flâneur* is finally absorbed: he has succumbed to the merchandise and is swallowed up by capitalism. Thus, Benjamin suggests that one of his reincarnations will be the sandwichman or human advertisement, a paradigmatic character in the streets of Paris in the thirties.
However, in 1929, Benjamin writes an epilogue to Hessel's *Walking in Berlin*, and talks about the return of the *flâneur*, a reincarnation that emerges from between the pages of the book, in this way the idea of resurgence can already be found in the German philosopher's texts. Later, other authors take up this proposal again to make it endure and cross the threshold to other spaces, as is the case of the virtual one. Following these proposals, behind the idea of death due to the impossibility of maintaining the *flâneur*'s own characteristics, we will show a series of artistic practices that are carried out from the optics of flânerie, that manage to confront all these issues that, on principle, would suppress them. This is why, due to the ambiguity presented by the *flâneur*, the idea of the threshold holds strong in him, materialized / made a metaphor by the shop-window's glass and later on, by that of the screen.
In the beginnings of the 90s, Internet was a sort of digital desert, through which one could stroll without direction, with the idea of exploring it (with the use of web browsers such as Internet Explorer). The *ciberfâneur* goes through the glass membrane of the screen to submerge into a new environment for his wanderings through the hypertext. Just as happened with the arcades, with the passing of time the merchandise began to take over cyberspace, and the popularity of applications that facilitate specific activities –usually shopping- made cyber-*flânerie* a near-to-impossible practice. Then Mozorov went on to declare the death of the *Cyberflâneur*.

In this sense, and following Featherstone's proposals (1998), we underline the importance of revising the concept of the *flâneur* instead of declaring his "death", thus, if we think of the *Cyberflâneur's* immersion in cyberspace through a screen, we shall again see how, starting from images such as '*reflectograms'* (*selfie*s taken of mirror reflections), the glass expels the image of its reflection (as occurred in the passageway's shop windows) and is returned -in a sort of reversible phenomenon- to a hybrid space that, as explained beforehand, presents itself as a new scenario to enter in search of the possible hybrid *flâneur's* footprints - not only on a theoretical path, but also on a practical one. Thus, after the thresholds dealt with at the end of each section, we begin a practical stroll through different artistic actions that we have carried out, constituting a parallel and complementary route to the structure of the theoretical content; proposals that have been explored individually or collectively, that have served us greatly towards putting theory into practice, as well as generating theory from practice – reflecting on and questioning the 'different', by ways of the following experiences:

Individual and collective artistic practices, from Section 1 (*flâneur*):

- *Sandwich_woman,* Elia Torrecilla, 2016[50]
- *Tree-woman* (the center, my street & me), Elia Torrecilla, 2017[51]
- *Souvenir from Łódź*, Elia Torrecilla, 2011[52]
- *Unperceived actions and urban choreographies* with Grupo WDC [53]
- *Pasicorto*, with Grupo WCD, 2016[54]
- *Urban choreography "Bus Stop",* with Grupo WCD, 2016[55]
- *Don't succumb to the merchandise,* with Grupo WDC, 2017[56]
- Teaching practice Degree, Sound Art. *Unperceived actions* (2016-2017)[57]
- *Staring Gaze*, with Grupo WDC, 2017[58]
- *Path of Hope*, with Grupo WDC, 2016[59]
- *With the chair on the head* (Jane's stroll), Elia Torrecilla & Domingo Mestre, 2016[60]

Individual artistic actions from Section 2 (*Cyberflâneur*):

- *I AM (here)*, Elia Torrecilla, 2016[61]
- *Facebook through the mirror,* Elia Torrecilla, 2017[62]
- *Casual encounter: dragged to the deep*, Elia Torrecilla, 2017[63]
- *A tentative trip to the infinite: Absortion*, Elia Torrecilla, 2017[64]

---

[50] Photographs & video of the action: http://eliatorrecilla.com/Sandwich_woman

[51] Photographs of the action: http://eliatorrecilla.com/Mujer-arbol

[52] Photographs of the action: http://eliatorrecilla.com/Souvenirs-from-Lodz-Poland-2010-11

[53] Photographs & video of the action: http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC

[54] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=8Ov592RQWzU

[55] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=8Ov592RQWzU

[56] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=WJqb4YlwKWo

[57] Video of the action:
http://eliatorrecilla.com/Acciones-Desapercibidas-Acciones-No-Anunciadas

[58] Photographs & video of the action: http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC

[59] Photographs & video of the action: http://eliatorrecilla.com/Recorrido-Performativo-Cabanyal

[60] Photographs & video of the action: http://eliatorrecilla.com/Con-la-silla-en-la-cabeza-paseo-de-Jane

[61] Video of the action: https://youtu.be/GtKLZiu83hM

[62] Documentation of the action: http://eliatorrecilla.com/Facebook-a-traves-del-espejo-Diario-de-viajes-al-infinito

[63] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=6oOFi3w1_Lk

- *Mirror system: des-appearance*, Elia Torrecilla, 2017[65]
- *Continuous glass*, Elia Torrecilla, 2017[66]
- *Mobile absortion,* Elia Torrecilla, 2017[67]
- *Mobile landscape,* Elia Torrecilla, 2017[68]

Individual and collective artistic actions in Section 3 (*phoneur*):

- *Derivatives*, Elia Torrecilla, 2015[69]
- *I AM (here),* Elia Torrecilla, 2016[70]
- *Erratic Palimpsest,* Elia Torrecilla & Francesca Duca, 2015[71]
-*Sonorous Movement #Cybernetic variation*, Elia Torrecilla y Pepe Romero, 2015[72]
- *Action #3,* with No(DOS)3, 2017[73]
- *Action #7, with* No(DOS)3, 2017[74]
- *Parallel Walks*, Frans van Lent & Elia Torrecilla, 2016[75]
- *'Peripathic' reading*, with Grupo WDC, 2016[76]
- *Listen to the heart of Valencia*, with Grupo WDC, 2016[77]
- *Parenthesis,* with Grupo WDC, 2016[78]
- *Coin concert*, with Grupo WDC, 2018[79]

---

[64] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=IasTXS6WwSw

[65] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=UbFWIEBHQ4U

[66] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=cpkwK_7vhno

[67] Video of the action: https://www.facebook.com/diariodeviajesalinfinito/videos/427149164338425/

[68] Video of the action: http://eliatorrecilla.com/Paisaje-movil-Real-screen-touch

[69] Documentation of the project: http://eliatorrecilla.com/Deriva-da-s

[70] Documentation of the project: http http://eliatorrecilla.com/S-O-Y-aqui

[71] Documentation of the project and video of the action: http http://eliatorrecilla.com/Palimpsesto-erratico

[72] Video of the action: http://eliatorrecilla.com/Desplazamiento-Sonoro-Variacion-cibernetica-2015

[73] Documentation of the actions: http://nodos3.tumblr.com/post/162664563362/el-equipo-nodos3-haciendo-uso-de-los-elementos

[74] Documentation of the actions: http://nodos3.tumblr.com

[75] Documentation of the actions: http://eliatorrecilla.com/Acciones-Minimas

[76] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=z6oQedNHZjM

[77] Documentation of the action: http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC

[78] Video of the action: https://www.youtube.com/watch?v=z6oQedNHZjM

[79] Documentación y vídeo de la acción: http://eliatorrecilla.com/Grupo-WDC

- *Unannounced actions,* degree teaching practice, 2017[80]
- *The tree of errors*, Master-class teaching practice AVM, 2017[81]

After this process, we are aware of the ample constellation that the theme under discussion unfolds, and therefore the contents we have dealt with have been exposed in a synthesized form, with the aim of offering a general cartography of those aspects that we consider important when entering the *flâneur* universe in all its "reincarnations".

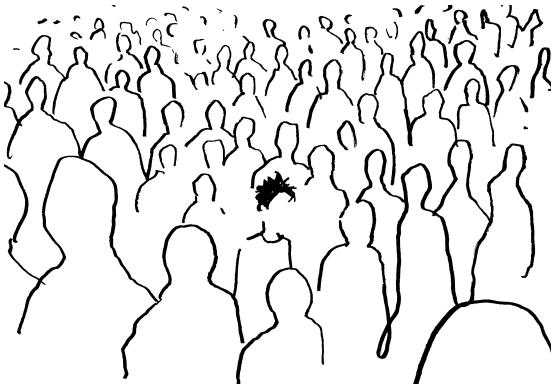
As a consequence, this study gives way to a rhizome type of structure, in the same way as does the *flâneur* and the urban space of which he is a reflection - interconnected, transversal and at times, contradictory. Given the immense quantity of concepts that are activated, we have been obliged to assume the impossibility of covering them all, and because of this –due to the hyper-textual character that this study is based on- we have inclined towards giving a general view rather than a detailed treatment of lines of thought or movements.

Therefore, the selection of works that we include in the theoretical body, are situated according to the different themes that are dealt with in each section, without endeavoring to show them in chronological order. Being aware of the fact that we could have made references to many of the artists whose ideas coincide with the themes mentioned, we have instead selected those studies that in some way are a referential source for our artistic practice. In this way, we want to specify that the studies we are talking about are referenced by technical fact sheets in the footnotes of the photographs (following the Author, *Title*, year, structure) and also explain, that although the studies have been reached as much by consulting catalogues as books –both in physical format and digital- for the sakes of viability they have all been obtained from online sources, and given the easy search engine access, we have preferred to center ourselves on showing their fact sheets.

After this introduction, we start out on an itinerary marked by the following guidelines, a discourse to travel and move through. **And so the journey begins...**

[80] Documentation of the actions: http://eliatorrecilla.com/Acciones-Desapercibidas-Acciones-No-Anunciadas

[81] Documentation of the action: http://elarboldeloserrores.blogspot.com.es



Dibujo realizado por Carlos Maiques durante la defensa de la presente tesis doctoral, julio 2018

PARTE I **El *flâneur* en el espacio urbano moderno**

1.1. El *flâneur*

Origen-definición

> **Flâner** v. intr. • Vagar, callejear || Gandulear, perder el tiempo, matar el tiempo (*perdre son temps*).
> SYN. • Muser, musarder, vaguear. *Badaud*er, curiosear.
> **Flânerie** f. Callejeo, *m.*
> ***Flâneur*, euse** adj. et s. Azotacalles, callejero/ra; paseante, ocioso, mirón/ona.
> SYN. • *Badaud*, curioso, papanatas, mirón.

El verbo *flâner* se comienza a utilizar de forma general a principios del s. XIX, y encuentra su origen en el escandinavo antiguo, donde *flana* designa la acción de correr de un lado hacia otro sin un rumbo concreto. En francés, el verbo se emplea para referirse a una forma de pasar el tiempo en la ciudad, lo que implica que la flanerie conlleva una experiencia espacio-temporal, una actividad que queda explicada en acepciones como "pasear lentamente y sin rumbo", "dejar libre la imaginación y divagar", o también "perder el tiempo" (Bescherelle, 1880).

La *Encyclopedie Larousse du XIX siècle* dedicó un largo artículo para definir el término, explicando que el *flâneur* se trata de un merodeador, de alguien que pierde el tiempo y que solamente puede existir en un entorno urbano en el que poder dejarse llevar por el callejeo. La deambulación será una de las actividades características de los nuevos entretenimientos de la ciudad moderna, un tema que adquiere en la literatura que comprende el final del s. XIX y los comienzos del XX, una especial relevancia por el papel que representa en el desarrollo de las personas de Occidente: la ciudad es el escenario en el cual las personas desempeñan su vida y realizan la mayor parte de sus actividades.

En este nuevo contexto que es París del s. XIX, aparecen nuevos personajes urbanos y se comienza a poner de moda las descripciones de estas figuras, como el *flâneur*, el *dandy* o el detective, que emergen de entre la multitud dando lugar a pequeños cuadernos llamados fisiologías. La ciudad, cual selva, presentaba cada vez más variedad de especies, haciendo necesaria la existencia de expertos que supieran diferenciarlos: ellos eran los fisiologistas.

Las fisiologías eran unas publicaciones que gozaron de gran popularidad entre los parisinos de la época, unos cuadernillos en los que se describía y clasificaba a los distintos personajes que desfilaban por el escenario urbano, con la intención de hacer familiares a los nuevos extraños y de recoger los nuevos perfiles que afloraban entre la multitud. Así, contribuían a alimentar, en cierto modo, el mecanismo de la apariencia que comenzaba a rodear a la mercancía. En 1842, Louis Huart en *Physiologie du flâneur* realiza la única monografía que se ocupa de esta figura en el costumbrismo francés y en la que el *flâneur* surge como tipo social histórico reconocible. El *flâneur* encarnó el contexto mismo que lo vio surgir, ya que, a través de sus paseos se fundía con el espacio hasta casi formar un solo cuerpo.

Louis Huart, *Physiologie du flâneur,* 1842

Además de hacer referencia a un tipo social histórico, el término *flâneur* alude también al concepto de la teoría social desarrollada por Walter Benjamin o a la perspectiva enunciativa en representaciones culturales como la literatura, el periodismo, la pintura o el cine; en todas ellas, el *flâneur* es el producto conceptual de los procesos sociales del s. XIX y de las nuevas urbes. Solamente a partir de los numerosos recorridos efectuados por el *flâneur* en la ciudad de París, esta podía ser experimentada y vivida en su totalidad.

El *flâneur,* por tanto*,* surge en un primer momento como figura histórica y literaria que ocupa un lugar central, como observador de la esfera pública, en la ciudad decimonónica. Según las investigaciones realizadas por Parhust Ferguson (1994), "el *flâneur* burgués hace su primera aparición pública en un panfleto anónimo que parece haber escapado a los análisis de historiadores literarios y lexicógrafos: se trata del panfleto de 32 páginas de 1806, *Le Flâneur au salon ou M.Bon-Homme*, un acto social presentado por M. Bon Homme, más conocido en todo París como el *Flâneur*" (Ferguson en Tester, 1994: 24).

Aunque Baudelaire fue quien posteriormente la puso de relieve, sin embargo se atribuye a Balzac la creación de esta figura literaria, aunque hay evidencia de que su aparición se remonta al Imperio o incluso antes (Harvey, 2006: 74). En *La comedia humana* (1830), Honoré de Balzac comienza la novela con un breve ensayo sobre la flanerie y encarnó la figura del *flâneur* en Odiseo. El autor recurrió a esta figura, no tanto para comprender y hacer comprender la realidad, sino para expresar el gran interrogante que para él era la realidad, una figura que en su opinión había sido configurada a través de los espacios burgueses e industrializados de la Europa moderna: una figura que paseaba a ritmo lento, lo que le permitía detenerse unos instantes para observar el espectáculo sublime de la ciudad, a través de la flanerie, a la que describió como una "gastronomía para los ojos", como un arte que permite mediar entre el mundo y uno mismo.

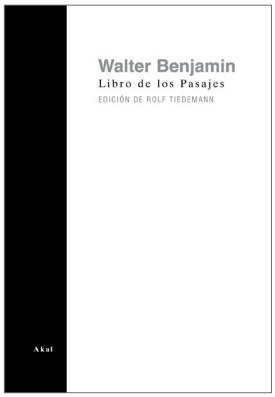
Una década más tarde, en Londres, Allan Poe escribe *El hombre de la multitud* (1840), descrito por Benjamin como una especie de radiografía de una historia detectivesca, ya que en él aparecen el perseguidor, la multitud y un desconocido que endereza su itinerario por Londres de tal modo que sigue siempre estando en el centro: ese desconocido es el *flâneur*.
El hombre de la multitud supone un valioso testimonio acerca del espíritu que animaba la vida en las metrópolis del s. XIX, describiendo los hechos y contradicciones que marcaron el nacimiento de la moderna ciudad industrial y en su interior podemos encontrar los orígenes de la figura del *flâneur*.

Baudelaire traduciría este relato al francés, resultándole tan inspirador y revelador que su ensayo sobre Guy fue titulado como "l´homme des foules", por ello, *El pintor de la vida moderna* ; incluso el Señor G. podría ser la reencarnación del narrador de *El hombre de la multitud*. Pero el *flâneur* es para Poe una figura que en su propia sociedad no se siente seguro. Por eso busca la multitud, y difumina la diferencia entre el asocial y el *flâneur*.

Para Poe, un hombre se vuelve un sospechoso en el interior de la multitud cuando encontrarlo resulta tarea casi imposible: "este viejo, dije por fin, representa el arquetipo y el género del profundo crimen. Se niega a estar solo. Es el hombre de la multitud" (Poe en Benjamin, 1980: 64). En palabras de Benjamin, en *El hombre de la multitud*, Poe "fijó para siempre el caso del *flâneur*, que se separa por completo del tipo de paseante filosófico y adquiere los rasgos del hombre lobo que merodea inquieto entre la selva social" (Benjamin, 2005:423).

Asimismo, Victor Fournel en *Le qu´on voit dans les rues de Paris* de 1858, habla de la figura del *flâneur* a partir de *El hombre de la multitud* de Poe. Fournel revela el deseo de convertirse en un personaje del cuento y transcribir lo que ve a través de sus ojos, y se propone inventar una "teoría del *flâneur*". En 1867 escribe *L'Art de la Flanerie* donde refleja la admiración que siente por esta figura que con su mirada construía el paisaje urbano y que encarnaba nuevos modos de percepción y prácticas estéticas, construyendo una mirada sobre el paisaje urbano emergente. Sin embargo, será Charles Baudelaire, poeta y artista de la modernidad, quien fije los conceptos clave para poder comprender la gran transformación de ideas y pensamientos del s. XIX y que siguen vigentes en la actualidad. En *El pintor de la vida moderna* (1863), el poeta plasma la esencia de esta figura paradigmática de la experiencia urbana del París del s. XIX convirtiéndose en el precursor e inventor de un nuevo universo literario, resultado de un concepto diferente de vida que supuso la modernidad, definida como "lo transitorio, lo fugitivo, lo contingente".

Años más tarde, el *flâneur* ilustrado por Baudelaire es examinado por Walter Benjamin, quien convierte al *flâneur* en objeto de interés académico. En *Iluminaciones II*, Benjamin (1972) fue condensando la figura del *flâneur* como paradigma de la experiencia en la ciudad moderna y en el mercado. Asimismo, inspirado en la actitud del *flâneur* reflejada en los escritos de Baudelaire, posteriormente recopila una inmensa colección de citas y notas que recogería en *París Capital del Siglo XIX,* libro que nunca llegó a escribir, y que daría lugar a su libro póstumo *Passagenwerk* (1982), cuya traducción al español *Libro de los pasajes* fue publicada en 2005.



Benjamin, *Libro de los pasajes*, 2005

Benjamin se siente fascinado, pasea, se pierde y se ubica por el experimento social que es la ciudad moderna, y de la que trata de comprender sus infinitas capacidades encubiertas por el capitalismo. Durante sus paseos por París, aparecen en su camino diferentes tipos sociales, como el *flâneur*, el *dandy*, o el hombre-anuncio entre otros.
El *flâneur* es sin duda el protagonista de los pasajes; un burgués que convierte la ciudad en un lugar de permanente aventura, un escenario al que aporta significado a través de sus propias huellas; un personaje inimaginable sin los grandes bulevares y las grandes aceras, una figura inconcebible sin la aparición de los pasajes, donde la ciudad deviene objeto: "el *flâneur*, que exprime al máximo la experiencia urbana, asimilada como un eterno descubrimiento que, sencillamente no existiría sin el *París Capital del Siglo XIX* de Walter Benjamin" (Amendola: 2000:101).

Desde su aparición, esta figura ha servido como metáfora para explicar el nuevo medio urbano y las grandes transformaciones que sufrió la ciudad de París, y es aquí cuando deberíamos preguntarnos porqué el *flâneur* surge en el siglo XIX y cuales son los cambios que han dado lugar a su aparición. La respuesta aparece a lo largo las páginas de la obra de Benjamin: porque el *flâneur* es un producto de la modernidad.

La ciudad de París, que tantas veces ha sido representada a través de la pintura o la literatura gracias a la experiencia de los caminantes que la recorrieron, solamente podía ser vivida en su totalidad vagando por ella. Al caminarla, uno puede leerla y comprenderla en un orden espacial y temporal diferente que contrasta con el orden espacio-temporal estrictamente lineal de las narrativas: "la nueva organización social, fundada en la industria, rompe con esas barreras promoviendo el intercambio entre espacios hasta ahora vueltos sobre sí mismos. Y la circulación, principio estructurante de la modernidad, posibilita la emergencia del *flâneur*" (Amendola, 2000:101).

En este primer apartado destinado a cartografiar las características más esenciales de la figura del *flâneur*, comenzaremos contextualizándola para comprender el entorno en el que surge. Así, realizaremos una aproximación al París de Haussmann para ir introduciéndonos en los espacios de los pasajes y allí observar a nuestro paseante, su comportamiento, su actitud. Para ello, abordamos la figura del *flâneur*, fundamentalmente a partir de los estudios que Walter

Benjamin realiza sobre la obra de Baudelaire en el *Libro de los pasajes* (1982) que recoge una colección de experiencias urbanas recopilada por el autor, realizando una crítica cultural para ahondar en lo que pueden considerarse los orígenes capitalistas de la modernidad. En un París recién construido por el barón Haussmann, de grandes bulevares y pasajes comerciales, Benjamin halló el fenómeno de la multitud, y dentro (y fuera) de ella, encontró la figura del *flâneur*, sin embargo, nunca ofreció una definición clara de este paseante incógnito.

La capital francesa experimenta un proceso de mutación impulsada por el barón Haussmann, ministro de Napoleón III, quien en 1853 le encarga la reforma de la capital con el objetivo de proteger la ciudad de una guerra civil[82]. París se convierte en un espacio nuevo, que como consecuencia, produce nuevas formas de habitar, nuevos hábitos y nuevos habitantes en un tiempo nuevo, la modernidad, que conlleva nuevas formas de pasar el tiempo y la división del mismo; nuevas formas de producir y nuevas formas de consumir. En esta época se comienza a vislumbrar en París, y muy pronto en el resto de ciudades de todo el mundo, la transformación de los espacios públicos en un medio de circulación para masas de personas, cambiando el modo de relaciones entre los individuos y dando lugar a la desaparición de los vínculos de intimidad que existían en las pequeñas comunidades. En este sentido, autores como Simmel (1986), analizan de qué manera todos los cambios que se han producido en París influyen en sus habitantes, examinando aspectos como la cultura intelectual, la sobre-estimulación, la soledad o la multitud.

Más que un momento histórico, la modernidad es una actitud y una manera de relacionarse con el nuevo contexto, un hecho que Foucault (1984) interpreta a través de Baudelaire, quien en su opinión experimenta la modernidad de una forma sagaz. Para Baudelaire, como comentamos, la modernidad es lo fugitivo, lo transitorio, lo contingente, y es una forma de relacionarse con uno mismo más que con el presente: el hombre moderno es el hombre que se inventa a sí mismo constantemente. La modernidad capitalista, asociada a la mercancía del intercambio y del consumo, influye de forma profunda a los tipos sociales modernos, sus actitudes y sus cuerpos. A este respecto, y apoyándose en los relatos de Baudelaire sobre la moda, Foucault sostiene que "la modernidad se distingue de la moda en que no hace sino seguir el curso del tiempo; es la actitud que permite aprehender lo que hay de 'heroico' en el momento presente. La modernidad no es una forma de sensibilidad respecto del presente fugitivo; es una voluntad de «heroizar» el presente" (Foucault, 1996), algo que será descrito por Frisby (1994: 98) como "lo siempre igual en lo nuevo; la antigüedad en la modernidad; la representación de lo profano en lo mítico; el pasado en el presente".

Realizar una aproximación a este espacio urbano, que es el resultado de un nuevo modelo de vida que surge en el s. XIX, nos ayuda a comprender el fenómeno de la modernidad. Todos los cambios que se producen en esta época en la capital francesa influyen de una manera determinante en los ciudadanos, que deben aprender a moverse por una ciudad nueva y adaptarse a los nuevos fenómenos relacionados con el tiempo o la velocidad.

---

[82] Los contenidos políticos e higienistas del proyecto de reforma de Haussmann son desarrollados en el punto 1.2.

La comprensión de todos estos acontecimientos fue el objetivo que Benjamin persiguió especialmente entre los años 1927 y 1940, periodo durante el cual el autor fue recopilando una serie de datos, citas, apuntes, fotografías, recortes, notas…etc., un conjunto de fragmentos, o "pequeños particulares momentos" que coleccionó convencido de que le ayudarían a revelar "el acontecimiento histórico total", para hallar los orígenes del presente. Así, a través de un conjunto de pasajes, el autor ofrece una visión caleidoscópica de un momento histórico en el que la mercancía comenzaba a desplegarse en una multiplicidad de representaciones, haciendo visible la dinámica del capitalismo; un conjunto de pasajes que, además de hacer referencia a la construcción arquitectónica (pasadizos entre edificios destinados a albergar comercios) se refiere también a la enorme acumulación de citas que Benjamin reunió para construir su inacabado *Proyecto de los pasajes* y que de manera póstuma daría lugar en 1983 al *Libro de los pasajes.*

En él se evidencia de una manera muy clara la idea de la ciudad como texto porque la propia obra se convierte en una ciudad escrita y el conjunto de citas que lo componen, se convierten en calles y pasajes a través de los cuales el lector puede crear sus propios recorridos, pues aquello que está escrito es como una ciudad en la que las palabras son miles de pasadizos[83]. Tras una aproximación al contexto urbano, a la remodelación que sufrió París y a las consecuencias que ello conllevó, visitaremos los pasajes, lugares frecuentados por el *flâneur*. Benjamin dedicó gran parte de sus investigaciones a estos espacios, símbolo del progreso tecnológico y del lujo industrial que más tarde, durante los años treinta, entrarían en decadencia, convirtiéndose, en palabras del teórico, por un lado en vestigios de ilusiones y sueños progresistas; y por otro, como cementerios de mercancía inservible. Los pasajes se consolidan como espacios de ensueño en los que comenzaban a aparecer los primeros consumidores de un nuevo modelo capitalista.

> Aparecen los pasajes, los grandes almacenes, los *crystal palaces*, en sus varias versiones nacionales: los espacios del consumo, del ocio, del sueño. También en este caso las grandes ciudades-mundo y las tecnologías son las protagonistas. La gran metrópolis decimonónica se declara capaz de resumir el mundo y de ofrecerlo al consumo y a la curiosidad de sus habitantes. Los pasajes, los grandes almacenes, las exposiciones universales, son los lugares donde, a diferentes escalas, el mundo y la historia enteros se ofrecen al consumo y a la admiración (Amendola, 2000:185).

Asimismo, en el interior de estas galerías cubiertas era posible visitar los panoramas, construcciones circulares que a través de la técnica y el artificio ofrecían una ilusión de realidad, permitiendo a los espectadores disfrutar de vistas panorámicas que por lo general representaban escenas de naturaleza, una manera de "traer el campo a la ciudad" (Benjamin, 1972:176). Pero antes de detenernos en el espacio de los pasajes, que nos llevará a conocer más de cerca al protagonista de la nueva urbe, la figura del *flâneur*, es fundamental que dediquemos un apartado a realizar un pequeño recorrido por el París de la época.

---

[83] Esta idea de ciudad dividida en fragmentos (conjunto de citas) es el principio que sigue Benjamin para articular su pensamiento, un aspecto en el que profundizaremos en los puntos 1.3 y 1.4.

1.2. Un nuevo espacio: París de Haussmann

> Por primera vez París llega a ser, con Baudelaire, objeto de la poesía lírica. Esta poesía no es ningún arte nacional, es más bien la mirada del alegórico que se encuentra con la ciudad, la mirada de quien es extraño. Es la mirada del *flâneur*, en cuya forma de vida todavía se asoma con un resplandor de reconciliación la futura y desconsolada forma de vida del hombre de la gran ciudad (Benjamin, 2005: 338).

En 1852, cuando Napoleón III se proclama emperador de París, nombra ministro a Georges Eugène Haussmann (1853-1869) y le encarga la reforma de la capital. En menos de dos décadas París deja de ser una ciudad medieval para transformarse en la ciudad más moderna del mundo, consolidándose como un nuevo escenario sobre el que nace y deambula el *flâneur;* una ciudad que con sus nuevas y amplias avenidas la convierten en un espacio adecuado para pasear y en un auténtico "territorio sagrado del callejeo".

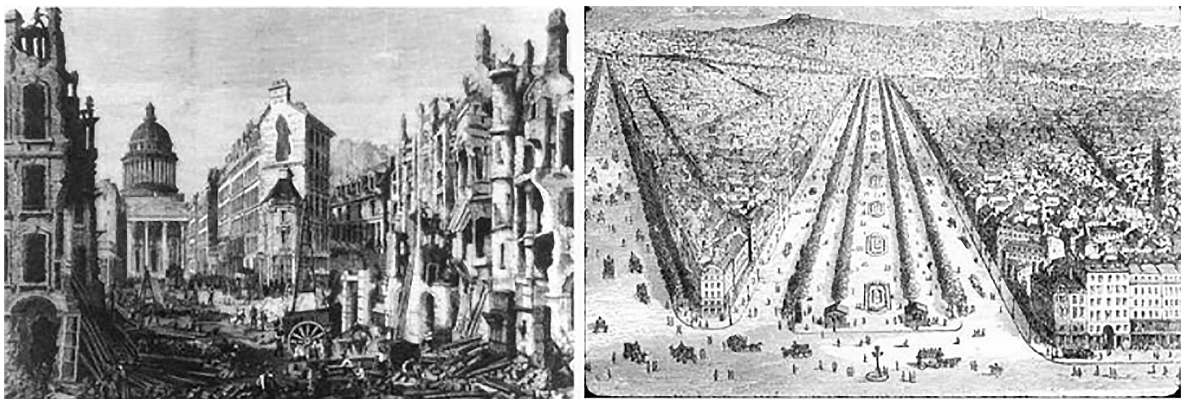
Después de la reforma, el París del Segundo Imperio se convertirá la capital mundial de la modernidad y en un modelo para las ciudades de todo el mundo, en el que el capital y la modernidad se fundieron en un espacio y tiempo concretos. La nueva imagen de la ciudad radicalmente transformada por Haussmann, autodenominado como "el artista demoledor", contrasta de manera considerable con la descripción que Paul-Ernest de Ratier hace del París de la primera mitad del siglo XIX en un texto recogido por Benjamin en el *Libro de los pasajes*:

> El verdadero París es una ciudad negra, fangosa, maloliente, apretujada en sus calles estrechas... hormigueante de callejones sin salida, de alamedas misteriosas, de laberintos que te conducen a casa del diablo; que rejunta los techos puntiagudos de sus casas sombrías muy cerca de las nubes, y así te encela el pozo azul que el cielo del norte quiere lismonear a la gran capital... El verdadero París está lleno de patios de Monipodio, receptáculos de a tres céntimos la noche, de seres imposibles y de fantasmagorías humanas... Allí, en una nube de vapor de amoniaco... y en lechos que no se han vuelto a formar desde la creación del mundo, reposan uno junto a otro centenares, millares de charlatanes, cerilleros, tocadores de acordeón, jorobados, ciegos, cojos; enanos, lisiados sin piernas, otros a los que les han devorado la nariz en una pelea; hombres de goma, clowns de vuelta, tragasables, malabaristas que llevan una cucaña entre los dientes... (De Ratier, 1857 en Benjamin, 2005).

En una ciudad cuya población aumentaba progresivamente, el predominio del trazado medieval y la delimitación impuesta por las murallas, exigía nuevas estructuras funcionales. La propuesta de Haussmann es proyectar una ciudad ordenada, en la que estén presentes los supuestos higienistas de los ilustrados: alcantarillas, iluminación, calles anchas y arboladas, etc. y todas las reformas pertinentes en una ciudad racionalmente distribuida y pensada como proyecto vinculado a los ideales de la Revolución Francesa. Un espacio concebido a partir de criterios policiales cuyo diseño y distribución permita la represión de las manifestaciones revolucionarias, ya que las calles estrechas y pequeñas no permiten la amplia visibilidad que requieren las funciones de control y posibilita a los insurgentes esconderse más fácilmente.

De este modo, las estrechas y oscuras callejuelas se abrieron para dar paso amplios bulevares que permitirían la circulación masiva de carruajes. Se demolieron casas, edificios; se talaron bosques y árboles. Se eliminaron los laberintos de las afueras de la ciudad para facilitar la prolongación en línea recta de las nuevas avenidas. Haussmann sometió al antiguo París a toda una operación de cirugía urbana, desechando lo viejo para construir lo nuevo, todo ello con la subvención de los poderes públicos; una reforma que fue apoyada por las clases más favorecidas y criticada por las clases bajas que perdían con esta transformación sus raíces y conexiones sociales.

El plan de rectificación y ensanchamiento de calles llevado a cabo por el "artista demoledor" da lugar a la aparición de la "gran vía", un espacio creado como una zona comercial reservado a la burguesía. Así se consolida el centro urbano, la zona principal destinada a los negocios, y en torno a la cual se organizan las demás funciones de la ciudad, desde la administración a las viviendas.



París antes y después de Haussmann (Des Cars; Pinon, 1991)

La remodelación que hizo Haussmann de París consistió fundamentalmente, en palabras de David Harvey (2013), en "derribar los viejos barrios de París empleando poderes excepcionales de expropiación, supuestamente en beneficio público, en nombre de los derechos de ciudadanía, la restauración ambiental y la renovación urbana. Consiguió así deliberadamente expulsar del centro de París, junto con las industrias insalubres, a gran parte de la clase obrera y otros elementos rebeldes que constituían una amenaza para el orden público y por supuesto para el poder político. Creyendo (incorrectamente, como se comprobó en la Comuna revolucionaria de París de 1871) que aquella reforma urbana ofrecía un nivel suficiente de vigilancia y control militar como para asegurar el fácil sometimiento por la fuerza de las clases rebeldes" (Harvey, 2013).

Este plan urbano será posteriormente aplicado en las principales capitales y seguidamente en una gran parte de las ciudades de todo el mundo, una planificación basada en el control y la regulación de los grandes movimientos revolucionarios de las clases rebeldes. Hay que considerar que durante el siglo XIX la racionalidad científica y técnica, tomando las matemáticas como modelo, es empleada para organizar tanto la economía como la gestión del conjunto de la población.

La nueva forma de gobernar tiene en cuenta a la masa, a una multitud que ha de ser vigilada. El panóptico de Bentham,[84] modelo de organización espacial que será la base de un proyecto global de sociedad y que para Foucault (1986) es el ejemplo de la sociedad disciplinaria, centrada en la vigilancia del cuerpo, y de la sociedad de seguridad, que se ejerce sobre el conjunto de la sociedad. La combinación y alternancia de ambos tipos de sociedades permiten leer la historia de la sociedad industrial.

> Destacar los grandes edificios (...) de manera que le de un aspecto más agradable a la vista (...) y una defensa más fácil en los días de revueltas (...). asegurar la tranquilidad pública por la creación de grandes bulevares, que dejarían circular no solamente la luz, más las tropas y, por una ingeniosa combinación, darían mejoras al pueblo y menos disposición para la revuelta[85].

La Place de L'Etoile de París (Des Cars; Pinon, 1991)

Es en el centro urbano donde se concentran los edificios más altos que están dedicados a oficinas, a los cuales se accede desde cualquier punto de la ciudad y que mediante su prolongación a través de la gran vía se dirige a la estación de ferrocarril, motor de la industrialización y del desarrollo económico, que posibilitará la expansión de la superficie de las ciudades. Con el uso cada vez mayor del transporte privado, la ciudad se va adaptando a su uso dando lugar al asfaltado de las calles, su señalización y la aparición de las aceras para más tarde promover la creación de vías rápidas, circunvalaciones y la peatonalización de la parte más antigua de la ciudad.

Este modelo de urbe necesita de una gran infraestructura que debe situarse en las afueras, desde hospitales y cementerios a vertederos, rondas de circulación, depósitos de agua, transformadores eléctricos, alumbrado de gas, mobiliario urbano, recogida de basuras, nuevo sistema de alcantarillado y toda una red de servicios, sin la cual sería imposible su funcionamiento. De este modo se completa el modelo Haussmann basado en la eficacia, la productividad y la salud.

---

[84] Ideado en 1780 por Bentham con el fin de vigilar a los prisioneros sin que estos puedan saber si son observados.

[85] Georges Eugène Haussmann. Discurso pronunciado en 1850. [Consulta: 23 febrero 2015]. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos55/baudelaire-y-benjamin/baudelaire-y-benjamin2.shtml>

En el *Libro de los pasajes* Benjamin cuestiona y critica este proceso de "haussmanización", centrándose en la brutalidad del proyecto en el que se procedió a levantar una ciudad nueva sin tener en cuenta la violenta destrucción de la historia. Para el autor, si la hausmanización significó modernización, se trata de un proyecto fallido si se tiene en cuenta que medio siglo después el crecimiento de la ciudad la convirtió de nuevo en un espacio urbano desordenado y superpoblado.

1.2.1 Un nuevo tiempo: la modernidad

> La metrópolis ha funcionado invariablemente como la imagen privilegiada de la modernidad [...] Representa la forma más elevada adquirida por las fuerzas económicas y estéticas. La metrópolis se vuelve tanto un modelo de desarrollo económico y social, como una metáfora de la modernidad, una realidad metafísica (Soja, 2008: 117).

La ciudad es el espacio que contiene el tiempo. Esta transformación de París no solamente influyó en la representación del espacio, sino que significó un gran cambio en la sociedad misma y en consecuencia, en las relaciones sociales. La ciudad se había convertido en una selva virgen que había que descubrir, y había crecido tanto que se había convertido en paisaje, en una jungla de asfalto, con sus sorpresas y también con sus peligros. Al destruir casi completamente el viejo París medieval, Haussmann eliminó la conexión que existía entre la mente de los parisinos y el diseño y la arquitectura de su ciudad, borrando el mapa mental que los caminantes se habían construido de su espacio y las asociaciones, emociones y recuerdos que guardaban con el mismo, por ello, caminar sin rumbo o perderse son dos acciones que cobran interés en este contexto. Antes de la remodelación eran raras las aceras anchas para los ciudadanos, y las estrechas ofrecían poca protección de los vehículos, así, "los bulevares de Haussmann hicieron de la ciudad un gran paseo y de sus habitantes unos paseantes" (Solnit, 2015).

Con esta reforma, "los miles de charlatanes, cerilleros, jorobados, ciegos, cojos, enanos, criminales y putas que hasta entonces se habían protegido en los oscuros rincones de la capital, se vieron empujados a bulevares y avenidas, nuevo corazón de la ciudad, donde se mezclaron con la vieja aristocracia y la nueva burguesía urbana emergente". Con la demolición de la ciudad, Haussmann no solo había uniformado el paisaje urbano, también disolvió el individuo en la masa (Guisado, 2015). Según Benjamin (1993:174), Haussmann "alienó a los parisinos de su ciudad. Ya no volvieron a sentirse en casa. Empezaron a volverse conscientes del carácter inhumano de la gran ciudad". La multitud se volvió una masa que inundaba los espacios públicos absorbiendo la heterogeneidad de los individuos, un hecho que como vimos, también se produjo en las calles de Londres, tal y como queda registrado en *El hombre de la multitud* de Allan Poe:

> Dicha calle es una de las principales avenidas de la ciudad, y durante todo el día había transitado por ella una densa multitud. Al acercarse la noche, la afluencia aumentó, y cuando se encendieron las lámparas pudo verse una doble y continua corriente de transeúntes pasando presurosos ante la puerta. Nunca me había hallado a esa hora en el café, y el tumultuoso mar de cabezas humanas me llenó de una emoción deliciosamente nueva. Terminé por despreocuparme de lo que ocurría adentro y me absorbí en la contemplación de la escena exterior.

Como comentamos al principio, frente a todos los cambios que París estaba viviendo, Baudelaire comenzó a escribir con la esperanza de llegar a su interior y comprenderlo, tanto el interior de París como el interior de su propia alma, y en las profundidades de la capital, Baudelaire encontró hombres y mujeres desorientados, perdidos, sin rumbo, dejándose llevar por el tedio[86]: "salió entonces a las calles de su París enfermo de progreso y descubrió que el horror lo estaba invadiendo todo hasta apoderarse de la condición humana. En la soledad de la multitud, al amparo de ella, decidió rebelarse contra la podredumbre y recuperar el placer de la belleza. Para ello necesitaba un poderoso lenguaje poético capaz de despertar las conciencias, presentar el mundo al mundo con toda su crudeza" (Turon, 2016).

El propio Benjamin explica que la multitud es un cuerpo en continuo movimiento que habita unas calles que devienen morada, un elemento dentro del cual nadie conoce a nadie y en el que se suprime la posibilidad de encuentro, porque la multitud que habita el *flâneur* se ha convertido ya en masa, en un cuerpo anónimo formada por desconocidos que transita por la calle de un punto a otro, deprisa, para llegar a tiempo al trabajo, o a la compra.

> (…) Los ciudadanos están desconcertados ante una nueva estética que les apabulla y que ha destruido el marco confortable de la tradición. Ante esta ruptura estética se abren dos caminos posibles: la enajenación (que incluye resignación y nostalgia del pasado) o la búsqueda de un nuevo tipo de belleza en un mundo impregnado de fealdad (Benjamin, 2008: 121).

Este nuevo acontecimiento urbano sin la cual la figura del *flâneur* es inconcebible, hizo que la sociología se interesara por el acto de la flânerie y su relación con el concepto de multitud, un tema de gran interés en el siglo XIX que dará lugar a la sociología de las multitudes. En este campo, la teorización sobre la flânerie ha posibilitado a los investigadores recopilar un tipo de experiencia urbana caracterizada por el individualismo, el consumo, la transitoriedad y la crítica social. Refiriéndose a la multitud londinense del siglo XIX, Engels escribe:

> Ya el hervidero de las calles tiene algo de desagradable, algo contra lo cual la naturaleza humana se rebela. Estos centenares de millares de personas, de todas las clases y de todos los tipos que se entrecruzan, ¿no son acaso todos hombres con las mismas cualidades y con el mismo interés de ser felices?… y sin embargo se adelantan unos a otros apuradamente, como si

[86] El tedio que se produce cuando la novedad desaparece de lo real da lugar al *spleen*, sentimiento popularizado por Baudelaire del que hablaremos más adelante en este mismo apartado.

> no tuvieran nada en común, nada que hacer entre ellos; la única convención que los une, tácita, es la de que cada cual mantenga la derecha al marchar por la calle, a fin de que las dos corrientes de multitud que marcha en direcciones opuestas, no se choquen entre sí; sin embargo, a ninguno se le ocurre dignarse a dirigir a los otros aunque solo sea una mirada. La indiferencia brutal, el encierro indiferente de cada cual en sus propios intereses privados, resulta tanto más repugnante y ofensivo cuanto mayor es el número de individuos que se aglomeran en un breve espacio (Engels, 1845).

A partir del s. XIX, sociólogos y antropólogos recorrerán las ciudades (calles y barrios) para realizar investigaciones que permitan conocer las condiciones sociales de la población. Dentro de la flânerie sociológica es importante destacar el trabajo realizado por Engels en su ensayo "Las grandes ciudades" del libro *La situación de la clase obrera en Inglaterra en 1844*, en el que retrata la miseria que produjo la industrialización y describe conceptos como la mutua indiferencia, el individualismo, egoísmo y hostilidad que se entregan los transeúntes unos a otros; actitudes que serán posteriormente definidas por el filósofo y sociólogo alemán Georg Simmel desde el concepto de *reserva mutua.* Engels observa el carácter competitivo que adquiere el espacio público, expresado en la reserva mutua y la indiferencia que guardan entre sí los transeúntes, cada uno con sus intereses particulares (Cuvardic, 2002:46).

> El apretujamiento y el guirigay del tráfico de la gran ciudad sería…insoportable…sin un distanciamiento psicológico. La extrema cercanía con los cuerpos de incontables personas, efecto… de la cultura urbana actual, colmaría de desesperación a los hombres si esa objetivación del carácter del tráfico no conllevase una barrera y una reserva interiores. El carácter monetario de las relaciones, manifiesto o disfrazado de mil formas, introduce una… distancia funcional entre los hombres que constituye una protección interna… contra extrema cercanía (Simmel, 1900 citado en Benjamin, 2005: 450).

Simmel dedicó gran parte de su trabajo a estudiar las características primordiales que definen la vida urbana y que registró en su libro *Las grandes ciudades y la vida del espíritu* (1903). En él establecía que el ritmo de la vida se había acelerado notablemente, dando lugar a la aparición de un hombre hastiado como resultado de la "intensificación de la vida nerviosa". Este ritmo rápido y violento que caracteriza la vida moderna generará un malestar general en el ciudadano de a pie. En su texto *La metrópolis y la vida mental* Simmel trató de analizar la experiencia urbana desde el ámbito de la psicología y la sociología, estudiando la cultura moderna del Berlín de principios de siglo mediante la observación de los ciudadanos para explicar cómo el individuo se acomoda en la red de interacciones en las que se ve inmerso en la metrópolis moderna.

> Angustia, repulsión y horror despertó la multitud de la gran ciudad en los primeros que la miraron a los ojos (Benjamin, 1993: 233).

Para Simmel, también fue la ciudad moderna el escenario que vio nacer al *flâneur*, un nuevo individuo que mientras se movía entre la multitud, mantenía su condición de observador atento y cabal, deambulando por el espectáculo de la ciudad, dispuesto siempre al ocio y obteniendo una percepción diferente del espacio y del tiempo. En su análisis sobre la vida en las ciudades,

escribió que el ciudadano se mantiene en una situación de lucha constante por mantener su individualidad y para evitar que esta lucha se convierta en locura, el sujeto ha ido desarrollando una serie de mecanismos de defensa. Simmel dedicó parte de su estudio a la flânerie empleando el término para referirse a aquella actividad que practica un hombre libre, que conserva su autonomía e individualidad frente a las dominantes fuerzas sociales y las ataduras que parten del Estado, de la religión, de la moral y de la economía, reafirmando la siguiente interpretación:

> (...) En este peculiar fenómeno adaptativo de la indolencia, en el que los nervios descubren su última posibilidad de ajustarse a los contenidos y a la forma de vida de la gran ciudad en el hecho de negarse a reaccionar frente a ella; el automantenimiento de ciertas naturalezas al precio de desvalorizar todo el mundo objetivo, lo que al final desmorona inevitablemente la propia personalidad en un sentimiento de igual desvalorización (Simmel, 1986: 253).

En su trabajo, Simmel trató de definir la vida urbana examinando aspectos como la cultura intelectual, la sobre-estimulación, la economía, la existencia objetiva o la soledad entre la multitud, y en este sentido destacamos la incorporación que hizo de dos expresiones muy importantes dentro de experiencia cotidiana de los transeúntes: "la excitación nerviosa" y la "actitud blasé". Sobre el primer término, Simmel considera que la base psicológica de la individualidad del urbanita es el aumento de la vida nerviosa, que tiene su origen en el rápido e ininterrumpido intercambio de impresiones internas y externas produciendo una densa aglomeración de imágenes cambiantes (Simmel, 1986: 247-248), pues la ciudad está caracterizada por una sobreestimulación de los órganos sensoriales del ciudadano, especialmente los visuales.

Estudiando de cerca el pensamiento de Simmel, Frisby (1992:148) define la actitud blasé como una reserva que se da en las relaciones "como medio de mantenimiento de la distancia social y la propia integridad del individuo amenazado por el tumulto de los estímulos", y para contrarrestar esta predisposición blasé, es decir, la postura de indiferencia, produce en el ciudadano un refuerzo de la personalidad individualista, un afán de distinción, de llamar la atención, de destacar frente a lo que se considera mediocre, frente al comportamiento repetitivo y homogeneizador de la cultura de masas:

> Se acude a la singularidad cualitativa para así, por estimulación de la sensibilidad de la diferencia, ganar por sí, de algún modo, la consciencia del círculo social: lo que entonces conduce finalmente a las rarezas más tendenciosas, a las extravagancias específicamente urbanitas del ser especial, del capricho, del preciosismo, cuyo sentido ya no reside en modo alguno en los contenidos de tales conductas, sino solo en su forma de ser – diferente, de destacar – y, de este modo, hacerse notar (Simmel, 1986: 258-9).

Para Simmel, la modernidad es una forma particular de experiencia vivida dentro de la sociedad moderna, que no solo incluye nuestras reacciones interiores ante ella, sino también su incorporación a nuestra vida interior; el mundo exterior pasa a formar parte de nuestro mundo interior. La actitud individualista que el ciudadano moderno tiene hacia los demás urbanitas, es por un lado un comportamiento necesario para sobrevivir al shock del exceso de estímulos y por otro, ofrece una cierta libertad que es vivida en soledad, que se intensifica cuando se está dentro de una multitud. La angustia que produce la sensación de aislamiento o incomunicación con el entorno se denomina *spleen,* un término popularizado por Baudelaire.

Centrándose en el *flâneur*, Baudelaire describe el concepto del ocio que surge en la modernidad como un tedio vital. El *flâneur* se exhibe en el espectáculo de la ciudad siempre dispuesto al ocio, inmerso en un estado de ensoñación diurna y en actividades impregnadas con un tedio vital que lo recubre todo y que es la base del *spleen* baudeleriano; un sentimiento que es descrito como el tedio que tiene lugar cuando la novedad desaparece de lo real, como la pesadumbre que produce la rutina, la sensación que acompaña a la experiencia individual del afuera, un estado de melancolía sin causa definida o de angustia vital de una persona. Cuando el ciudadano que se desplaza por la ciudad ya no encuentra novedades en el espacio que le rodea, y las actividades desempeñadas están cubiertas por la monotonía y la rutina, el individuo queda sumergido en un estado continuo de aburrimiento.

Kracauer supo ver en este aburrimiento el germen mismo de la flânerie, y Benjamin prestó especial interés a esta premisa llegando a definir este estado de ánimo como el "umbral de grandes hechos" (Benjamin, 2005: 131), un umbral habitado por el *flâneur*. Pero como todo en la vida, el aburrimiento a veces es necesario en su justa medida, porque en ocasiones, es precisamente ese hastío el que hace que uno decida hacer algo al respecto y salir a buscar la novedad para encontrar caminos nuevos. Así lo declara Baudelaire, quien ante la situación de hastío, propone "subir hasta el lugar desde el cual puede contemplarse en su amplitud la ciudad, lecho de toda languidez existencial, y enterarse de la manera en que en la calle, el burdel, o las casonas, se produce el encuentro del hombre con su vida" (Baudelaire, 2012:9).

Así, el *spleen* puede ser entendido como el sentimiento de aburrimiento pero al mismo tiempo como un potencial de superación. Estas características que definen el estado de ánimo del individuo moderno, es algo difícil de encontrar en cualquier otro espacio que no sea el urbano, porque la ciudad es el espacio ideal donde uno puede experimentar la sensación de libertad dentro del sentimiento de soledad que se ve incrementado en las grandes urbes. Esta capacidad que tiene la multitud de promover la sensación de soledad, es algo que a su vez favorece que la distinción entre lo público y lo privado sea cada vez más fuerte, ya que por un lado se encuentran las viviendas, oficinas, talleres...etc., y por otro están las vías públicas y las aceras donde tiene lugar el encuentro con el otro, sin embargo, la experiencia que el *flâneur* tiene de la ciudad a través de sus paseos, va difuminando las líneas que dividen el interior del exterior.

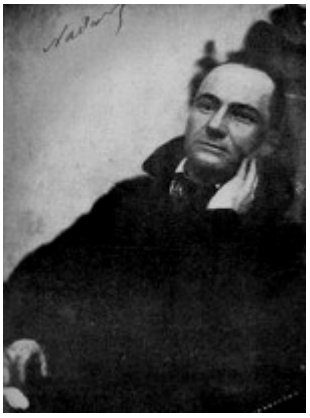
> Al igual que el callejeo puede transformar completamente París en un interior, en una vivienda cuyos cuartos son los barrios, que no están claramente separados por umbrales como verdaderas habitaciones, del mismo modo la ciudad puede abrirse también alrededor del paseante como un paisaje sin umbrales (Benjamin, 2005: 427).

En este sentido, París se convierte en un paisaje que es exterior e interior al mismo tiempo, en un objeto distante que puede ser observado o un espacio que puede ser habitado como una casa, un paisaje donde el *flâneur* puede proyectar su subjetividad y así dar lugar al encuentro entre el adentro y el afuera, dos conceptos que configuran la paradoja espacial característica de Benjamin, como veremos más adelante.

> (...) Paisaje: en eso se convierte de hecho para el *flâneur*. O más exactamente: ante él, la ciudad se separa en sus polos dialécticos. Se le abre como paisaje, le rodea como habitación (Benjamin, 2005: 422).

Este acercamiento entre el adentro y el afuera se produce de una forma paradigmática en los pasajes, espacios que aparecen a finales del siglo XVIII y que están destinados al ocio, al entretenimiento y al consumo; un elemento arquitectónico fundamental para el nacimiento de la figura del *flâneur* sin el cual no puede comprenderse su existencia. Los pasajes se consolidarán como escenarios de la vida elegante en el siglo XIX donde el espacio público se consume como un espectáculo, convirtiéndose en el antecedente de los actuales centros comerciales: "Toda la arquitectura colectiva del s. XIX alberga al colectivo que sueña": «pasajes, jardines de invierno, panoramas, gabinetes de figuras de cera, casinos, estaciones de ferrocarril» (Benjamin, 2005: 412 citado en Buck-Morss, 1995: 299).

1.2.2. Baudelaire, el poeta de la vida moderna



Nadar, *Baudelaire*, 1855

El París de Haussmann fue el escenario de la poesía de Baudelaire, quien supo reflejar la manera en que este nuevo espacio y tiempo influyó en los sujetos. El poeta supo cartografiar al hombre en la ciudad moderna y asentó los conceptos claves para poder comprender la gran transformación de ideas y pensamientos que tuvo lugar a lo largo del siglo diecinueve y que continúan todavía vigentes. Por ello se considera pionero de un nuevo universo literario.

Baudelaire, considerado el primer paseante de la modernidad y el primero en darse cuenta que la sociedad del momento estaba entrando en un período de cambios, se inspira en el cuento *El hombre de la multitud* de Edgar Allan Poe para tomar la actitud del *flâneur,* refiriéndose a él como el artista-poeta de la moderna metrópolis. *El pintor de la vida moderna* es una obra que recoge la esencia del *flâneur* como figura paradigmática de la experiencia urbana del París del s. XIX. El arquetipo de *flâneur* será, para Baudelaire, el pintor Constantine Guys, a quien transforma en una especie de caleidoscopio, en un espejo que absorbe la vida en todas sus

sutilezas. Para Baudelaire, la pasión del señor G, una actividad que luego convierte en profesión que consiste en "adherirse a la multitud". Como consecuencia de pasear por las calles mientras presta atención a los detalles de la vida cotidiana, el señor G plasma sus impresiones a través de la pintura.

Constantin Guys, *L'Avenue des Champs-Élysées, voitures et promeneurs*, c. 1855

Baudelaire ve en Guys un pintor moderno que refleja lo que le rodea, como pintor, como moderno y como *flâneur*. En sus cuadros, el espectador, convertido también en *flâneur*, se introduce en la escena pintada para mirar a través de los ojos de los personajes representados en la pintura. En *El pintor de la vida moderna*, Baudelaire enunciaba de esta manera las características del *flâneur*:

> La muchedumbre es su dominio, como el aire del pájaro, como el agua el del pez. Su pasión y su profesión es el desposarse con las multitudes. Para el perfecto vagabundo, para el observador apasionado hay un inmenso goce en elegir domicilio en el número, y en lo ondulante, en el movimiento, en lo fugitivo y en lo infinito. Estar fuera de casa y, no obstante, sentirse en casa en cualquier parte. [...] Observador, paseante, filósofo, llamadle como queráis. A veces es poeta; más a menudo se aproxima al novelista o al moralista; es el pintor de las circunstancias y de todo cuanto las circunstancias sugieren eterno (Baudelaire, 1999: 352).

Ante el caos que produce la nueva vida urbana y ante el hastío general de una masa anónima que se deja arrastrar por los ritmos marcados por el capitalismo, el *flâneur* aparece como un personaje que siente verdadera atracción por la enigmática multitud y el anonimato que ella conlleva. Una figura experta en la vida contemplativa que camina sin rumbo entre las mercancías, mirando con fascinación los nuevos productos a través de los escaparates de los pasajes. Un personaje inmerso en la experiencia de vivir un presente continuo, apartado de las fuerzas de la producción.

En su obra, Baudelaire trató de obtener y expresar las claves que definen la vida moderna en París, convirtiendo la capital parisina en objeto de la poesía lírica. El poeta refleja la mirada del alegórico que transita una ciudad que le resulta extraña: es la mirada del *flâneur* que todavía se encuentra en el umbral entre la gran ciudad y la clase burguesa y se resguarda entre la multitud en busca de un espacio donde sentirse como en casa. En su poesía queda reflejada su capacidad de percibir la vida cotidiana de la ciudad moderna para plasmarla en una obra también moderna.

En la teoría de la modernidad desarrollada por Baudelaire emergen dos conceptos fundamentales: la fragmentación y la fugacidad. Un ejemplo de cómo el París de esta época, que se presenta repleto de estímulos, influye en el *flâneur* y en el arte, es la aparición de la pintura impresionista, que nació con la intención de plasmar la impresión visual efímera sin detenerse en reflejar la identidad de lo representado. La pintura impresionista trata de captar la fugacidad del instante, la luz, el movimiento, reflejando esa fragmentación y fugacidad, que a su vez son dos características que definen la ciudad moderna. Los impresionistas querían capturar la vida moderna en sus lienzos y rompían con las convenciones artísticas; proclamaban la libertad de las calles, el movimiento libre por la ciudad, el lujurioso anonimato, vagabundeando, observando todo lo que les rodeaba: la forma de vida de los pintores impresionistas era un estilo de vida *flâneur*.

Estos aspectos quedan también reflejados en la propia obra de Baudelaire, que utiliza la ruptura del concepto lineal de narración y hace uso de la simultaneidad y de la mirada múltiple. A través de los personajes anónimos y solitarios que aparecen en su obra, Baudelaire nos muestra la ciudad moderna, y a lo largo de su libro de poemas *Las flores del mal* desfilan todos los tipos urbanos que deambulan por París, especialmente figuras alienadas y decadentes como mendigos, prostitutas, ancianos... personajes que Baudelaire utiliza de forma alegórica para cartografiar las transformaciones del contexto en el que vive. Por ejemplo, la imagen de una prostituta puede convertirse en alegoría de la mercantilización, y las imágenes de las grandes avenidas se convierten en alegorías de las contradicciones internas de la Modernidad.

Considerado por Benjamin como un "espectador urbano", Baudelaire destacó en sus textos críticos la necesidad de la experiencia social en la práctica artística, ya que para él, la vida moderna es tan contradictoria que la "modernidad" solo puede ser producida a través de representaciones, por ello, el artista ha de permanecer en contacto con los signos de su época. Estos signos se encuentran en la ciudad en estado puro, y en este sentido la *flânerie* se convierte el acto óptimo mediante el cual el artista puede tener relación con ellos, y en este sentido, conviene aclarar que la práctica de la flânerie no es simplemente salir a dar un paseo, sino que se trata de pasear observando, atento, con una mirada curiosa.

El París de principios del siglo XIX se encuentra rebosante de novedades y cual *flâneur*, Baudelaire se impregna de todos los estímulos y los signos que la ciudad y sus habitantes le ofrece para luego traducirla en escritura, dando lugar a una poesía que se presenta repleta de imágenes. Es por ello que la relación de los hombres de las grandes ciudades modernas se caracterizan por un predominio de lo visual, y en ella se practica la mirada hacia el otro, un hecho que puede observarse en la poesía de Baudelaire; en ella retiene los signos que la ciudad le brinda a cada paso para luego, en un acto de alejamiento de la escena, llevar a cabo la reflexión como un acto agregado al de observar y producir así el texto (Arriagada, 2007).

Quien mira desde fuera a través de una ventana abierta,
No ve nunca tantas cosas como el que mira una ventana cerrada.
No hay objeto más profundo, más misterioso,
más fecundo, tenebroso y deslumbrante
que una ventana tenuemente iluminada por una candela.
Lo que se puede ver a la luz del sol
es siempre menos interesante que lo que pasa detrás de un cristal.
En ese agujero oscuro o luminoso vive la vida, sufre la vida.
Más allá de la oleada de tejados,
entreveo a una mujer madura, ya con arrugas, pobre
pero siempre inclinada sobre algo, y que nunca sale a la calle.
Con su rostro, con su ropa, con su gesto, con casi nada, he reconstruido
la historia de esa mujer, o más bien su leyenda
y a veces me la cuento, llorando, a mí mismo.
Si se hubiera, tratado de un hombre viejo y pobre, habría reconstruido
la suya con la misma facilidad.
Puede que me digáis "¿Estás seguro de que es verdad esa leyenda?"
¿Qué importa lo que pueda ser la realidad que hay fuera de mí,
si me ha ayudado a vivir, a sentir que existo y lo que soy?

(Baudelaire: 1997: 174).

El artista moderno, manifestó Baudelaire, debe descifrar "el magnífico espectáculo de la vida moderna" (Baudelaire, 1965: 119). De esta manera y en contraste con la actitud burguesa del momento, el poeta asumió lo moderno hasta su último extremo en sus numerosos escritos que conforman una serie de bocetos de la ciudad de París. Así, el *flâneur* se consolida como una figura emblemática de la experiencia urbana y moderna.

Louis Huart, Physiologie du flâneur, 1841

1.2.2.1. El *dandy*

En *El pintor de la vida moderna*, Baudelaire dedica un apartado al *dandy*, una figura a la que también era habitual encontrar deambulando por los pasajes, practicando la *flânerie*.
El *dandy* encuentra sus orígenes en la nobleza inglesa y francesa, cuando una vez que perdieron el poder político a raíz de la emergencia de la burguesía, trata de equilibrar esta pérdida de poder con una mayor visibilidad social, convirtiéndose en el centro de atención de las reuniones sociales (Cuvardic, 2002: 34).

Aunque el *dandy* y el *flâneur* comparten rasgos comunes, no deben ser confundidos y a pesar de que ambos crecen y se desenvuelven en las calles y en los espacios públicos, y los dos disfrutan de una flexibilidad horaria (la ociosidad del *flâneur* es una manifestación contra la división del trabajo), el *flâneur* no necesariamente tiene porqué disfrutar de una economía solventada. El *dandy* siempre se ha caracterizado por poseer dinero a su antojo, ha sido educado en el lujo, y su profesión es la elegancia, aunque el dinero, al que Baudelaire se refiere como la burda pasión de los mortales, no es su fin, es solamente el medio necesario para rendir culto a la religión de sí mismo.

> (...) Estos seres no tienen otra profesión que la de cultivar la idea de lo bello en su persona, satisfacer sus pasiones, sentir y pensar. Poseen así, a su antojo y en gran medida, el tiempo y el dinero, sin los cuales la fantasía, reducida al estado de sueño pasajero, apenas puede traducirse en acción. (...)¿Qué es pues esta pasión que, convertida en doctrina, ha hecho adeptos dominadores, esta institución no escrita que formado una casta tan altiva? Es, ante todo, la necesidad ardiente de hacerse una originalidad, contenida en los límites exteriores de las conveniencias. Es una especie de culto de sí mismo, que puede sobrevivir a la búsqueda de la felicidad que se encuentra en otro, en la mujer, por ejemplo; que puede sobrevivir incluso a todo aquello que llamamos ilusiones. Es el placer de sorprender y la satisfacción orgullosa de no sorprenderse nunca (Baudelaire, 2013: 41).

Como se explica en esta cita, el *dandy*, aun inmerso en el hastío, no tiene mayor preocupación que la de la eterna búsqueda de la felicidad y la cultivación de la idea de belleza; por tanto, el *dandysmo* es la religión de la apariencia, un "culto al yo", que en su práctica, convierte a la ciudad en el escenario perfecto para mostrarse en un ejercicio próximo a la ostentación. El *dandysmo* es "la última chispa del heroísmo en medio de la decadencia", "un ocaso; como el astro rey, al declinar, es glorioso, sin calor y lleno de melancolía" (Baudelaire, 2013: 43).

Tanto el *flâneur* como el *dandy* buscan ser tipos singulares y distinguirse en el entorno de indiferencia en que se ha convertido la ciudad, una distinción que conlleva una visibilidad en cuanto al modo de vestirse, lo que no está reñido con el pasar desapercibido del *flâneur*, pues el incógnito que busca, alude más a un encubrimiento de su capacidad analítica. Ambos son seres virtuosos que hacen de su cuerpo, de su comportamiento, de sus sentimientos y pasiones, y de toda su existencia una obra de arte" (Foucault, 1991:197-207). De hecho, para Borriaud (1999) "el *dandy* inaugura la idea concreta de la vida como obra de arte" y es quizá por ello que tiene algo de infantil en su conducta hacia la sociedad y la cultura, próximo a cierta actitud de rebeldía en la constante búsqueda de la novedad.

> Da la impresión de que es su grandeza la que le mantiene al *dandy*. Y así se entiende que Baudelaire creyese que en ciertas horas su vagabundeo estaba revestido de la misma dignidad que el tenso esfuerzo de su potencia poética (Benjamin, 1980: 115).

Esta visión de la vida como obra de arte, es otro rasgo que ambas figuras comparten, pues "la tarea del *flâneur* consiste en ensayar en el mundo como si este fuera un teatro, y la vida una obra teatral" (Bauman, 1994:146), sin embargo, mientras que para el *dandy* la ciudad es un escenario, una pasarela para mostrarse, desde un punto de vista superficial, para el *flâneur* es, además, su casa, el espacio que habita y de donde extrae su inspiración para sus creaciones. En el *dandysmo*, Foucault observa una actitud más activa que en el *flâneur*: no se trata de mirar o contemplarlo todo sino de una construcción infinita de uno mismo como autónomo en constante contacto con su tiempo: "el *dandy* no hace nada", sostiene Baudelaire, o al menos no hace nada productivo, excepto trabajar sobre sí mismo.

1.3. El *Libro de los pasajes*

Ideado en un primer momento como el proyecto de un texto que compartiría con su amigo Franz Hessel por el encargo de un artículo de revista escrito por ambos en 1927, después como la idea principal de un ensayo jamás escrito (*Pasajes de París. Un cuento de hadas dialéctico)* y posteriormente como continuación de *Calle de dirección única*, el *Libro de los pasajes* muestra el interés que Walter Benjamin sentía por sentar las bases para escribir una crítica de la modernidad y crear una filosofía material de la historia del siglo XIX, a la cual se acercó en un primer momento a través de un ensayo-resumen titulado París Capital del siglo XIX, con vistas a recibir financiación del Instituto de Investigaciones Socio- lógicas, y a partir de entonces todos sus escritos se encontrarían relacionados con la que debía ser su obra magna (Villacañas, 2005). Benjamin llegó a comparar su trabajo con aquel de los navegantes donde lo fundamental es el modo en que se colocan las velas: "Sobre el concepto de «salvación»: el viento del absoluto en las velas del concepto. (el concepto del viento es lo cíclico.) Lo relativo es la posición de las velas" (Benjamin, 2005: 475).

Su traducción al español en 2005 hizo accesible en castellano uno de los libros más excepcionales del s. XX. Entre los años 1927 y 1940 Benjamin acumuló una gran cantidad de citas, apuntes, reflexiones, pasajes que en su totalidad producen una sensación caleidoscópica; materiales que más tarde darían lugar a un singular rompecabezas, objeto de fascinación. Un mapa inacabado de los fenómenos sociales de la modernidad.

La obra inconclusa continúa siendo todavía hoy fuente de numerosas reflexiones, tejiéndose múltiples leyendas a su alrededor y convirtiéndose en tema de estudio y objeto de interés para muchos teóricos desde la década de 1960 hasta la actualidad. Desde entonces Benjamin se ha ido consagrando como la figura que mejor ha sabido interpretar las transformaciones más significativas de nuestro tiempo registrando en él diversos temas que van desde las

ensoñaciones arquitectónicas de Haussmann, sus calles y barricadas, hasta la figura del *flâneur*, proponiendo una reflexión sobre la ciudad de París, considerada por el autor como la capital del s. XIX: en primer lugar, porque París es uno de los centros de la revolución industrial donde tuvieron lugar las manifestaciones del movimiento obrero, y porque París es la ciudad de las ferias internacionales y los pasajes comerciales. Benjamin encontró, en el contexto del s. XIX una serie de motivos en los que esperaba hallar revelada la verdad y para ello recurrió al *flâneur*, que además de ser en sí mismo un objeto de estudio destacado, esta figura le serviría al autor como una estrategia de conocimiento para adaptarla a su investigación (Lesmes, 2011). Por otro lado, la atracción que sentía Benjamin por la ciudad de París queda reflejada en libros como *París, la ciudad en el espejo* (1929), *París, Capital del s. XIX* (1935), *El París del segundo imperio en Baudelaire* (1938), *Sobre algunos motivos en Baudelaire* (1939), y las múltiples referencias a la capital francesa en su proyecto inacabado *Libro de los pasajes* (1927-1940). En otros, como *Infancia en Berlín*, sus palabras se inclinaban hacia la capital francesa y deja patente su pasión por practicar el paseo, a través del cual observa el espacio urbano, un hecho que se hace visible en su vida y pensamiento a través de sus escritos, marcados por tres grandes metrópolis: Berlín, Moscú y París.

En *Iluminaciones*, por ejemplo, investiga una serie de tipos urbanos fundamentales de la Modernidad, como el bohemio, la prostituta, el detective, el artista, el coleccionista o el trapero. El *flâneur* disfruta del privilegio de poder ser él mismo u otra persona, mientras camina entre la multitud observa atento buscando diferentes cuerpos en los que entrar para actuar adquiriendo diferentes personalidades: "El paseante perfecto, el observador apasionado, halla un goce inmenso en lo numeroso, en lo ondulante, en lo fugitivo y en lo infinito" (Baudelaire, 2013:9-10). La analogía que establece Benjamin entre escribir, leer y caminar, se hace patente en *Diario de Moscú,* donde intercala su propia vida con comentarios sobre esa ciudad, o *Calle de dirección única*, en el que uno de los temas principales es la ciudad de París, la capital del siglo XIX, sede de las exposiciones universales. El centro de la planificación urbana y la nueva sensibilidad y que más tarde daría lugar a su proyecto de los Pasajes, ejemplifica de una manera muy clara la idea de la ciudad como texto.

El *Libro de los pasajes* recoge una serie de textos breves titulados de tal manera que podría ser el de una placa o cartel de cualquier calle, y si un texto es un camino continuo, todos los fragmentos que componen este libro son un laberinto de calles y pasajes. A través de sus obras, Benjamin propuso una auténtica etnología urbana que utilizó como una metodología que facilitara la comprensión y la teorización de las características primordiales de las sociedades capitalistas.

> No existe ninguna ciudad que esté más íntimamente ligada a los libros que París. Si Giraudoux tiene razón cuando dice que el sentimiento de libertad humano más acabado es el de seguir el curso de un río caminando lentamente, entonces aquí el ocio más perfecto, es decir, la libertad más dichosa, conduce al libro y se sumerge en él. Pues hace siglos que la hiedra de hojas sabias se prendió de los muelles despojados del Sena: París es un gran salón de biblioteca atravesado por el río (Benjamin, 2011).

La elección de los pasajes como elemento central de la obra, hace referencia a aquellas construcciones acristaladas destinadas a la exhibición y venta de mercancías, pero también son pasajes la enorme acumulación de citas que Benjamin utiliza para crear una *obra-collage* que logra describir un momento histórico concreto. Los pasajes son cruceros no solo de transeúntes y cosas, sino de pensamientos y voluntades con múltiples orígenes; un término que condensa el carácter fragmentario de la obra, formada por ese conjunto de fragmentos, mostrando de una forma clara la visión caleidoscópica de un momento histórico en el que la mercancía estaba empezando a desplegarse en toda su multiplicidad de representaciones, un conjunto de pasajes que ponen de manifiesto la dinámica del capitalismo.

> Los pasajes comerciales del s. XIX constituían la imagen central porque eran precisamente la réplica material de la conciencia interna, o mejor dicho, el inconsciente del sueño colectivo. Todos los errores de la conciencia burguesa podían hallarse allí (el fetichismo de la mercancía, la cosificación, el mundo como «interioridad») y también (en la moda, la prostitución, las apuestas) todos sus sueños utópicos (Buck-Morss, 1995:58).

Del mismo modo que el *flâneur* es un producto de la modernidad y que en él pueden leerse los rasgos fundamentales de un tiempo y un espacio concretos, el *Libro de los pasajes* aparece como una especie de puzzle en el que, a través de sus piezas puede leerse también una época específica; para reconstruir ese momento histórico, Benjamin no se centra en pensadores políticos, sino en autores como Baudelaire, Balzac, Dickens, porque cabe apuntar que el s. XIX es el siglo de la novela. El surgimiento del capital solamente podía manifestarse a través de una ficción que suponía un reflejo de momento que se estaba atravesando.

Baudelaire ocupó un lugar central en la reconstrucción histórico-filosófica del s. XIX que supone el *Libro de los pasajes*. Este interés de Benjamin en la obra del poeta, reside en que a partir de su lectura es posible vivenciar y conocer la ciudad, porque la estructura de sus versos son "comparables al plano de una gran ciudad en la que podemos movernos inadvertidos" (Benjamin, 2008: 182). Para Benjamin, Baudelaire es el gran poeta de la modernidad, un héroe capaz de enfrentarse a la experiencia fragmentaria de la nueva ciudad de la multitud, como un pensador político que da las claves para interpretar la transformación que se había producido en París en el siglo XIX, y en obras como *Las flores del mal,* revela que la ciudad moderna es un tema poético.

Los escritos críticos de Benjamin sobre el poeta francés fueron decisivos en la definición del concepto de modernidad. La ciudad aparece ante sus ojos, como una extensión del pensamiento, y como tal, puede ser analizado a través de formas arquitectónicas y urbanísticas, que establecen y condicionan los modos de habitar de sus habitantes (Carrasco-Conde, 2016: 22). En este sentido, cabe destacar tres aspectos que encuadran la mirada de lo urbano en Benjamin: la estancia prolongada en la Biblioteca nacional de París, la experiencia directa en las calles de la ciudad, y la fascinación por Baudelaire.

Gisèle Freund, *Walter Benjamin at the Bibliothèque nationale of Paris*, 1937 (Jewish Museum, 2017)

Debemos retomar aquí la importancia que en esta obra adquiere la figura del "hombre en la multitud" que Baudelaire toma como referencia del cuento de Allan Poe, y que convierte en la clave para entender el siglo diecinueve y el principio del siglo veinte. Así, el paseante urbano, el *flâneur*, que es encarnado por Baudelaire (también por Benjamin), se convierte en la base de una sociedad en la que el caminar sin rumbo, la curiosidad o la contemplación contrasta con el ritmo apresurado de los transeúntes que se desplazan por los pasajes viviendo la ciudad de una manera superficial. El "hombre en la multitud" se convierte entonces en una figura fundamental porque, como vemos, es en este momento comienza a aparecer el fenómeno de las "masas". La aparición de este nuevo sujeto colectivo da lugar, por tanto, a nuevas experiencias del tiempo y del espacio; experiencias que tanto Benjamin como por ejemplo Simmel o Kracauer, han asociado al shock de estímulos que se produce en las grandes urbes.

En las metrópolis modernas, el efecto de la tecnología sobre el trabajo y sobre el ocio habría sido el de partir la experiencia en fragmentos, y el estilo periodístico reflejaba esa fragmentación, en este sentido, ¿podría ser usado el montaje, como principio formal de la nueva tecnología, para reconstruir un mundo experiencial, y de tal modo proporcionar una coherencia de visión necesaria para la reflexión filosófica? El tema del proyecto de los pasajes tenía que responder a esta pregunta. Tal y como explica Jesús Aguirre en el prólogo de Iluminaciones II, Adorno afirmaría que "era intención de Benjamin renunciar a toda interpretación manifiesta y dejar que las significaciones saliesen a la luz por medio de un montaje chocante del material. Para coronar su antisubjetivismo iba a hacer que su obra capital consistiese únicamente en citas" (Aguirre en Benjamin, 1972: 18).

En el pensamiento de Benjamin existe una preocupación por el detalle, y es en lo cotidiano, en los aspectos más aparentemente insignificantes, donde encuentra la totalidad, siendo precisamente esta la base de la política del hombre en la multitud en la que el individuo, cansado de las grandes construcciones políticas, se sumerge en la política de lo cotidiano, para tratar de cambiar la vida antes que cambiar la "gran política". Con el *Libro de los pasajes* Benjamin quiso tender un puente entre la experiencia cotidiana y las preocupaciones académicas tradicionales, por ello, considera que es en la acumulación de mercancías u objetos cotidianos, y en el coleccionismo de lo raro y lo curioso, donde puede residir una esperanza de

transformación social, porque cada pequeño elemento reproduce el conjunto de la sociedad; estaba seguro de que a través de las producciones más minúsculas, incluso a partir de sus escombros, de sus restos y desechos, es posible entender el sentido de la historia.

1.3.1. El gran montaje: metodología del *Libro de los pasajes*

> La ideología del detalle se nutrió de la insinuación de que el valor de cambio, este habitualmente invisible *genius malignus* del mundo moderno, toma cuerpo en los ornamentos de la mercancía, se muestra en las escondidas florituras de la arquitectura de los pasajes. Como consecuencia de esa fe en el detalle, las investigaciones de Benjamin encallaron en investigaciones bibliográficas subterráneas, constreñidas a avanzar por un camino sin salida por una genialidad privada de libertad. Al final, tan solo sirvieron como testimonio de la felicidad del compilador que recopila muestras de la infelicidad del mundo (Sloterdijk, 2004:13).

Benjamin supo prestar atención a lo minúsculo para que "los pequeños particulares momentos" desvelen "el acontecimiento histórico total" con el fin de encontrar los orígenes del presente. Ocupó gran parte de su tiempo a deambular por París tratando de descifrar la ciudad y cual coleccionista, se dedicó a recopilar material durante más de una década (desde 1927 a 1940) de muy diverso tipo (citas, fragmentos, notas, recortes de periódico con relatos sobre el París de esa época, textos por los que pasean mercaderes, autómatas, *dandys*, utopistas, prostitutas, psicoanalistas, arquitectos, artistas, revolucionarios, fotografías publicitarias, información sobre los panoramas, moda, los nuevos medios de transporte, el diseño de mobiliario y fachadas, todo ello entretejido con un estudio sobre el proyecto urbanístico llevado a cabo por Haussmann para la reforma de París, con referencias a Baudelaire y análisis sobre los textos e ideas de Marx...): la materia prima del *flâneur* es la ciudad y sus gentes.

Todos estos elementos fueron seleccionados, ordenados, organizados por temas y compuestos formando un "collage" formado por multitud de citas, textos, comentarios del propio autor... en definitiva muchas partes que componen un todo con el fin de mostrar cómo se elabora un proyecto histórico, político y económico que configura el nuevo escenario que es el París, la capital de finales del siglo XIX.

La metodología empleada por Benjamin durante el proceso de elaboración de este proyecto comparte rasgos con el acto de la flânerie. A través del ensamblaje de una inmensa cantidad de fragmentos que constituyen un conjunto de pistas y testimonios, alterna la filosofía con la novela policíaca, la teología con el marxismo, la psicología con el urbanismo para evocar la alucinante exoticidad histórica del capitalismo y las inmensas posibilidades sociales, políticas y culturales que acabaron siendo un proyecto fallido. Un gusto por el detalle que Benjamin observó en la obra escrita de Baudelaire; según el propio poeta su obra puede ser leída de múltiples formas, a partir del capítulo que se quiera. Este interés por el fragmento queda registrado en el siguiente relato:

> Mi querido amigo, le envío una obrita que no tiene ni pies ni cabeza porque aquí todo es pies y cabeza a la vez, alternativa y recíprocamente. Considere las admirables comodidades que ofrece a todos esta combinación, a usted, a mí y al lector. Podemos cortar donde queremos, yo mi ensueño, usted el manuscrito y el lector su lectura, porque no supedito su esquiva voluntad al hilo interminable de una intriga superflua. Sustraiga una vértebra y los dos trozos de esta tortuosa fantasía se unirán sin esfuerzo. Córtelo en muchos fragmentos y verá que cada cual puede existir separado. Con la esperanza de que algunos de estos pedazos sean lo bastante vívidos para gustarle y divertirlo, me atrevo a dedicarle la serpiente entera (Baudelaire, 1869).

La pasión que Benjamin tiene por el fragmento y los despojos viene dada por llevar, hasta sus últimas consecuencias, la actitud del *flâneur*, que presta una atención desinteresada, propia del paseante que se encuentra inmerso y abstraído en la captación de estímulos; como explica Jordi Llovet (1986):

> No parece que Benjamin se paseara por París con el propósito de formular una sólida filosofía de la vida en las grandes urbes, sino más bien con el propósito de comprender con la mayor profundidad posible aquella nueva realidad histórica, la metrópolis, en todas las señales y todos los estímulos heterogéneos que presentaba en superposición aleatoria y sin que formaran por sí mismos ningún sistema, sino una maraña complicadísima y sin ley que solo podía atraer, en su casi inescrutable complejidad, a una inteligencia como la de Benjamin, tan cargada del bagaje del estudioso del materialismo histórico como impregnada de una visión del progreso que tenía mucho de espiritualista (Llovet, 1986: 218-219).

Adorno consiguió elaborar el primer texto legible a partir de las reflexiones y citas en alemán de los *Apuntes y materiales*, convencido de que Benjamin había imaginado un método basado en el "montaje chocante del material" y que el *Libro de los pasajes* debía "consistir únicamente en citas" (Adorno, 1970: 26). Así, el método empleado en la construcción del proyecto es el característico del s. XX: el montaje, una técnica muy recurrente en las vanguardias, tomando prestada la estructura de la forma literaria de la forma arquitectónica sobre la que él estaba escribiendo: los pasajes (esas avenidas por las que transita el *flâneur* y el conjunto de citas que componen esta obra) porque en los pasajes todos los elementos están unidos entre sí.

Benjamin hizo una interpretación del montaje como una forma que era visible en los primeros pasajes, en cuyo interior albergaban "la yuxtaposición caleidoscópica[87] y fortuita de carteles y vidrieras" convirtiéndose en el principio de construcción tecnológica durante todo el siglo XIX. Un ejemplo de forma arquitectónica que utiliza el principio de montaje es la Torre Eiffel.

87 El propio caleidoscopio fue una invención del siglo XIX.

La Torre Eiffel fue la primera forma arquitectónica del principio de montaje // Pasaje de los Panoramas, París (en Buck-Morss, 1989)

El propósito del proyecto de los Pasajes era también el de diseñar una dimensión constructiva del montaje como la única forma en que puede erigirse la filosofía moderna.
Su estructura fue meticulosamente construida, numerada y organizada por orden alfabético, generando un enorme collage provisto de significado a partir del contenido de cada fragmento y a partir de la yuxtaposición con otros fragmentos. En la metodología empleada por Benjamin, todos los componentes que dan forma al espacio urbano son un sueño colectivo cuyo contenido es necesario descifrar. La simultaneidad propia del montaje alcanza su máxima libertad y fluidez en el texto, donde las palabras y sus figuras son capaces de crear la máxima confusión, tergiversando el soporte mismo del significado (Rojo de Castro, 2003).

Hreinn Fridfinnnson, *Urban Impressions* (detalle), 2011

El uso de la estrategia del montaje es un intento de dar forma a la multiplicidad de elementos que constituyen un momento histórico porque en él, todas las partes existentes son tomadas y colocadas junto con otras piezas con el fin de crear algo nuevo. Benjamin cree que algo de lo perdido se oculta en los desechos del mundo. Algo que puede rebrotar con la visión de los niños o del coleccionista que yuxtapone elementos del pasado. Cual detective, Benjamin trata de encontrar entre los fragmentos recopilados, un tiempo desaparecido que pueda explicar el tiempo presente, y quizá, a través de la unión de estas partes sea posible sacarlo de nuevo a la luz, siendo los fragmentos, la huella o la pista a partir de la cual se trata de reconstruir el crimen para poder resolver el caso.

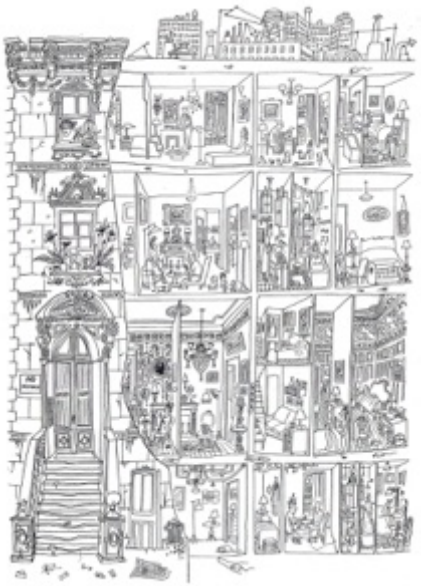
> El genio no es sino la infancia recobrada a voluntad, la infancia que ahora está dotada, para expresarse, de los órganos viriles y del espíritu analítico que le permiten ordenar materiales acopiados de manera involuntaria (Benjamin, 2005:16).

La obra recoge una multitud de ideas y reflexiones abiertas que el lector puede ordenar a su antojo, lo que permite adquirir una visión múltiple del fenómeno; esto se acerca a la idea de ciudad, basada en una experiencia subjetiva y llena de conexiones, algo abierto; algo fluido y fragmentado, tal y como la describió Benjamin, un espacio para deambular. El lector del *Libro de los pasajes* debe dejarse llevar y abrir las páginas, al azar si se quiere, para recorrer una y otra vez los pasajes, salir a la luz y adentrarse de nuevo en la ciudad.

El principio del montaje a partir de fragmentos lo encontramos en la obra de George Perec, *La vida instrucciones de uso* (1978).

> Me imagino un edificio parisino al que se ha quitado la fachada... de modo que, desde la planta baja a la buhardilla, todos los aposentos que se hallan en la parte anterior del edificio sean inmediata y simultáneamente visibles.

Tissandier et Gilbert, *Paris qui travaille*, 1883



Saul Steinberg, *The Art of Living*, 1949

Cada capítulo que conforma *La vida instrucciones de uso* (Perec, 1978), funciona como una pieza de un enorme puzzle (enigma) que constituye una casa en la calle Simon-Crubellier en París. Cada capítulo corresponde a la pieza de un puzzle, a cada una de las estancias del edificio. Tal y como se explica en la sinopsis, en esta obra "cada fragmento reconstruye los objetos, las acciones, los recuerdos, las sensaciones, la fantasmagoría". A través de esta composición propuesta por Perec, "asistimos a la formación de un microcosmos constituido por una serie de «novelas dentro de la novela», una prodigiosa concatenación de existencias, de vida vivida o simplemente soñada".

> Todo el libro se ha construido como una casa en la que las habitaciones se unen unas a otras siguiendo la técnica del puzzle (Perec, 1978).

Perec nos explica en el preámbulo en qué consiste el arte del puzzle, que es la manera de proceder de esta obra: "el arte del puzzle (…) no es una suma de elementos que haya que aislar y analizar primero, sino un conjunto, es decir una forma, una estructura: el elemento no preexiste al conjunto, no es ni más inmediato ni más antiguo, no son los elementos los que determinan el conjunto, sino el conjunto el que determina los elementos: el conocimiento del todo y de sus leyes, del conjunto y su estructura, no se puede deducir del conocimiento separado de las partes que lo componen: esto significa que podemos estar mirando una pieza de un puzzle tres días seguidos y creer que lo sabemos todo sobre su configuración y su color, sin haber progresado lo más mínimo: solo cuenta la posibilidad de relacionar esta pieza con otras (…). Solo las piezas que se hayan juntado cobrarán un carácter legible, cobrarán un sentido: considerada aisladamente, una pieza de un *puzzle* no quiere decir nada; es tan solo pregunta imposible, reto opaco; pero no bien logramos, tras varios minutos de pruebas y errores, o en medio segundo prodigiosamente inspirado, conectarla con una de sus vecinas, desaparece, deja de existir como pieza: la intensa dificultad que precedió aquel acercamiento, y que la palabra *puzzle* —enigma— expresa tan bien en inglés, no solo no tiene ya razón de ser, sino que parece no haberla tenido nunca, hasta tal punto se ha hecho evidencia: las dos piezas milagrosamente reunidas ya solo son una, a su vez fuente de error, de duda, de desazón y de espera" (Perec, 1978: 8).

1.3.2. El *flâneur* como botánico del asfalto. La figura del coleccionista

El *flâneur* pasea por unas calles que, han sido representadas como una colección de fragmentos en las que el *flâneur* deviene sujeto recolector. Tras la remodelación de París llevada a cabo por Haussmann, la ciudad se convirtió en un espacio radicalmente nuevo que había que explorar. El paradigma de explorador urbano es el *flâneur*, al que Benjamin relacionó con un botánico, pues según él, el *flâneur* "va a hacer botánica al asfalto [porque] la vida solo medra en toda su multiplicidad, en la riqueza inagotable de sus variaciones, entre los adoquines grises" (Benjamin, 1999:50). Benjamin emplea esta metáfora para referirse al *flâneur*-artista que traslada su escenario de la naturaleza a la ciudad. La naturaleza no es ya objeto de experimentación y creación para el artista moderno que vive y escribe en y para la ciudad. La ciudad era una selva virgen sobre la que caminaban nuevas especies, que había que descubrir: el *flâneur* es una especie de topógrafo urbano capaz de descifrar la ciudad, que es su casa, porque cuando la deambula, la callejea y está inmerso en ella, la comprende, la vislumbra, la construye y la deconstruye, y en este sentido la actividad del *flâneur* es un *work in progress*.

La botánica, que es la ciencia que se ocupa del estudio de las plantas: descripción, clasificación, distribución, identificación, fisiología, morfología… tiene como objetivo ampliar el conocimiento de la naturaleza. En su faceta de botánico, el *flâneur* pone de manifiesto su papel activo en la construcción de significados que lleva a cabo como fruto de la flânerie, y como artista, va recopilando durante sus paseos material para su escritura, filtrado y seleccionado,

como lo hace el naturalista, a través de los sentidos, y aunque el primero lo haga en la ciudad y el segundo en la naturaleza, ambos caminan, observan y experimentan física y emocionalmente lo que las calles y el campo les ofrece. Para Benjamin, el trapero, consciente de la rápida obsolescencia de las mercancías, es un arqueólogo urbano que desentierra las mercancías pasadas de moda para comprender las nuevas.

> Los traperos aparecieron en mayor número en las ciudades desde que los nuevos procedimientos industriales dieron a los desperdicios cierto valor. Trabajaban para intermediarios y representaban una especie de industria casera que estaba en la calle (Benjamin, 1972: 31).

Con el nacimiento de la industrialización en el s. XIX, la figura del trapero se volvió recurrente cuando no se sabía muy bien de qué manera proceder con el exceso de producción y los residuos: el trapero cataloga y colecciona todo aquello que la gran ciudad despedazó, perdió, rechazó y despreció, una característica que por otro lado sirvió a Benjamin para identificarse, del mismo modo que hizo Baudelaire, con este personaje que deambula por las calles buscando entre los despojos y que puede equipararse a la labor del poeta, porque ambos, "trapero o poeta, les concierne la escoria; ambos persiguen solitarios su comercio en horas en que los ciudadanos se abandonan al sueño (…). El poeta vaga por la ciudad tras su botín de rimas, que tiene que ser el paso del trapero, que en todo momento se detiene en su camino para rebuscar en la basura que tropieza":

> Aquí tenemos a un hombre que deberá recoger las basuras del pasado día en la gran capital. Todo lo que la gran ciudad arrojó, todo lo que perdió, todo lo que ha despreciado, todo lo que ha pisoteado, él lo registra y recoge. Coteja los anales del libertinaje, el Cafarnaúm de la escoria; aparta las cosas, lleva a cabo una selección acertada; se porta como un tacaño con su tesoro y se detiene en los escombros que entre las mandíbulas de la diosa Industria adoptarán la forma de cosas útiles y agradables (Benjamin, 1980: 98-99).

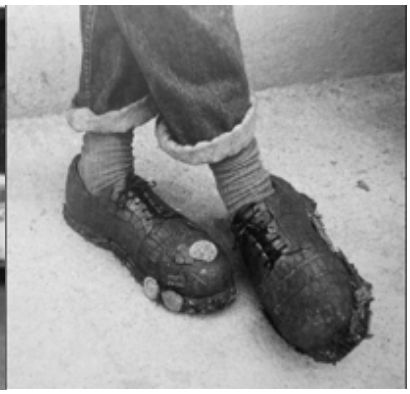
Cuvardic (2007: 220) explica que en ocasiones la figura trapero fue utilizada como alegoría del historiador, tal como lo hiciera Benjamin en el *Libro de los pasajes*: "El método de análisis histórico de las *imágenes dialécticas* de Walter Benjamin ha quedado *alegorizado* bajo la actividad recolectora del trapero. Como afirma Frisby (1992: 408), en la medida en que Benjamin se orienta hacia «los desechos de la historia», su método presenta afinidades no con el coleccionista de obras bellas, sino con el «coleccionista de desechos [*der Lumpensammler*]», con el *chiffonier* (trapero) de Baudelaire". El *Libro de los pasajes* es, en este sentido, la tentativa de fijar la historia de "París, capital del siglo XIX" en una constelación de sus desechos. Las citas que componen el esquema de este proyecto sirven como fragmentos literarios que, catalogados y coleccionados a modo del trapero de Baudelaire, se constituyen como desperdicios que se acumulan en un ensamble sorprendente de fragmentos como teselas en un mosaico (Ilg, 2007). Georges Didi-Huberman describe este proyecto como un "modo de reivindicarse coleccionista de todas las cosas y, más precisamente, coleccionista de trapos del mundo", y concluye: "el historiador debe convertirse en el "trapero" de la memoria de las cosas" (Didi-Huberman, 2005:141).

> No tengo nada que decir. Solo que mostrar. No me apropiaré de ninguna formulación profunda, no hurtaré nada valioso. Pero los harapos, los desechos: esos no los quiero describir, sino mostrar (Benjamin, 2005: 854)

En su tesis sobre la exploración de geografías emocionales a través del caminar como práctica artística, Psarras (2015) se apropia de la metáfora del botánico de asfalto empleada por Benjamin para acercarlo a la práctica artística contemporánea asociándolo a obras como la de Francis Alÿs *The collector* (1992) o *Zapatos magnéticos* (1994). En estas acciones, el artista va recolectando todos los residuos metálicos de la calle durante su desplazamiento bajo la mirada de los transeúntes anónimos. En este sentido, podríamos comprender la metáfora de botanizar el asfalto como una especie de antropología urbana. Pero no se debe confundir al trapero con el coleccionista, ya que el primero vende los objetos recopilados con el fin de sobrevivir, mientras que el coleccionista trata de otorgar una utilidad mercantil a los desechos del pasado (Cuvardic, 2007: 220).

En ambas acciones Alÿs adopta el hábito del *flâneur* y se implica de una manera directa en la construcción de un mito urbano. El artista botaniza en la materialidad urbana que ofrece el asfalto, haciendo visible la relación que el artista tiene con la ciudad. Los pequeños detalles de la vida cotidiana se transforman en una capa poética en estas acciones de "botanizar el asfalto". En ambas acciones, los elementos empleados (la madera o los zapatos magnéticos) se convierten en una especie de extensión portátil del cuerpo que atrae, recopila y guarda lo encontrado.

Francis Alÿs, *The Collector,* 1990-1992



Francis Alÿs, *Zapatos Magnéticos,* 1994

- El coleccionista

> El coleccionista no sueña solamente en un mundo lejano o pasado, sino también en uno mejor, en el que ciertamente los hombres tampoco disponen de lo que necesitan, como en el mundo cotidiano, pero en el que las cosas quedan libres de la servidumbre de tener que ser útiles (Benjamin, 2005:44).

Podríamos decir que una vez que el trapero, que busca entre los desechos del capitalismo, y el botánico del asfalto recopilan materiales, es el coleccionista el que se encarga de clasificar y ordenar lo recopilado. Frente a los objetos de consumo que son fabricados en serie, el *flâneur*

en su faceta de coleccionista, destaca el valor único, casi místico, irrepetible, sentimental y aurático de los objetos de bazar. Benjamin cree que algo de lo perdido se oculta en los desechos del mundo, en esos elementos que pueden rebrotar con la visión de los niños o del coleccionista que yuxtapone elementos del pasado.

> El *flâneur* que marcha por la ciudad no solo se nutre de lo que a este se le presenta sensiblemente a los ojos, sino que a menudo se apropia del mero saber, incluso de los datos muertos, como algo experimentado y vivido (Benjamin, 2005:422).

Cabe destacar que a diferencia del *flâneur*-trapero y del *flâneur*-botánico, el coleccionista no se trata de una figura esencialmente callejera. En este sentido, debemos recordar que para Benjamin, los conceptos de exterior e interior se presentan como ambiguos al invertirse la experiencia entre lo público y lo privado o entre el interior y lo urbano.

Como figura inseparable de las calles, el *flâneur* se convierte en paradigma del exterior, habitando el interior de la calle. En cambio, al coleccionista se le asocia con el interior, con la habitación donde clasifica sus objetos, convirtiéndose en el paradigma de la atmósfera privada burguesa pero que habita el espacio exterior de la casa: De esta manera, el *flâneur* vive en el espacio interior de la calle, y el coleccionista ocupa el espacio exterior de lo doméstico (Rojo de Castro, 2003).

Esta relación ambigua entre el interior y el exterior queda a su vez representada en los pasajes, donde la separación entre dentro y fuera deviene continuidad y el interior se convierte en exterior (y viceversa): en los pasajes, donde una cosa acaba, otra empieza. (Benjamin, 2005:44)

El coleccionista recopila fragmentos de un espacio-tiempo que le resulta desconocido para situarlos en pequeños contextos dentro de los cuales se producen relaciones que dan lugar a un orden histórico nuevo a partir de la técnica del montaje. El montaje, junto con la fragmentación y la simultaneidad, forma los tres mecanismos que apoyan la actividad del coleccionista, quien extrae los objetos de su contexto para reubicarlos en uno nuevo, reagrupándose para dar lugar a un nuevo significado.

El coleccionista es su colección: "la colección como sistema de relaciones artificialmente construidos entre objetos ajenos entre sí, ocupa el espacio interior de la arquitectura y lo sustituye: la habitación se transforma en estuche, en caja, y su interior no es ya el espacio de una persona, sino la funda de un objeto, o de un sistema de objetos". Objetos ajenos entre sí o no, porque la relación de conexiones que presenta una colección depende únicamente de su creador. Armand Pierre Fernández, más conocido como Arman es un coleccionista que se encuentra al margen de la cultura del consumo. Descendiente del *flâneur* baudeleriano, recoge objetos y basura de las calles para encontrar en ellos pistas de la naturaleza de la existencia humana y urbana.

Perteneciente a la corriente del Nuevo Realismo, Arman supo interpretar la era moderna al representar e intervenir sus principales objetos, como la ciudad, la máquina, el consumismo y los mass media. Sus acumulaciones consisten en colecciones de objetos iguales que se presentan fundidos con poliéster o bien almacenadas en cajas de metacrilato.

Arman, *Accumulations*, 1962

El coleccionista reúne en el interior de su vivienda (o del museo) los múltiples fragmentos de una realidad que le resulta ajena y distante. A través de un sistema de relaciones abierto, resultado del montaje y la superposición. Es precisamente por esto y por encontrarse en continua transformación, que se convierte en el modelo de la experiencia urbana caracterizada por la fragmentación: la multitud, los pasajes, la fantasmagoría, la flânerie, los sueños...

> Mi trabajo es muy sencillo. He venido a Nueva York porque es el más desolado de los lugares, el más abyecto. La decrepitud está en todas partes, el desorden es universal. Basta con abrir los ojos para verlo. La gente rota, las cosas rotas, los pensamientos rotos. Toda la ciudad es un montón de basura. Se adapta admirablemente a mi propósito. Encuentro en las calles una fuente incesante de material, un almacén inagotable de cosas destrozadas. Salgo todos los días con mi bolsa y recojo objetos que me parecen dignos de investigación. Tengo ya cientos de muestras, desde lo desportillado a lo machacado, desde lo abollado a lo aplastado, desde lo pulverizado a lo putrefacto (Auster, 2006).

Joseph Cornell, Object (Roses des vents), 1953 // Joseph Cornell, *L'Egypte de Mlle Cleo de Merode, cours élémentaire d'histoire naturelle,* 1940

Joseph Cornell es un coleccionista, y sus paseos por la ciudad de Nueva York se convierten para él en una búsqueda, por ello se encuentra próximo a la figura del *flâneur*. Artista de la recolección, considerado como uno de los pioneros del ensamblaje, a través de sus cajas muestra objetos que ha ido recopilando, fragmentos que al yuxtaponerse forman un todo, que revelan significados profundos y una coherencia formal que dan contenido a unas cajas que contienen trocitos de mundos.

> El detalle urbano que más estimula la imaginación del *flâneur* es la huella, gracias a cuya materialidad se hace la ilusión de acceder todavía al pasado extinto y ajeno del que esa marca es residuo duradero. Es decir, gracias a la huella el *flâneur* se hace la ilusión de procurarse una memoria postiza: de asumir lo simple- mente evocado con la supuesta mayor fuerza de lo recordado (Muñoz-Millanes en Hessel, 2015: 15).

Considerado "el Baudelaire de Manhattan" empleaba su tiempo en realizar largos paseos recogiendo y comprando objetos varios que encontraba por medio del azar y la decisión, con el ojo siempre atento al posible cruce, atesoraba objetos que luego utilizaba en sus obras, influenciadas notablemente por la poética surrealista y centradas en el mundo de los sueños y la fantasía. Pequeños escenarios de un teatro en los que los objetos cotidianos se convierten en magia. En muchas de sus obras es común encontrar ventanas interactivas que al ser abiertas por el espectador, sus cristales le devuelven a este su reflejo permitiéndole reflexionar sobre la obra e introducirse a la vez en ella.

1.4. "Al pie de la letra": la flânerie como forma de lectura y escritura

> Aquello que está escrito es como una ciudad en la que las palabras son miles de pasadizos
> (Benjamin en Frisby, 1994:100).

La ciudad es un texto formado por los fragmentos que lo componen, y en el *Libro de los pasajes*, la ciudad puede ser leída como un texto, porque los escritos de Benjamin son una forma de "escribir la ciudad". La pasión que sentía Benjamin por la capital francesa se pone de manifiesto en su libro *Calle de dirección única* (1988), en el que se establece un paralelismo entre las acciones de caminar, escribir y leer (algo que también ocurre en *Diario de Moscú,* 1990). En *Calle de dirección única*, Benjamin recopila un conjunto de textos cuyos títulos hacen referencia a la señalética urbana. Un libro compuesto por trayectos que podrían perfectamente ser calles, laberintos o pasajes, dando lugar a una especie de cartografía urbana que hace posible la comprensión y la teorización de la realidad urbana moderna.

El empleo de la metáfora del texto para examinar el paisaje de la ciudad ha sido utilizado por los geógrafos y demás investigadores sociales en la interpretación de los diferentes procesos socio-espaciales. Caminar por París de hecho, suele ser descrito como una lectura de diferentes relatos porque pasear es una manera de escribir (Walser, 2012), algo que puede también observarse a lo largo de las páginas de "Un paseo y un libro" de Manuel Machado (1913)

quien “paseaba, lee que te lee”. Ello le llevó a adentrarse en “caminos poco frecuentados y largos” para establecer una analogía entre el paisaje descrito en el propio libro, y el que atraviesa físicamente: “El libro y el Madrid que recorro son de una calma absoluta”. A través de este libro dentro del libro, tiene lugar un paseo y una lectura de un libro-espejo en el que la mirada del lector se separa de vez en cuando del texto literario para dejarla caer sobre el texto urbano; así, ambos se fusionan para dar “lugar” a la aparición de una tercera lectura con el libro/paseo como acción cognitiva, pues cuando el lector paseante terminaba un capítulo, hacía una pausa y "reconocía los sitios por donde iba pasando" - calles o páginas: las páginas de una ciudad, o las calles de un libro-.

En *Physiologie du flâneur*, Huart emplea la metáfora de la ciudad como libro, un libro sensitivo que es leído por el *flâneur*, que, utilizando su sentido del gusto, del tacto y la vista, lee todos los "deliciosos carteles, rojo, amarillo, blanco, verde, amapola, ese papel tapiz en todas las paredes de París" (Huart en Boutin, 2015: 16).

Michel de Certeau (1990) en su libro *La invención de lo cotidiano,* Capítulo VII, “Andares de la ciudad” se centra en las prácticas de lectura y las prácticas de espacio como artes de producir lo cotidiano. Entiende que el público se modela a través de lo escrito y se vuelve parecido a él, ya sea escritura verbal o icónica. Hoy el texto es la sociedad misma y su forma puede ser urbanística, comercial, industrial o televisada, y estos medios entienden al receptor como consumidor pasivo, suponiendo que en éstos no existe creatividad. La relación que se da entre producción y consumo sería equivalente a la relación que existe entre la escritura y la lectura. Escribir es producir el texto; leer es recibirlo del prójimo sin marcar su sitio, sin rehacerlo, es recorrer un sistema implantado: el del texto, parecido al orden construido de una ciudad o de un supermercado.

Certeau analiza la relación que existe entre el acto de atravesar un espacio y la lectura de un texto, realizando una comparación semiótica entre el acto de caminar y el acto de enunciar, definiendo la flanerie como una forma de lenguaje; una analogía que fue ya anticipada por la literatura en una gran cantidad de escritos, tal y como sucede en “El hombre de la multitud” de Allan Poe, en el que un personaje persigue a otro por las calles de Londres con el fin de averiguar el destino de su trayecto; pero para la sorpresa de perseguidor es que su perseguido no se dirige a ningún punto en particular, sino que se dirige a todas partes. De este modo se hace visible la metáfora del paseo como forma de escritura y de lectura, donde el *flâneur*, haciendo un acto de apropiación del espacio urbano realiza una lectura del mismo.

> Andar es no tener un lugar. Se trata del proceso indefinido de estar ausente y en pos de algo propio. El vagabundeo que multiplica y reúne la ciudad hace de ella una inmensa experiencia social de la privación de lugar; una experiencia, es cierto, pulverizada en desviaciones innumerables e ínfimas (desplazamientos y andares), compensada por las relaciones y los cruzamientos de estos éxodos que forman entrelazamientos, al crear un tejido urbano, y colocada bajo el signo de lo que debería ser, en fin, el lugar, pero que apenas es un nombre, la Ciudad (…) Un lugar es el orden según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia. Un lugar es pues una configuración instantánea de posiciones. Implica una

> indicación de estabilidad. Hay espacio en cuanto que se toman en consideración los vectores de dirección, las cantidades de velocidad y la variable del tiempo. El espacio es un cruzamiento de movilidades. (…) El espacio es un lugar practicado. De esta forma, la calle geométricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes. Igualmente, la lectura es el espacio producido por la práctica del lugar que constituye un sistema de signos: un escrito (Michel de Certeau, 1990).

Certeau habla de la retórica peatonal como un conjunto de enunciaciones que el paseante utiliza con el fin de trasgredir el espacio urbano (tales como los atajos, las desviaciones y las improvisaciones); es un transformador de signos. Del mismo modo que la retórica es una desviación de la norma lingüística "los caminos de los paseantes presentan una serie de vueltas y rodeos susceptibles de asimilarse a los 'giros' o 'figuras de estilo' dando lugar a una retórica del andar" (Certeau, 1990: 113).

> Un libro (creo yo) es algo con un principio y un fin (aunque no sea una novela en sentido estricto), es un espacio donde el lector ha de entrar, dar vueltas, quizás perderse, pero encontrando en cierto momento una salida, o tal vez varias salidas, la posibilidad de dar con un camino para salir (Italo Calvino, 1972).

Es común en la literatura del *flâneur* utilizar la metáfora de la ciudad como libro abierto o como texto que se lee, pues tanto el espacio urbano como el texto literario tienen propiedades similares, al ser ambos procesos activos y transformadores y espacios de producción de sentido. Los habitantes de la ciudad se impregnan de los signos que ella ofrece, de sus ritmos y compases; tras estas lecturas peripatéticas, tal y como sostiene Benjamin, el trabajo del *flâneur* es condensar la experiencia urbana espacio-temporal que se obtiene de todo aquello que ocurre en el escenario de París.

> Es sabido cómo el callejeo irrumpe en el paisaje y en el instante tierras y épocas lejanas. Cuando se inicia la fase de auténtica embriaguez de este estado, laten con fuerza las venas del afortunado, su corazón adquiere el ritmo del reloj y, tanto interior como exteriormente, las cosas suceden como en uno de esos «cuadros mecánicos» que podemos recordar, tan queridos del siglo XIX (Benjamin, 2005:425).

Cuando París se convirtió en un espacio nuevo para sus habitantes, estos tuvieron que aprender a leerla de nuevo. La legibilidad de una ciudad viene dada por la imagen mental que cada individuo tiene de ella, y puesto que cada individuo obtiene de la ciudad una experiencia diferente, y que además varía con el paso del tiempo, la representación mental de la ciudad resulta ser una imagen en movimiento. De esta manera la correspondencia que existe entre el observador y aquello observado es doble, pues por una parte, la forma física de la ciudad influye sobre la organización de la imagen mental, y por otra, la experiencia, la memoria, los afectos y la cultura del individuo otorgan a un lugar valores, atributos y significados que van a colaborar en la formación de una imagen subjetiva de ese lugar (Nogueras, 2015).

A este respecto, Frisby (1994) sostiene que el *flâneur*, como turista deambulante y como detective conceptual, sugiere una metodología, por tanto, la flanerie se refiere tanto a consumir como a producir textos de manera independiente y activa. De esta manera, la flanerie consiste en: "actividades de observación (incluso de escucha), de lectura (de la vida urbana y de textos), y de producción de textos. En otras palabras, la flanerie puede asociarse con una forma de mirar, de observar; una forma de leer la ciudad y su población; y una forma de leer textos escritos. Por ello el *flâneur* tal vez no sea un simple observador, ni siquiera un decodificador, es también un productor (…), por tanto, su actividad no se agota al deambular, observar o leer los significantes de la metrópolis moderna" (Frisby, 1994: 82-83). Algo que a su vez, explica, se hace visible a través del trabajo del propio Benjamin, quien "al producir el relato hasta ahora más ilustrativo del *flâneur* llevaba a cabo una lectura de textos sobre la modernidad urbana y una producción de textos sobre esa modernidad" (Mallaren, 1998: 85).

Por otro lado, la ciudad está compuesta por capas y superposiciones espaciales y temporales, haciendo referencia a la metáfora de palimpsesto, la superposición de distintos lenguajes sobre un mismo lugar. André Corboz (1983) comenta que el territorio está lleno de huellas y lecturas forzadas, y lejos de ser un objeto de consumo que puede reemplazarse, el territorio se debe reciclar para raspar una vez más y con el mayor cuidado posible el viejo texto que los hombres han inscrito sobre la irremplazable materia de los suelos para depositar uno nuevo.

> La tierra, bajo mis pies, no es más que un inmenso periódico desplegado. A veces pasa una fotografía, es una curiosidad cualquiera y de las flores surge uniformemente el perfume, el buen perfume de la tinta de escribir (Breton, 1924).

Todos los elementos que componen la ciudad son textos en los que puede ser leída la urbe y el *flâneur* es el lector del *libro ciudad,* descifra los significados que ella va poniendo en su camino a cada paso, y en ese sentido la tradición literaria se ha adelantado a esta manera de transitar espacios y de leer textos; el *flâneur* se convierte así en un lector de palimpsestos, ya que bajo el suelo y tras los muros del siglo XIX está leyendo los demás siglos en una superposición de huellas depositadas a lo largo del tiempo.

> La ciudad es un discurso y este discurso es verdaderamente un lenguaje: la ciudad habla a sus habitantes, nosotros hablamos a nuestra ciudad, la ciudad en que nos encontramos, solo con habitarla, recorrerla, mirarla (…) la ciudad es una escritura; quien se desplaza por la ciudad, es decir, el usuario de la ciudad (que somos todos) es una especie de lector que, según sus obligaciones y sus desplazamientos, aísla fragmentos del enunciado para actualizarlos secretamente (Barthes, 1997).

El *flâneur* va levantando las capas que forman el texto urbano como si de un hojaldre se tratase, experimentando los tiempos pasados que se vuelven fantasmagoría en el presente; recorre la ciudad en busca de material para su escritura y su conocimiento de las calles es minucioso, pues en ellas se refleja la vida misma. En este sentido, Benjamin se refiere a París como la ciudad-espejo: "liso como un espejo, en el asfalto de sus calles las imágenes se reflejan" (Benjamin, 1992: 73).

La capacidad que tiene un espacio urbano de ser leído, como ocurre con el texto, depende de la facilidad con que sus partes se pueden reconocer y organizar en un esquema coherente. En el *Libro de los pasajes* Benjamin trata esta cuestión acerca de la legibilidad del mundo:

> El discurso acerca del libro de la naturaleza indica que lo real puede leerse como un texto. Lo mismo habrá de mantenerse aquí al respecto de la realidad del s. XIX. Nosotros abrimos el libro de lo sucedido (Benjamin, 2005: 466).

El conjunto de signos que ofrece la ciudad forma un texto, y un texto se construye en un espacio (la página en blanco). Michel de Certeau (1990:148) explica que la página en blanco es un lugar de producción para el sujeto, un espacio aislado y alejado de su actividad cotidiana. Se trata de una superficie autónoma situada bajo su ojo, y como si de un urbanista se tratara, el sujeto tiene que manejar el espacio, propio y distinto, donde poner en obra una voluntad propia. El texto se construye en la página en blanco a partir de fragmentos y materiales lingüísticos dispuestos de una manera mediante la cual se produce un orden. Esta construcción, este paseo, tiene una función estratégica además de estética, ya que el espacio de la página en blanco es un lugar de tránsito donde se lleva a cabo una inversión industrial: lo que sale es un producto.

Appadurai (2001: 27-47) nos explica que la página en blanco es un lugar de producción para el sujeto, un espacio aislado y alejado de su actividad cotidiana; un libro en blanco es aquel que permite que el lector aparezca, aquel que deja lugar para la acción. Se espera de la lectura que se convierta en escritura, que abra la posibilidad de decirse con las palabras del libro.

Se trata de una superficie autónoma situada bajo su ojo, y como si de un urbanista se tratara, el sujeto tiene que manejar el espacio, propio y distinto, donde poner en obra una voluntad propia. El texto se construye en la página en blanco a partir de fragmentos y materiales lingüísticos dispuestos de una manera mediante la cual se produce un orden. Esta construcción, este paseo, tiene una función estratégica además de estética, ya que el espacio de la página en blanco es un lugar de tránsito donde se lleva a cabo una inversión industrial: lo que sale es un producto.
La empresa escrituaria transforma o conserva por dentro lo que recibe de su exterior y crea en su interior los instrumentos necesarios para apropiarse del mundo exterior, y algo parecido ocurre con la ciudad moderna, porque es un espacio limitado donde se lleva a cabo la voluntad de recopilar o almacenar una población exterior y la de adaptar el campo a modelos urbanos.
El escritor transforma o conserva por dentro lo que recibe de su exterior y crea en su interior los instrumentos necesarios para apropiarse del mundo exterior, y algo parecido ocurre con la ciudad moderna, porque es un espacio limitado donde se lleva a cabo la voluntad de recopilar o almacenar una población exterior y la de adaptar el campo a modelos urbanos.

Certeau se preocupa por las prácticas de lectura y las prácticas de espacio como artes de producir lo cotidiano. Entiende que el público se modela a través de lo escrito y se vuelve parecido a él, ya sea escritura verbal o icónica. Hoy el texto es la sociedad misma y su forma puede ser urbanística, comercial, industrial o televisada, y estos medios entienden al receptor como consumidor pasivo, suponiendo que en estos no existe creatividad.

La relación que se da entre producción y consumo sería equivalente a la relación que existe entre la escritura y la lectura. Escribir es producir el texto; leer es recibirlo del prójimo sin marcar su sitio, sin rehacerlo, es recorrer un sistema implantado: el del texto, parecido al orden construido de una ciudad o de un supermercado.

Certeau apunta que Barthes[88] diferenciaba entre tres tipos de lectura: lectura de tipo erótico (la que se detiene en el placer de las palabras y en la que el lector tiene una relación fetichista con el texto leído), de tipo cazador (la que corre hacia el fin y "desfallece de tanto esperar"; en ella, el impaciente lector se siente atraído por el final y el libro se va agotando en una prisa que esconde placer) y lectura de tipo iniciático, (la que cultiva el deseo de escribir, es una lectura que produce escritura). Ello nos alude a que lector no es un consumidor pasivo, pues entre la producción y el consumo hay un espacio de realización, de fabricación extendida en las maneras de hacer. El lector es activo, productor, es un cazador furtivo de sentidos, de re-interpretaciones. Entonces para Barthes la lectura de la ciudad conlleva una interpretación erótica, ya que para él la urbe, en el sentido social y semántico, es el lugar de encuentro con el otro, un encuentro en el que entra en juego el mecanismo de la seducción. Barthes sostiene que "la ciudad es un discurso, y este discurso es verdaderamente un lenguaje: la ciudad habla a sus habitantes" (Barthes, 1990:260).

Certeau habla de la caza como una característica de la relación entre lectores y escritores, una creciente lucha por la posesión del texto y el control de sus significados. Estos cazadores nómadas se mantienen autónomos e independientes frente a la industria de los medios de producción, guardando un espacio de significación personal que escapa a todo control, así los lectores se convierten en participantes activos en la producción de significados.

Hessel, considerado por Benjamin la reencarnación berlinesa del *flâneur* parisino por conocer a la perfección "las artes de recorrer las calles de París", también explora sobre la relación que existe entre la flânerie y escribir la ciudad. En su libro *Sobre el difícil arte de caminar* insiste en la importancia de leer la ciudad como un texto y no solamente en un sentido metafórico, sino acercándose al detalle semiológico. Reconocer la calle como material de lectura requiere entrenamiento, especialmente en la ciudad de uno, donde damos tantas cosas por supuestas, como no leídas. Hessel (1997) insiste en que nos situemos "ojo a ojo con las cosas", en que paseemos y aprendamos de nuestra ciudad, en que estemos abiertos para reconocer "las arquitecturas de la coincidencia", "las arquitecturas del momento". Para Hessel todas las calles pueden ser leídas. Benjamin sugirió que veía la ciudad como recurso mnemotécnico del paseante solitario, "ella incita más que la propia niñez y la juventud, más que su propia historia" (Frisby, 2004:141-143).

El *flâneur* moderno ya no deambula por las afueras de la ciudad en busca de una idea romántica de naturaleza y ensimismado en sus pensamientos. Lejos del paseante solitario de Rousseau, el *flâneur* indaga en el detalle, en lo pequeño que habita en la urbe, y lo rastrea; cual

[88] En su libro *Sur la lecture*, publicado en 1976, pp.15-6.

detective persigue las huellas, los matices, lo fugaz, lo transitorio. Por ello, tanto para Benjamin como para Hessel (1997), pasear es un arte que requiere una reeducación de los sentidos, idea que retomó de Baudelaire cuando en *El pintor de la vida moderna* señala que para ser receptivo al texto subyacente de la gran ciudad, el paseante debe alcanzar un estado de total disponibilidad, dejando vacante su atención (Muñoz-Millanes en Hessel, 2015).

También Kracauer fue, en ese mismo sentido, antes que nada, un lector. Alguien que vivió descifrando lo que le rodeaba y leyó su vida y la de su tiempo en las huellas de los edificios y las ciudades, de las novelas de detectives, las películas y los espectáculos de cabaret (Ferrer, 2016:53). En *Paseos por Berlín* de 1929 Hessel llegó a afirmar que "flanear" es leer la calle:

> La calle de Tauentzien y el Kurfürstendamm tienen la alta misión cultural de enseñar a los berlineses a "flanear", a menos que esta ocupación urbana caiga totalmente en desuso. Pero quizás no sea muy tarde. "Flanear" es una forma de lectura de la calle en la que las caras de las personas, los acristalamientos, los escaparates, las terrazas-café, los ferrocarriles, los automóviles y los árboles se convierten en letras con el mismo derecho, que juntas dan lugar a palabras, oraciones y páginas de un libro que es siempre nuevo. Para "flanear" adecuadamente, no se debe tener preconcebido ningún plan concreto. Y como en el tramo que va de la plaza Wittenberg al Halensee hay tantas posibilidades de hacer compras, de comer, de beber, de ir a ver teatro, películas o cabarets, se puede uno aventurar en el paseo sin una meta muy fija y buscar la aventura imprevista del ojo. Dos grandes colaboradores son el cristal y la luz artificial, esta última especialmente en lucha con un resto de luz del día y el crepúsculo. Todo se hace más sencillo, surgen nuevas cercanías y lejanías, y la afortunada mezcla, donde lo indeciso se une a lo preciso (Hessel, 1997:121).

El *flâneur*, entonces, se presenta como un descifrador de textos visuales y humanos cuyo recurso más importante es la ciudad, tal y como el propio Benjamin señala en *El retorno del flâneur* –texto que sirvió de epílogo a la obra de Hessel– al concebir la ciudad como recurso mnemotécnico del paseante solitario, en tanto que "ella incita más que la propia niñez y la juventud, más que su propia historia. Lo que ella abre es la inmensa escena de la *flânerie*, que nosotros creíamos definitivamente suprimida" (Benjamin, 1997: 216).

1.5. La ciudad en miniatura: los pasajes

> A ambos lados de estos pasos, que reciben su luz desde arriba, se suceden las tiendas más elegantes, de modo que un pasaje es una ciudad, e incluso un mundo en pequeño. Y en este mundo está el *flâneur* como en su casa (Benjamin, 1980: 51).

Ante un espacio urbano que se había ido convirtiendo en un lugar agresivo para el transeúnte, debido principalmente al tráfico, el pasaje se propuso como una solución. Esta galería actuaba de refugio a pequeña escala, y bajo sus techos acristalados los peatones se sentían protegidos.
Cuando todavía no habían aparecido las grandes aceras de los bulevares diseñados por Haussmann, animados por la gente y los cafés, los pasajes se presentaron como el único

espacio por donde era posible transitar, pararse y relacionarse. La construcción de los pasajes permitió el diseño de aceras más anchas, porque, recordamos, hasta 1870 los coches dominaban las calles, produciendo una sensación de ahogo en las estrechas aceras.

> Antes de Haussmann eran raras las aceras anchas para los ciudadanos, y las estrechas ofrecían poca protección de los vehículos. Difícilmente hubiese podido el callejeo desarrollar toda su importancia sin los pasajes (Benjamin, 1980: 50).

Estas galerías habían nacido como un elemento arquitectónico cubierto y acristalado que hacía posible conectar dos calles, como una especie de salón de la ciudad. Eran rincones perfectos para practicar el errabundeo, porque los pasajes van de ningún sitio a ninguna parte; solo invitan a ir a la deriva y los hallazgos que uno haga en ellos son solamente de uno mismo (Amendola, 2000:182), porque el pasaje es más una forma onírica que una construcción arquitectónica.

En un primer momento, estos espacios estaban al aire libre y posteriormente fueron cubiertos con materiales traslúcidos, como el vidrio, que permitían una iluminación natural. Fue fundamental el empleo del vidrio, al igual que el empleo del hierro, elementos que se comenzaban a utilizar de forma habitual en construcciones destinadas a fines transitorios, como los pabellones de exposiciones, estaciones de tren o los propios pasajes (que eran pasajeros). El empleo de estos materiales dio lugar, posteriormente, a la aparición de nuevos tipos arquitectónicos y urbanos como los grandes almacenes y centros comerciales, aeropuertos...

Theodor Josef Hubert Hoffbauer, *Galerie d'Orleans*, 1872

Fue en los pasajes donde se prendió la primera luz de gas, un sistema de iluminación que luego se extendería a las demás calles de la ciudad, "lo cual aumentaba la seguridad en la ciudad; hacía que la multitud se sintiese en casa en plena calle también por la noche" (Benjamin, 1980: 66). Con las calles alumbradas los transeúntes se sentían más seguros, los comercios cerraban más tarde y en este contexto se comenzaron a hacer populares los paseos nocturnos.

> El uso del hierro y la disponibilidad del vidrio en grandes losas junto con las nuevas tecnologías de iluminación y calefacción posibilitan la construcción de los nuevos templos del consumo y de la evasión. Las mercancías que llenan las estanterías y los escaparates de los pasajes y de los

> nuevos grandes almacenes, presuponen tanto la fábrica como la estación, eliminando sin embargo efectos negativos y presencias inquietantes (Amendola, 2000:185).

Los pasajes eran una extensión de la calle destinada al comercio, con la ventaja de ser un espacio seguro y protegido de la intemperie; un espacio vigilado, controlado y convertido en interior, donde el *flâneur* se sentía como en casa. En este sentido, existe aquí una relación ambigua entre los conceptos de interior y exterior, porque en estas galerías la calle se transformaba en una especie de habitación donde era posible el regreso a la intimidad: un pequeño mundo protegido bajo un techo donde era posible consumir el espacio público como un espectáculo.

> (…) Los pasajes son una nueva invención del lujo industrial, son senderos tapizados en mármol y techados en vidrio, que traviesan manzanas enteras de edificios cuyos propietarios se han unido para llevar adelante tal empresa. Alineadas a ambos lados del sendero, que recibe su luz desde arriba, se encuentran las tiendas más elegantes, de modo tal que un pasaje es una ciudad, un mundo en miniatura (Benjamin, 1982 en Buck-Morss, 1995:19).

Estos espacios de la mercancía, destinados al consumo y al ocio, albergaban objetos insólitos y productos de todo tipo, convirtiéndose en auténticos gabinetes de curiosidades. En su interior albergaba una gran variedad de establecimientos y allí uno podía asistir tanto a una obra de teatro como hacerse un traje a medida en la sastrería, comercios de coleccionismo (juguetes, cómics, minerales...), filatelia y numismática, cinematografía, librerías, discos, tiendas de muñecas; fotografías, objetos de arte, antigüedades y cómo no, cafés con pobladas terrazas donde observar el desfile de personajes que frecuentaban estos decorados de ensueño; escenarios de objetos que hacían brotar las fantasmagorías en el sentido de que la multiplicidad de productos insólitos y novedosos produce un estado de fantasía que evoca un tiempo pasado, como si en el objeto mismo habitara un fantasma que toma forma en el momento presente.

> Los pasajes son casas o corredores que no tienen ningún lado exterior, -como los sueños-. (Benjamin, 2005: 412).

Hasta la aparición del pasaje, la arquitectura nunca había establecido una distinción clara entre el espacio interior y el exterior. En los pasajes parisinos, la atmósfera surge del libre juego entre la cubierta acristalada y las construcciones macizas que envuelven el callejón interior, dotando al espacio de unas determinadas cualidades sensoriales. Esta disposición material trae como resultado la construcción de un ambiente artificial que se rige por las reglas propias y se desvincula de las condiciones exteriores, así, cuando esto ocurre, nos encontramos con la otra dimensión de la atmósfera, que se vuelve climática, nacida del control de las variables de confort interno: "Realmente, no se trata en los pasajes, como sí en otras construcciones en hierro, de hacer más luminoso el espacio interior, sino de difuminar el espacio exterior" (Benjamin, 2005:553).

> La disposición intencionada de la ambigüedad espacial que alcanzan los pasajes ha de enriquecer la teoría de las calles de París. El aspecto puramente externo y secundario de la ambigüedad de los pasajes lo proporciona su abundancia de espejos, que amplían el espacio

> como en un cuento de hadas, dificultando la orientación. Quizá eso no diga mucho. Y, sin embargo, aunque este mundo de espejos pueda tener varios e incluso infinitos significados, sigue siendo ambiguo, en el sentido de un mundo especular (Benjamin, 2005:869-870).

Para Benjamin, el *flâneur* es un producto singular de la vida moderna y de la Revolución Industrial, por ello, cuando aparecen en París los pasajes, espacios por donde era posible pasear mientras se observaba la mercancía a través de los escaparates, los pasajes se convierten en el espacio y en el micromundo al que pertenece el *flâneur*; Fourier (1822:462) los describía de la siguiente manera: "la primera vez que lo veis, pensáis entrar en un lugar encantado. Aquí podéis encontrar cualquier cosa que se os ocurra desear – espectáculos, edificios espléndidos, paseos, moda" (Fourier, 1829: 69 en Benjamin, 2005: 75).

> El *flâneur* es un abandonado de la multitud. Y así es como comparte la situación de las mercancías. De esa singularidad no es consciente. Pero no por ello influye menos en él. Le penetra venturosamente como un estupefaciente que le compensa de muchas humillaciones. La ebriedad a la que se entrega el *flâneur* es la de la mercancía arrebatada por la rugiente corriente de los compradores (Benjamin, 1980: 71).

En el *Libro de los pasajes*, Benjamin utiliza estas galerías para estudiar al *flâneur* desde una óptica marxista y como paradigma del capitalismo avanzado, porque "el *flâneur* es el observador del mercado, su saber está cercano a la ciencia oculta de la coyuntura económica. Es el explorador del capitalismo enviado al reino del consumidor" (Benjamin, 2005: 431). Su medio, que es el pasaje, es "el templo de las mercancías" tal y como los concebía Marx; con la llegada del capitalismo, el mundo se ha mercantilizado, y como todo puede ser comprado y vendido, el propio mundo se ha convertido en un objeto de consumo.

> A primera vista, una mercancía parece un objeto trivial, obvio. De su análisis resulta que es una cosa muy complicada, llena de sutilezas metafísicas y de caprichos teológicos. En cuanto valor de uso no hay nada misterioso en ella, ya la considere bajo el punto de vista de que con sus propiedades satisface necesidades humanas, o que recibe estas propiedades como producto del trabajo humano [...]. Pero en el momento en que se presenta como mercancía, se transforma en un objeto sensiblemente suprasensible [...]. Lo misterioso de la forma de mercancía es que les refleja a los hombres los caracteres sociales de su propio trabajo como caracteres objetivos de los productos pero no es más que la relación social determinada de los mismos hombres, la cual adopta aquí la forma fantasmagórica de una relación entre cosas (Marx 2000: 101-103).

Los pasajes, espacios que son auténticas actualizaciones de la arquitectura del s. XIX, se erigieron pues, como templos de mercancía en el mundo moderno de las mercancías, unos espacios dedicados al consumo y al ocio que se convirtieron en los nuevos y duraderos monumentos dedicados a un nuevo mundo que la ciudad hace visible (Amendola, 2000: 190); hasta entonces, ningún monumento de la ciudad moderna había estimulado tanto la imaginación de una época como el pasaje.

> Los pasajes estaban construidos en forma de cruz, como un iglesia (de manera pragmática para conectarse con las cuatro calles circundantes), los pasajes, propiedad privada pero senderos públicos, exhibían las mercancías en vitrinas y aparadores como si fueran iconos en sus nichos (Buck-Morss, 1989: 99).

En ellos, el *flâneur* pasaba largo tiempo deambulando entre los comercios cautivado por el hechizo de los productos que se exhibían tras los escaparates, pero sin llegar a sucumbir a ellos.

> Comercio y tráfico son el par de componentes de la calle. Pero, el segundo de ellos, ahora se entumece en el pasaje, en donde el tráfico es rudimentario. Este ahora es esa calle cuya única libido es el comercio, sólo atento a incitar el apetito. Y, en tanto que ahí se estanca el flujo, la mercancía se multiplica en sus orillas siguiendo formaciones fantasiosas, como los tejidos en las úlceras. El *flâneur* sabotea el tráfico. Y es que no es comprador. Es mercancía (Benjamin, 2005: 77).

El *flâneur* mantiene una relación de empatía con la mercancía, en la que se puede intuir su propia identidad. En el pasaje, que es el espacio de la mercancía y la primera expresión del consumo capitalista, la relación que el *flâneur* tiene con los objetos se produce a través de los sentidos, de la percepción. Él establece una proyección sensorial y sentimental, volcando en la mercancía sus ilusiones y deseos, que se apoderan del espectador, hipnotizándolo y dominando su voluntad. Se trata de una relación ambigua al llevarse a cabo entre la actividad y la pasividad, entre la productividad y la improductividad, fluctuantes entre el hombre y la mercancía, vinculándose con las estéticas clásicas de la contemplación como con las contemporáneas de la recepción.

> Los pasajes son un espacio mágico donde domina el deseo. Los objetos en los escaparates, en el juego de los espejos y de las luces, pierden su carácter de mercancía y se convierten, en "fantasmagoría". Los pasajes son los espacios del sueño y la suya es una arquitectura onírica". La ciudad real está cada vez menos presente. Algunos de los pasajes, los primeros, mantienen su naturaleza de calle entre las calles, acogiendo a una muchedumbre variada y no controlada. Son todavía un trozo de ciudad también por lo que se refiere a su negatividad, como el peligro, el excesivo hacinamiento, la presencia negativa de "otros" no deseables. Sin embargo, con el paso del tiempo, la ciudad real se aleja y es sustituida por la transfiguración de la ciudad. Los pasajes se convierten en un espacio especial capaz de encantar y seducir. En sus escaparates los objetos asumen un carácter "fantasmagórico" y viven una vida mágica, por encima del valor de uso y de intercambio. No solo los objetos, sino también las personas devienen mágicas en un lugar mágico. En los pasajes, el lugar llega a ser el gran factor de atracción, su gente y su espectáculo. Se sientan así las bases del que será el mundo totalizador de los *shopping malls* contemporáneos. En la nueva ciudad europea se descubre la fuerza, también económica, del deseo y la paradójica solidez de lo efímero (Amendola, 2000: 201).

En este sentido tenemos que matizar que el *flâneur* no solo consume el espacio público desde el placer estético, ya sea visual o comercial. Aunque este hubiera nacido y se hubiera desarrollado en el contexto de la mercancía y la mercantilizado del espacio urbano, y lleve a cabo sus exploraciones en espacios destinados al consumo como los pasajes, ello no conlleva la

contemplación desde un sentimiento de enaltecimiento hacia la mercancía expuesta en las vitrinas (Cuvardic, 2002), porque el *flâneur* no participa del proceso de circulación y consumo de mercancías, sino que se nutre del paisaje, del espectáculo de la vida moderna, de las interacciones sociales que establecen los ciudadanos: es un consumidor simbólico de signos.

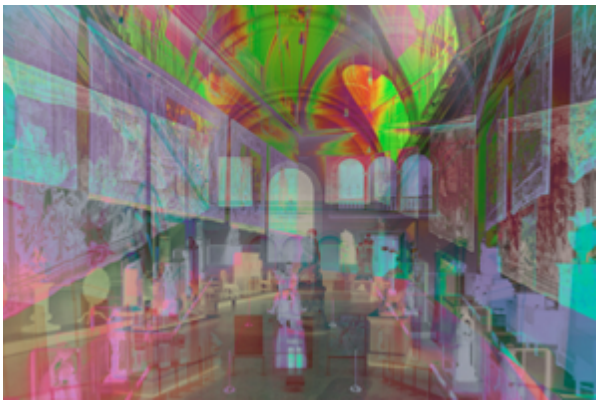
Louis Huart, *Physiologie du flâneur* (1841: 30-95)

> Los brillantes carteles esmaltados de los comercios son tanto mejor adorno mural que lo cuadros al óleo para el salón del burgués, los muros con el "prohibido fijar carteles" son su escritorio, los quioscos de prensa sus bibliotecas, los buzones son sus bronces, los bancos sus muebles de dormitorio y la terraza del café el mirador desde el que contempla sus enseres domésticos (…). El pasaje fue para ellos su salón. Más que en cualquier otro lugar, en el pasaje se da a conocer la calle como el interior amueblado de las masas, habitado por ellas (Benjamin, 2005: 871).

Benjamin insiste en que no vivimos solamente en un mundo material, sino que nuestra imaginación, nuestros sueños, nuestras concepciones y nuestras representaciones mediatizan el mundo material de maneras muy poderosas; de aquí su fascinación por el espectáculo, la representación y la fantasmagoría (Harvey, 2006: 28), a la que Adorno la definió como "un artículo de consumo en el que ya no hay nada que nos recuerda cómo llegó a existir. Se convierte en un objeto mágico, en la medida en que el trabajo acumulado en la mercancía parecerá sobrenatural y sagrado desde el momento en que ya no puede ser reconocido como mano de obra".

En este contexto de mercancías expuestas en vitrinas, cobra en Benjamin especial importancia el concepto de fantasmagoría, en tanto aquello que construye la fantasía y produce un estado hipnótico y caleidoscópico de la multiplicidad de imágenes que acercan elementos del pasado a un tiempo presente. La fantasmagoría es algo que se encuentra oculto en el inconsciente personal, colectivo e histórico.

> También el modo en que los espejos recogen el espacio libre, la calle, para introducirlo en el café, pertenece al entrecruzamiento de los espacios: espectáculo al que el *flâneur* se ha abandonado sin remedio. «Bastante sobrios de día, más alegres por la noche, cuando brilla la luz de gas. El arte de la apariencia deslumbrante ha alcanzado aquí una gran perfección. La taberna más vulgar está organizada para engañar al ojo. Mediante paredes de espejo que reflejan las mercancías expuestas a uno y otro lado, todos estos locales se procuran una extensión artificial y, con la iluminación de las lámparas, una fantástica amplitud» (Benjamin, 2005: 551).



James Welling, *Morgan Great Hall*, 2014

En el *Libro de los pasajes*, Benjamin utiliza de forma repetida la metáfora del espejo, que refleja, al igual que el cristal de los escaparates, las imágenes de un capitalismo devorador. Dentro de los pasajes era común encontrar los panoramas, atracciones destinadas al entretenimiento que ofrecían imágenes cautivadoras que se desplegaban frente a los ojos de los espectadores, dándoles la ilusión de recorrer el mundo a gran velocidad. Una experiencia que resultaba similar a la de caminar por una calle repleta de escaparates (Buck-Morss, 1995: 98), algo que Balzac describía como poesía: "El gran poema del escaparate canta sus estrofas de colores desde la Madeleine hasta la puerta de Saint-Denis" (Balzac en Benjamin, 2005: 37).

1.6. Panoramas

> El concreto interés del panorama consiste en ver la auténtica ciudad, la ciudad en la casa. Lo que hay en la casa sin ventana, eso mismo será lo verdadero. En lo que hace al pasaje, también es una casa sin ventanas. Las que se abren a él son como palcos desde los que es posible mirar hacia dentro, pero no lo es en cambio mirar hacia afuera. –Lo verdadero carece de ventanas y, por ello, no tiene ningún sitio donde mirar afuera, al universo– (Benjamin, 2005: 546).

Benjamin se sentía atraído por las modernas construcciones arquitectónicas que utilizaban nuevos materiales como el hierro, el acero o el cristal, que contrastaban enormemente con los oscuros y agobiantes interiores burgueses adornados hasta la saciedad. Un ejemplo de construcción moderna basada en grandes estructuras metálicas es la Torre Eiffel, construida para la Exposición Universal de París de 1889.

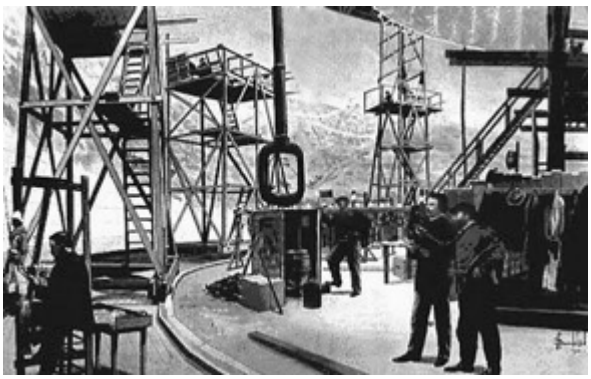
En las exposiciones universales se podían ver los avances de una época en forma de enormes ferias en las que se producía una fetichización de la mercancía, espacios donde la lógica de la reducción del mundo a su representación llega a nuevas cimas. En ellas se mostraban tanto las últimas novedades tecnológicas como muestras etnológicas que revelaban el progreso del imperialismo decimonónico, eran los escaparates del progreso que de forma periódica buscaban devolver la fe de las personas en el desarrollo de la sociedad capitalista.

Benjamin analiza estas ferias como el escenario en el que los mundanos frutos del comercio se convierten en motivos de celebración universal con fuertes resonancias espirituales, un espectáculo depurado de los residuos laborales: "lugares de peregrinación del fetiche que es la mercancía" y que "inauguran una fantasmagoría en la que se adentra el hombre para hacerse distraer" (Benjamin, 1972:178); la fantasmagoría de la cultura capitalista alcanza en la exposición universal de 1867 su más deslumbrante despliegue.

Dentro de las exposiciones universales era común encontrar los panoramas, cuya expansión alcanza su punto álgido con la aparición de los pasajes. El panorama (del griego *pan* y *orao* se traduce como vista de la totalidad) fue inventado en 1787 por el pintor de retratos y miniaturas Robert Barker, al que patentó bajo el nombre *La nature à coup d´oeil* (la naturaleza de un vistazo). Se trataba de una pintura cilíndrica albergada en un edificio circular, en cuyo interior había una plataforma desde donde podía contemplarse la pintura, que se emancipa aquí del arte, al igual que lo hizo la arquitectura cuando empezó a utilizar el hierro en sus construcciones.

Los panoramas ofrecen la vista desde una plataforma elevada, rodeada de una balaustrada, hacia las superficies que quedan enfrente y debajo. La pintura discurre por una pared cilíndrica, que tiene aproximadamente 100 m de largo y 20 m de alto. A través de ingeniosos juegos de espejos recreaban la ciudad de París haciendo posible que el espectador pudiera, por un instante, pasear por la ciudad de sus sueños. Eran construcciones sinestésicas que recreaban distintos ambientes, sumiendo al espectador en auténticos paraísos artificiales, conformando un paisaje urbano controlado por la representación. Una especie de magia técnica que enfrentaba por primera vez al espectador a una percepción nueva, ya no solo de aquello que ve, sino de cómo él mismo lo ve. El concepto ilusionista de esos espectáculos conllevaba una separación entre lo percibido y las causas de esa percepción (Marzo, 2003: 81).

Del mismo modo que con la construcción en hierro en la arquitectura, esta empieza a desprenderse del arte, con los panoramas lo hace la pintura, que crea espacios en los que la lógica de la reducción del mundo a su representación alcanza nuevos horizontes. El panorama anticipa la aparición de la fotografía, el cine mudo y del cine sonoro.



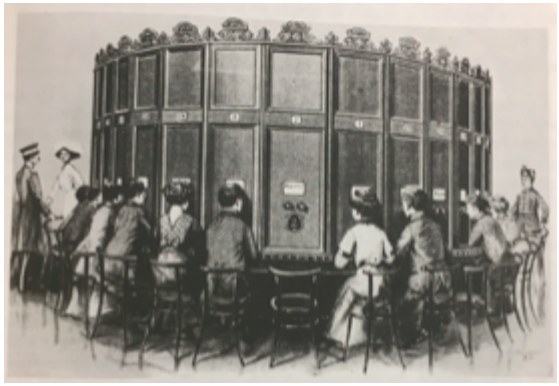
Construcción de un panorama (en Savinio, 2011)

Los panoramas dieron lugar al nacimiento de otras muchas construcciones que brindaban una gran variedad de sensaciones visuales, olfativas y acústicas que transportaban al espectador a otras dimensiones a través del artificio. Algunos de los descendientes de los panoramas fueron los dioramas, los mareoramas, pasando por los cosmoramas, noctoramas, udoramas, cicloramas, pleoramas o kineoramas.

> Había panoramas, dioramas, cosmoramas, diafanoramas, navaloramas, pleoramas (πλεω yo navego, navegaciones), fantoscopio, fantasmo-parastasias, experiencias fantasmagóricas y fantasmapáticas, viajes pintorescos por la habitación, georamas; pintorescopios ópticos, cineoramas, fanoramas, esteroramas, cicloramas, panoramas dramáticos. «En nuestro tiempo, tan rico en pano-, cosmo-, neo-, mirio-, kigo- y dio-ramas.» (Benjamin, 2005: 541).

Estas construcciones, dispuestas para ser disfrutadas por el público en general, hacían vivir al espectador una ilusión de realidad, y a través de artificios técnicos, los panoramas pretendían una fiel imitación de la naturaleza, "se buscaba copiar el cambio de las horas en el paisaje, la salida de la luna, el fragor de las cataratas..." Los panoramas son un intento del habitante urbano de traer el campo a la ciudad: "la ciudad se ensancha hasta ser paisaje en los panoramas, como lo hará más tarde y de manera más sutil el *flâneur*" (Benjamin, 1972:176-177).

Además de estar ligada a la evolución de la arquitectura moderna y al empleo de materiales como el cristal y el acero, encontramos una relación entre los panoramas y el deseo de dominación a través de la vista, obteniendo una visión global sobre el mundo desde una perspectiva dominante (Sánchez Vidal, 2015), estrechamente vinculado al panóptico de Jeremy Bentham (1791) ya que ambos son mecanismos de control óptico.



Espectadores en el panorama (en Buck-Morss, 1989)

1.7. CARACTERÍSTICAS DEL *FLÂNEUR*

Benjamin encontró descritas las principales características del *flâneur* en la literatura de su época entre las cuales, coincidiendo con su propia definición, las primeras que se distinguen son caminar sin rumbo y lentamente, goza de una ociosidad que le permite dejar libre la imaginación, divagar y perder el tiempo, así como su gusto por la multitud.

Después de este recorrido por los diferentes espacios y contextos que vieron nacer al *flâneur*, nos proponemos destacar sus características más representativas, no sin antes mencionar su propiedad más elemental: que se trata de una figura esencialmente contradictoria que puede ser explicada a través de la oposición de términos, En palabras de Renduelles y Useros (2010), "el *flâneur* es un héroe urbano que trata de explicar, mediante su encarnación, las contradicciones de los procesos de modernización", puesto que la calle es, en sí misma, el espacio de la contradicción. El *flâneur* es un paseante callejero que vaga sin rumbo fijo dentro de una multitud, pero sin formar parte de ella, dejándose llevar, sorprendiéndose en cada esquina. Un solitario paseante que se deja arrastrar por la inspiración, el diseño, las tendencias, y que con frecuencia obtiene sus ideas a partir de pequeñas observaciones; haciendo del caminar una experiencia estética: "es una especie de arqueólogo que indaga en las ruinas de una civilización futura, un detective multifacético al que afecta profundamente aquello que investiga: observador y observado, comprador y mercancía, actor y espectador" (Renduelles; Useros, 2010:26).

Nuvolati (2014) explica algunas de sus características mediante a través del oxímoron. Para el autor, el *flâneur* sería Puer y Senex, es decir, una encarnación del arquetipo de la juventud y del arquetipo del anciano al mismo tiempo: Puer porque es curioso, ingenuo, todavía capaz de preguntarse, y capaz de perderse en la ciudad, pero por otro lado deviene Senex cuando emplea su propia habilidad, sabiduría y autocontrol para analizar la ciudad, para capturar su *genius loci*. El *flâneur* experimenta la soledad en la multitud, un hecho que según Nuvolati queda ejemplificado con *El paseo*, de Robert Walser.

Otro oxímoron que caracteriza la figura del *flâneur* es que se trata de un consumidor productivo. No es solamente un espectador pasivo que absorbe la realidad consumiendo todos los signos que la conforman, sino que es también activo en su interpretación. Una inacción activa caracterizada por el ritmo lento y pausado que requiere una atenta observación que contrasta con el acelerado reloj universal del progreso que impone el ritmo de la vida moderna.

El *flâneur* es productivo en su actividad de escribir en, y sobre la ciudad a través de sus múltiples lecturas. Es un espectador activo que ofrece una narración a través de su interpretación personal sobre las calles de la ciudad. En este sentido, el *flâneur* realiza tanto un ejercicio de imaginación como de observaciones objetivas y realistas en sus descripciones de lugares concretos que pueden sacar a la luz las partes más ocultas de la ciudad.

Por último, está comprometido y desapegado de la multitud, es crítico con el sistema capitalista pero apolítico al mismo tiempo, mezclando y confundiendo la vida pública y privada, combinando vida ordinaria y extraordinaria, experiencia internacional y doméstica.
En cuanto a la dicotomía de estar involucrado y desprendido, debemos recordar que el *flâneur* fue muy provocador al ser, al menos en el pasado, principalmente un hombre de clase alta, procedente de países económicamente avanzados, que a menudo expresaba más preocupaciones estéticas que éticas, asumiendo riesgos pero al mismo tiempo rechazando las lógicas del mercado solo en apariencia (Nuvolati, 2006).

1.7.1. Camina sin rumbo

> París me enseñó el arte de extraviarme (Benjamin, 1973: 161).

El *flâneur* es movimiento, por eso mismo se convierte en símbolo de la modernidad. Como relata Benjamin en su *Crónica de Berlín*, el itinerario de este paseante se veía sometido por miles de empujones que desviaban al *flâneur* de su trayectoria, lo que le hacía recomponer una y otra vez sus cartografías. Recordamos que tras la reforma de Haussmann, los parisinos tuvieron que aprender a moverse por una ciudad prácticamente nueva para ellos. En este sentido, Benjamin investigó sobre cómo organizar gráficamente el espacio vital planteando la necesidad de aprender a perderse en la ciudad, lo que para él supone un verdadero aprendizaje, ya que no se trata simplemente de refugiarse en el desconocimiento del desorientado, sino de transformar el paisaje que uno habita y recorre cotidianamente y asimilar las estrategias del *flâneur*, al que la señalética y los rincones urbanos "le hablan como ramas que crujen en el bosque bajo sus pies" (Benjamin, 1996: 190-193).

Como explica Muñoz-Millanes (2015: 7) en el prólogo de *Paseos por Berlín* de Franz Hessel, de quien toma sus palabras, "con el fin de estar en condiciones de responder a la tenue llamada de atención de los detalles, el paseante debe caminar ante todo de forma desinteresada, sin rumbo fijo, abandonarse a las sorpresas del azar: «Para pasear de verdad es preciso carecer de un propósito muy determinado», afirma Hessel («El bulevar de Berlín»)". De esta manera, el conocimiento que adquiere el *flâneur* se da a través de las desviaciones que le sumergen en un tiempo extendido, un desvío que el propio Benjamin emplearía como método de conocimiento que hace del *flâneur*, entre otras muchas cosas, un experto del tiempo:

> La calle conduce al *flâneur* a un tiempo desaparecido. Para él, todas las calles descienden, sino hasta las madres, en todo caso sí hasta un pasado que puede ser tanto más fascinante cuanto que no es su propio pasado privado. Con todo, la calle sigue siendo siempre el tiempo de una infancia (Benjamin, 2005: 422).

Pero aunque el *flâneur* camine sin rumbo y su trayectoria no haya sido previamente planificada, no quiere decir que el *flâneur* carezca de objetivo en el sentido de intención. Es más, la flânerie se lleva a cabo tanto de una espacialidad y en una temporalidad libre, siendo en esa libertad donde se descifran las intenciones del *flâneur* que puede tomar la postura de un *dandy*, artista, periodista, cronista, científico social, detective, poeta...etc.

> El que se niega a perderse, tampoco conseguirá encontrarse jamás. Así que quiero perderme (Walser, 2003).

Dentro de este caminar sin rumbo que implica la flânerie, Nuvolati (2014) diferencia tres maneras de llevarla a cabo: a través de la exploración móvil, en la que el *flâneur* deambula por la ciudad tomando apuntes, realizando bocetos, describiendo sensaciones y aspectos culturales de la ciudad; la observación estática, en la que el *flâneur* observa desde un solo punto a los transeúntes moverse y actuando en el espacio público (un ejemplo de ello sería Poe en *El hombre de la multitud* o George Perec en *Tentativa de agotamiento de un lugar parisino)*. Y por último, la flânerie tipo "sombra móvil" en la que el *flâneur* selecciona a un individuo y lo persigue por la ciudad con el fin de descubrir nuevos lugares y circunstancias, en el que nuevamente *El hombre de la multitud* de Poe sería un ejemplo de ello, esto es, el *flâneur* en su faceta de detective, una estrategia que es adoptada por Vito Acconci en *Following piece* (1968-69) acción en la cual el artista se deja llevar por el recorrido marcado por las personas a las que persigue hasta que estos entran en un espacio privado.

Vito Acconci, *Following piece*, 1968-69

Es habitual en el artista el empleo de técnicas propias del juego infantil, y como investigador, deambula por la ciudad para tratar de comprender el fenómeno urbano, que es su medio. Recurriendo a estrategias propias del *flâneur*, callejea en busca de pistas para resolver el caso, y movido por la intriga, el artista se convierte en la personificación del *flâneur*-detective, empleando una metodología que encontramos en la base de trabajos como los de Vito Acconci.

Las acciones llevadas a cabo por el artista en esta época (finales de los sesenta y principios de los setenta), investigan sobre su relación con el espacio público, entendiendo su propio cuerpo como paisaje público.

Asimismo, en su caminar sin rumbo, las observaciones que el *flâneur* realiza y las conclusiones que extrae de ellas, son fruto de la dedicación y la entrega completa que hace a la actividad de la flanerie, por ello el *flâneur* se mueve por la ciudad con pasos lentos. En este escenario moderno que comenzaba a experimentarse la prisa y una aceleración del tiempo, caminar lentamente se convierte en un hecho destacable.

> El *flâneur*, para no sucumbir al agitado tumulto contemporáneo, ensaya un tiempo "autre", melancólico, ralentizado, discorde, erigiendo una barrera frente al ímpetu aniquilador de la civilización contemporánea. Por ello sus lugares ideales eran los *passages*, en los que el tráfico era exclusivamente peatonal, y la misma disposición del espacio, los establecimientos y las actividades allí presentes, favorecían el ejercicio de un recorrido lento y pausado, así como de un indolente fantasear (Baudelaire, 2013: 29).

La flanerie, al tratarse de una forma consciente de tomar presencia en la ciudad, implica una adaptación al ritmo con el que pasa el tiempo, como si este fuera una danza. Al igual que el *flâneur* se resiste a no ser atrapado por las tentaciones del mundo de las mercancías, tampoco sucumbe al mundo de las prisas y no se deja arrastrar por la rapidez. Ni consume ni es consumido, porque es una figura conceptual que permite romper la linealidad del progreso y el tiempo acelerado de la lógica instrumental.

> Por entre una bruma cargada de sutiles exhalaciones,
> los hombres desvanecidas como oscuros reptiles
> y, en su ceguera, orgullosos de su fuerza,
> lenta y trabajosamente se deslizan por el suelo
> (Baudelaire en Benjamin, 2005: 360).

Solo haciendo uso de la lentitud, uno puede darle valor a las pequeñas observaciones, porque al resistirse al ritmo dictado por la sociedad capitalista, la lentitud del *flâneur* provoca que la mente tenga un mejor funcionamiento, ya que puede capturar más detalles. El *flâneur* ralentiza el cuerpo, pero sus ojos se mueven sin cesar mientras su mente capta multiplicidad de estímulos (Gros, 2014). Ralentiza su movimiento para captar la mayor cantidad de estímulos posible. Es movido por su curiosidad y su callejeo se ralentiza para entregarse a las distracciones.

> La mirada del *flâneur* vive del instante, de la percepción repentina, de la sorpresa, de lo efímero. A la productividad opone la lentitud, el azar, la multitud de los pequeños detalles, el encuentro, la evocación de los recuerdos. […] El individuo desligado de todo vínculo se ofrece sin reservas a la percepción […] la observación prima sobre la interacción" (Vincent-Buffault 2004: 48-9).

Su ritmo pausado queda plasmado en la imagen que ofrece Benjamin y que ilustra el ritmo con el que paseaba el *flâneur* dentro de los pasajes: "(...) Callejear es el ritmo del adormecimiento. En 1839 llegó a París la moda de las tortugas. Es fácil imaginar cómo los elegantes aceptaron en los pasajes, mejor aún que en los bulevares, el ritmo de estas criaturas" (Benjamin, 2005: 132).

La idea de tiempo que vive el *flâneur* escapa al tiempo que se encuentra sometido al horario laboral; el *flâneur* vive en el espacio ilusorio y fugaz de la urbe donde el tiempo es prácticamente una abstracción. Al ir por el mundo sin prisas, al *flâneur* se le puede relacionar con el ocioso, pero aquel concebido por Séneca, es decir, aquel que se entrega a la sabiduría y la tranquilidad; ociosidad en tanto tiempo que permite tener un espacio para estar solo.

Siguiendo esta idea de entregarse a las distracciones del *flâneur*, que es posible gracias a que dispone de tiempo de ocio para dejarse llevar por las calles abierto al acontecimiento, el colectivo "*Flâneur* Society" realizan guías alternativas de viajes que permiten explorar aquellas zonas que se encuentran fuera del marco turístico y descubrir otras ciudades dentro de ciudades, potenciando la flânerie y la inmersión en la ciudad frente al turismo y su experiencia superficial. Asimismo, lanzaron una guía para perderse que puede ser utilizada en cualquier ciudad del mundo.

Flâneur society, *Guide to getting lost*, 2011 (Goes, 2017)

Interesados por el concepto de "safari urbano", *Flâneur* Society nace para buscar personas a las que les guste explorar las grietas ocultas de las ciudades. Defienden que lo que hace interesante a las ciudades es lo inesperado, por ello buscan crear espacios para caminar sin rumbo y fomentar la posibilidad de descubrimiento y sorpresa. Una aventura en la que solamente existen dos reglas: "Disponer de tiempo y abrazar el viaje. El resto viene dado por la serendipia y por uno mismo".

1.7.2. Ocio. Productividad e improductividad en el *flâneur*

> Una fundición llena de trabajadores y de trabajo produce aquí a la izquierda del camino llamativo estrépito. Con ocasión de ello, me avergüenzo sinceramente de no hacer más que pasear mientras tantos otros se desloman y trabajan. Naturalmente, yo me deslomaré y trabajaré quizá a una hora en la que todos estos trabajadores libren y descansen.
> Un montador en bicicleta, compañero del batallón de milicias 134/III, me grita al pasar:
> –Me parece que vuelves a pasear en día laborable.
> Yo le saludo riendo y admito con alegría que tiene razón si piensa que paseo (Walser, 1996: 20).

Otro de los sinónimos que el diccionario Larousse ofrece del verbo *flâner* es *muser* o *musarder*, actividad que practica el *musard*, término francés que se emplea para hacer referencia al "ocioso". En 1842 Huart se encarga de distinguirlo del *flâneur* dedicándole un capítulo en su fisiología apelando que "El musard charla y apenas piensa, el *flâneur* piensa bastante y habla poco" (Huart, 1842: 123).

Al no estar condicionado por las obligaciones que tiene un trabajador regular, el *flâneur* se relaciona con el ocio como una manifestación contra la división del trabajo. La revolución industrial supuso la mercantilización del tiempo, y con ella, el fin de los ideales de vida reposada del que aún no nos hemos repuesto. A partir de ese momento, el tiempo se convierte en el equivalente del oro; pero el *flâneur*, al estar liberado de la productividad mercantil y permanecer alejado de la ecuación tiempo=dinero que dicta los procesos laborales, también manifiesta una adaptación libre a las órdenes que impone la urbe, por ello, los sentidos del *flâneur* están orientados a la continua interpretación del entorno urbano (Cuvardic, 2002). A este respecto, en 1861 Baudelaire escribe sobre el artista moderno como prototipo del paseante de la ciudad, observador por excelencia:

> Así va, corre, busca. ¿Qué busca? Con seguridad que este hombre, tal como lo he descrito, este solitario dotado de una imaginación activa, viajando siempre a través del gran desierto de los hombres, tiene un objetivo más elevado que el de un simple paseante, un objetivo más general, distinto del placer fugitivo de la circunstancia. Busca ese algo que se nos permitirá llamar el modernismo, pues no se presenta mejor palabra para expresar la idea en cuestión. Se trata para él de sonsacarle a la moda lo que pueda tener de poético dentro de lo histórico, de extraer lo eterno de lo transitorio (Baudelaire, 1961).

En este sentido, la flânerie, como acto de conocimiento de la ciudad, es simbólicamente productiva. En el *flâneur*, caminar deviene un acto subversivo, ya que en su errancia, subvierte la multitud, la mercancía y la propia ciudad; la velocidad, la soledad y el consumo. Subvertir es entendido aquí como el proceso de esquivar y de exagerar hasta tal punto que se altera, se acepta y se supera.

Robert Louis Stevenson (1883) defendía la ociosidad como una necesidad, como una práctica de libertad en contraposición a la dictadura del trabajo que genera individuos obsesionados con su oficio. La ociosidad supone rebelarse contra una sociedad capitalista en la que los trabajadores ofrecen su vida al servicio del oficio o los académicos al servicio del conocimiento.

Para Stevenson, el objetivo principal en la vida es alcanzar la felicidad, y para ello, es necesario hacer un buen uso del tiempo y del espacio, esto es desde un punto de vista lúdico que haga posible el disfrute.

> El *flâneur* vive como el *Homo Ludens* de Huizinga por el juego en cuanto tal sin preocuparse por el resultado y practica, ávido de estímulos y experiencias, la que Balzac llama "gastronomía del ojo". (...) El *flâneur* no se podría pensar sin una ciudad que fuese incapaz de ponerse a ella misma como objeto y campo del juego inagotable que es la experiencia urbana entendida como continuo e inextinguible descubrimiento. Este nuevo protagonista urbano presupone una ciudad específica, cuya vida y forma solo son capaces de producir aquellos estímulos que él busca (Amendola, 2000: 192).

Benjamin menciona la importancia del juego en tanto los niños, inmersos en lo lúdico, son capaces de convertirse en otras personas, incluso en objetos. Una capacidad de mímesis que permite re-conocer y producir unas semejanzas que hacen posible la identificación entre el que juega y aquello relativo al propio juego (otra persona, una palabra, un objeto o una acción). En este punto es donde adquiere relevancia la capacidad empática que Benjamin considera casi una obligación: hacerse semejante. En este sentido, la indefinición del *flâneur*, su completa distracción o su ausencia de intenciones le permiten hacerse semejante a aquello con lo que se encuentra, una circunstancia en la que reside el reconocimiento de una verdad histórica (Lesmes, 2011:66)

> Cuando el impulso de jugar repentinamente invade a un adulto, esto no significa recaída en la infancia. Por supuesto jugar siempre supone una liberación. Al jugar los niños, rodeados de un mundo de gigantes, crean uno pequeño que es el adecuado para ellos; en cambio el adulto, rodeado por la amenaza de lo real, le quita horror al mundo haciendo de él una copia reducida (Benjamin, 1969).

Benjamin (2005:491-514) recurre también a la figura del jugador de azar como "aquel cuyo objetivo es alcanzar la ebriedad del instante, convirtiendo el tiempo en una especie de estupefaciente, distorsionándolo como en la embriaguez" pues para el autor, "el juego se encuentra estrechamente vinculado a la noción de pérdida de experiencia como reinado de la discontinuidad en la conciencia del sujeto".

> Todos somos jugadores. El *flâneur* urbano es un jugador viajero. Él lleva consigo su juego a cualquier lugar. Su juego es un solitario; así él puede disfrutar hasta el fin todos los placeres del juego sin los vínculos de los compañeros egoístas o celosos. (…) El juego es consciente de sí mismo como juego (Bauman, 1993: 172).

En la flanerie, la ociosidad es mucho más valiosa y productiva que el propio trabajo, porque el *flâneur* es un investigador sediento por descubrir y descifrar la inmensa cantidad de signos, pistas y novedades urbanas. Desde su nacimiento, la figura del *flâneur* se encuentra iluminada por la ociosidad, básica para acabar con el aburrimiento, con el *spleen* que reinaba en la sociedad de la época. El aburrimiento es el motor del *work in progress* que supone la actividad

del *flâneur*, que es su naturaleza, un aburrimiento[89] que él es capaz de convertir en tedio vital. Eso es precisamente lo que le estimula a deambular y a recorrer la ciudad. La *Encyclopedie Larousse du XIX siècle,* explica:

> Su ojo abierto, su oído preparado, buscan otra cosa muy distinta a la que la muchedumbre viene a ver. Una palabra dicha al azar le va a revelar uno de esos rasgos de carácter que no pueden inventarse y que hay que coger del natural; esas fisionomías tan ingenuamente atentas van a proporcionar al pintor una expresión que él soñaba; un ruido, insignificante para cualquier otro oído, va a llamar la atención al del músico, y a darle la idea de una combinación armónica; incluso al pensador, al filósofo perdido en sus reflexiones, esa agitación exterior le es beneficiosa, porque mezcla y sacude sus ideas, como hace la tempestad con las olas del mar... la mayoría de los hombres de genio han sido grandes *flâneur*s; *flâneur*s laboriosos y fecundos... A menudo, en el momento en que el artista y el poeta parecen menos ocupados en su obra es cuando más profundamente están inmersos en ella. En los primeros años de este siglo, todos los días se podía ver a un hombre caminando alrededor de las murallas de la ciudad de Viena, sin importar el tiempo que hiciera, con nieve o con sol: era Beethoven, que, paseándose, repetía en su cabeza sus admirables sinfonías antes de verterlas al papel; para él, el mundo ya no existía; en vano podía uno descubrirse respetuosamente en su camino: él no veía nada; su mente estaba en otra parte (Benjamin, 2005: 131).

Kracauer supo ver que en este aburrimiento ya estaba el germen de la *flânerie,* y Benjamin, partiendo de este planteamiento quiso centrarse en este argumento; entendía el aburrimiento como "umbral de grandes hechos" (Benjamin, 2005: 131) y el *flâneur* era una figura que se encontraba en ese umbral. Era una figura imprecisa por su economía y su política al pertenecer al reino doméstico de la clase burguesa pero sin participar por no sentirse a gusto en ella, por ello, se resguardaba en la multitud.

Es posible afirmar que en la obra de Benjamin el *flâneur* y la actividad de la *flânerie* se relacionan no solo con la observación y con la lectura, sino también con la producción de distintos tipos de textos. Esta idea, sin duda, la toma Benjamin de Hessel, para quien la *flânerie* "es una forma de lectura de la calle en la que las caras de las personas, los acristalamientos, los escaparates, las terrazas-café, los ferrocarriles, los automóviles y los árboles se convierten en letras con el mismo derecho, que juntas dan lugar a palabras, oraciones y páginas de un libro que es siempre nuevo" (Hessel, 1997: 21). Por esta razón se concibe que, en los escritos de Benjamin, esta figura sea algo más que una mera forma histórica en el contexto urbano, puesto que también funciona como metáfora de su propia metodología.

El *flâneur* es un productor de signos y significados a través de sus paseos, en los que existe inicialmente una observación directa del entorno para luego volcar los estímulos extraídos al papel en blanco: crea a partir de acontecimientos, sorpresas y encuentros; produce en base a la serendipia, casualidades, coincidencias o accidentes; esta capacidad de reflexión del *flâneur* es

---

[89] Para un análisis completo sobre las posibilidades del aburrimiento en la práctica artística ver Velasco Caballero, Sergio (2017). *El tiempo a secas: Estudio sobre las posibilidades del aburrimiento en la práctica artística*. Director: Bartolomé Ferrando. Universitat Politécnica de Valencia.

para Bourdieu lo que precisamente "permite escapar del engaño, al descubrir lo social en el corazón de lo individual, lo impersonal debajo de lo íntimo, lo universal oculto dentro de lo más particular" (Bourdieu; Wacqant, 1992:44).

Interesado en lo cotidiano, Certeau (1990), a quien recurrimos de nuevo para introducirnos en sus caminos poéticos de lo consuetudinario por donde vaga el *flâneur*, propone un encuentro con distintas maneras de observar, experimentar y contar la vida corriente desde dentro. Como comentamos anteriormente, en *Artes de hacer*, Certeau establece relaciones entre el acto de escribir, de leer y el habla, así como entre el espacio pensado y definido y el practicado y transformado. En una ciudad que es un texto y una lectura al mismo tiempo y en la que la mirada juega un papel fundamental para descifrar el espectáculo visual, lejos de ser una mirada pasiva, es activa porque en el proceso de lectura del espacio se produce una apropiación del mismo, transformando su significado, produciendo sentido y practicando su uso a través del habla*: "*la palabra enunciada es la práctica de la lengua, así como el paseo por la ciudad es la práctica del sistema urbano*,* es el acto de enunciación de la ciudad. La palabra articulada es un lugar practicado".

En este sentido, Frisby (1994: 96) destaca la importancia de comprender el concepto de *flâneur* como productor de textos narrativos cuando escribe: "la actividad del *flâneur* no se agota al deambular, observar o leer los significantes de la metrópolis moderna. La actividad del propio Benjamin al producir el relato hasta ahora más ilustrativo del *flâneur* implicaba la lectura de textos sobre la modernidad urbana y la producción de textos sobre esa modernidad".

1.7.1. Entre la multitud

> Tal vez, al principio, el espectáculo cotidiano de una muchedumbre en movimiento, presentó al ojo un espectáculo ante el cual tuvo que adaptarse... No es imposible suponer que, una vez adquirida esta habilidad, el ojo celebra el advenimiento de nuevas ocasiones para confirmar esta nueva destreza. El método de la pintura impresionista, donde el cuadro se compone yuxtaponiendo un tumulto de parches de color, sería entonces un reflejo de la experiencia que ya se ha vuelto familiar para el habitante de la gran ciudad (Benjamin, 1993).

Jean Berand, *La rue de la Paix,* 1907

La multitud que comenzaba a tomar forma en las calles de las ciudades modernas se convirtió, como vimos, en tema literario tanto para Allan Poe, como para Baudelaire como para Victor Hugo, "multitud literaria" que para Benjamin explicaba la manera en que la flânerie se volvía una estrategia de conocimiento que le guiaría hacia un tiempo ya desaparecido. Benjamin supo diferenciar las distintas miradas subjetivas que estos autores empleaban para describir el fenómeno de la multitud, así, Victor Hugo contemplaba la multitud desde lejos, por ello recurrió a la metáfora del océano, para explicar lo observado desde la costa. Contemplándola desde las alturas, la multitud se convertía en un solo cuerpo. En cambio, Baudelaire, cual *flâneur*, se sumerge de lleno en la multitud, que es siempre la de la gran ciudad, y "habla del hombre que se sumerge en la multitud como en una reserva de energía eléctrica"; sin embargo, atraído y embelesado, de defiende de ella. En el capítulo dedicado al *flâneur* en *El París del Segundo Imperio en Baudelaire*, Benjamin (2012) destaca que el *flâneur* se encuentra separado de la multitud por un umbral que Baudelaire se empeñaría en cuidar, oponiendo a esa multitud la fuerza de un ideal que mantiene al poeta tan próximo como apartado de aquella (García Moggia, 2016), pues "la multitud de la gran ciudad despertaba miedo, repugnancia, terror en los primeros que la miraron de frente" y a su vez "se convertía en el velo a través del cual la ciudad habitual le hace al *flâneur* guiños de fantasmagoría" (Benjamin, 1980: 146, 184).

Entre la multitud caleidoscópica de imágenes por las que el *flâneur* se siente embriagado, se encuentra la multitud humana y él camina entre ella pero sabiendo mantener cierta distancia. El *flâneur* se distingue de ella para poder reconocer su forma y su movimiento para encontrar, perdiéndose en su interior, el placer del anonimato que posibilita el encuentro con uno mismo. Recordemos que los bulevares concebidos por Haussmann crearon las bases para reunir a grandes cantidades de personas, haciendo surgir, uno de los elementos más característicos de la época: la multitud, un fenómeno descrito por Morawski (1994:189) como una "heterogeneidad homogeneizada del mundo que nos rodea". En París, las avenidas se ampliaron para ser flanqueadas de bancos y árboles frondosos y los bulevares estaban rodeados de toda clase de negocios y tiendas. En cada esquina había restaurantes y cafés con terrazas que se convertirían en el símbolo de la vida parisina en todo el mundo.

> La muchedumbre es su elemento... Su pasión y su profesión son las de hacerse uno con la multitud. Para el *flâneur* perfecto, para el espectador apasionado, constituye un gozo inmenso instalarse en el corazón de la multitud, en pleno movimiento de flujo y reflujo, en medio de lo fugitivo y lo infinito. Estar lejos de casa y, aun así, sentirse en casa por doquier; ver el mundo, estar en el centro del mundo y, aun así, permanecer oculto al mundo... El observador es un príncipe que disfruta por doquier de su incógnito (Baudelaire, 2013:9).

El *flâneur* vive la multitud sumergiéndose en ella, permitiéndole percibir un sentido del tiempo extendido, experimentando un tiempo intemporal, un tiempo presente, un tiempo real, tratando de extraer lo eterno de lo transitorio (Oyarzún, 2001 en Arriagada, 2007), y con la aparición de la multitud se pone en juego la identidad del sujeto. *L´homme des foules* o el "hombre de la multitud" según Baudelaire, fue un hombre de personalidad dominante que lograba pasar desapercibido, mantenerse en el anonimato y actuar de incógnito camuflándose entre la gente

como una especie de detective, cuya curiosidad es el punto de partida de su genio y su visión es como la de un niño al que todo le asombra y su estado es el de una embriaguez constante.

> La embriaguez se apodera de quien ha caminado largo tiempo por las calles sin ninguna meta. Su marcha gana con cada paso una violencia creciente; la tentación que suponen tiendas, bares y mujeres sonrientes disminuye cada vez más, volviéndose irresistible el magnetismo de la próxima esquina, de una masa de follaje a lo lejos, del nombre de una calle. Entonces llega el hambre. Él no quiere saber nada de los cientos de posibilidades que hay para calmarla. Como un animal ascético, deambula por barrios desconocidos hasta que, totalmente exhausto, se derrumba en su cuarto, que le recibe fríamente en medio de su extrañeza (Benjamin, 2005: 422).

En *El hombre de la multitud*, Poe realiza una de las primeras fisonomías de este fenómeno, ese velo a través del cual la ciudad habitual hace un guiño al *flâneur*, como si se tratase de una fantasmagoría.

Para Baudelaire, entrar en la multitud es como entrar en "una mágica sociedad de sueños" o "como si fuera un depósito inmenso de energía eléctrica". El propio artista es "como un espejo tan vasto como la propia multitud" o "un caleidoscopio dotado de conciencia" que reproduce la multiplicidad de la vida... y la representa y explica en imágenes más vivas que la propia vida que siempre es inestable y fugaz (Baudelaire, 2013:9-10). Una multitud que ha asumido el estilo de vida industrial, una actividad de vida agitada y que permanece siempre alerta y que Baudelaire vive pero mirándola desde fuera, observándola, para sobrevivir a ella y poder volcar su experiencia a través de la poesía. Podríamos decir que, Baudelaire, como *flâneur*, se impermeabiliza frente al estado de shock y al mismo tiempo lo encarna para vivirlo de una manera naturalizada.

> En el ajetreo desaprensivo de esta masa, que produce efectos perturbadores sobre conciencias y sensibilidades que asisten a su espectáculo, donde las fuerzas reprimidas que permanecían inactivas en el hombre, por el proceso de la producción material de las maravillas de la civilización, se trasuntan en un hormigueo repugnante (Benjamin, 1991:74).

Cuando las calles comienzan a masificarse se vuelve característica la sensación de soledad. Aunque uno se encuentre en medio de la masa, del gentío, el habitante de la gran ciudad interioriza su tamaño y se siente pequeño y anónimo frente a ella, aislado (Mina, 2015: 176-177). La multitud y la soledad son entonces indisolubles para el *flâneur* y para el poeta, porque:

> No a todos les es dado tomar un baño de multitud; gozar de la muchedumbre es un arte; y sólo puede darse a expensas del género humano un atracón de vitalidad aquel a quien un hada insufló en la cuna el gusto del disfraz y la careta, el odio del domicilio y la pasión del viaje. Multitud, soledad: términos iguales y convertibles para el poeta activo y fecundo. El que no sabe poblar su soledad, tampoco sabe estar solo en una muchedumbre atareada. El poeta goza del incomparable privilegio de poder a su antojo ser él mismo o ser otro. Como esas almas errantes que buscan un cuerpo, entra cuando quiere, en el personaje de los demás. Solo para él, todo está vacante; y si algunos lugares parecen estarle cerrados, es que a sus ojos no valen la pena de que los visite. El paseante solitario y pensativo alcanza una singular embriaguez con esta universal comunión (Baudelaire, 1961).

El *flâneur* se resguarda entre la multitud con la intención de encontrar cierta soledad, que es lo que Benjamin llama "la soledad del diferente", siguiendo a Poe que identifica al *flâneur* con el asocial que se adentra en la multitud porque no se siente seguro en su propio entorno social. Por ello en ocasiones se le confunde con el asocial (Benjamin, 2008: 137-138), precisamente por la empatía que tiene con todo aquello que mira, algo que encontramos en la obra *A Needle Woman* (mujer aguja) de Kimsooja que la artista presenta en forma de vídeo en pantalla múltiple en el que aparece la imagen de la artista como navegante, un recuerdo que guarda de su infancia: ella aparece junto a su madre, tejiendo una labor en la que la aguja traspasa un tejido como un individuo que busca formar parte e incrustarse en el mundo.

La imagen muestra un contraste entre un sujeto solitario (el yo) y la totalidad de una comunidad, y un equilibrio entre el caminar vulgar de la multitud y la quietud de su cuerpo que altera los movimientos de los transeúntes. Un cuerpo particular en un espacio regido por una colectividad indiferente. En palabras de la artista, *Needle Woman* trata de construir un balance donde las oleadas de cuerpos automáticos que se encaran sin un rostro, a toda la humanidad que nos niega su misma responsabilidad.

Kimsooja, *A Needle Woman*, 1999-2005

Esta videoinstalación, muestra la performance de llevada a cabo por la propia artista que se sitúa en medio de la trama urbana de vibrantes metrópolis de todo el mundo recurriendo siempre a la misma composición: permanece de pie, inmóvil, en el centro de la imagen, de espaldas al espectador y en medio de una acera extremadamente transitada. La artista se convierte en una aguja que teje un espacio y un tiempo.

> La cercanía y la estrechez corporal hacen tanto más visible la distancia espiritual; evidentemente, el no sentirse en determinadas circunstancias en ninguna otra parte tan solo y abandonado como precisamente entre la multitud urbanita es solo el reverso de aquella libertad (Simmel, 1986: 256).

En este trabajo, Kimsooja puede encarnar a un mendigo, a una prostituta o a cualquier individuo al que se le ha arrebatado su ciudadanía. Un individuo inmerso en el espacio del anonimato que da la espalda al espectador, o un sujeto que observa y contempla en un estado de calma, un mar o un horizonte; un umbral entre el yo y los otros.

> Esos cientos, miles que se apretujan unos a otros, ¿no son todos ellos hombres con las mismas propiedades y capacidades y con el mismo interés por ser felices?... Y sin embargo corren dándose de lado, como si nada tuviesen en común, nada que hacer los unos con los otros, con un único convenio tácito entre ellos, el de que cada uno se mantenga en el lado de la acera que está a su derecha, para que las dos corrientes de la aglomeración, que se disparan en uno y otro sentido, no se detengan una a otra; a ninguno se le ocurre desde luego dignarse a echar una sola mirada al otro (Engels en Benjamin, 1980: 74).

Ligado al *hombre de la multitud*, aparece la transformación del *flâneur* en detective. El cuento de Poe es una especie de radiografía de una historia de detectives en la que aparecen los elementos propios que le caracterizan: un perseguidor, la multitud, observada por el narrador en calidad de vitrina, y un desconocido que orienta de tal modo sus movimientos por Londres que siempre permanece en el centro de la ciudad. El desconocido es el *flâneur*, y al igual que él, el detective también borra sus huellas y trata, en la medida de lo posible, de permanecer en el anonimato prestando atención al detalle y a los patrones de conducta de los sospechosos (Carrasco-Conde, 2016:25).

> En los tiempos del terror, cuando cada quisque tenía algo de conspirador, cualquiera llegaba a estar en situación de jugar al detective. Para lo cual proporciona el vagabundeo la mejor de las expectativas. «El observador», dice Baudelaire, «es un príncipe que disfruta por doquier de su incógnito». Y si el *flâneur* llega de este modo a ser un detective a su pesar, se trata sin embargo, de algo que socialmente le pega muy bien. Legitima su paseo ocioso. Su indolencia es solamente aparente. Tras ella se oculta una vigilancia que no pierde de vista al malhechor. Y así es como el detective ve abrirse a su sensibilidad campos bastante anchurosos. Conforma modos del comportamiento tal y como convienen al «tempo» de la gran ciudad. Coge las cosas al vuelo; y se sueña cercano al artista. (Benjamin, 1980: 55-56)

Como observador de la ciudad, "el flâneur «va a hacer botánica al asfalto», a recoger y registrar imágenes urbanas, interacciones y tipificaciones sociales; es alguien que se encuentra claramente a gusto en la metrópoli y puede combinar la observación, la vigilancia y la preservación de su incógnito" (Frisby, 2007: 51). Para el *flâneur* la ciudad se revela como un espacio inquietante y peligroso pero se siente capacitado para interpretar sus signos, y "cualquiera que sea la huella que el *flâneur* persiga, le conducirá a un crimen" (Benjamin, 1998: 56).

> La figura del detective se halla preformada en la del *flâneur*. Tuvo que ser importante para el *flâneur* la legitimación social de su hábito. Le convenía mucho ver que su indolencia se presentaba como apariencia bajo la cual, en realidad, se ocultaba la aguda atención de un observador que no pierde de vista a los desprevenidos criminales (Benjamin, 2005:445).

El *flâneur* es considerado como un detective en potencia porque asimila la ciudad como un espacio por descubrir, dejándose llevar por la curiosidad que le capacita para descifrar e interpretar los signos que ofrece. Como buen investigador, observa el escenario urbano y, aplicando la metodología de catalogación empleada en las fisiologías, clasifica a los transeúntes en tipos sociales, una labor que Benjamin (1972:50) compara con el hábito coleccionista, clasificador, del flâneur. Asimismo, Benjamin se refiere a la dialéctica del callejeo para referirse al "hombre que se siente mirado por todo y por todos, en definitiva, el sospechoso; por otro, el absolutamente ilocalizable, el escondido. Al parecer, es precisamente esa dialéctica la que desarrolla *El hombre de la multitud"* (Benjamin, 2005: 425).

> Al principio, mis observaciones tomaron un giro abstracto y general. Miraba a los viandantes en masa y pensaba en ellos desde el punto de vista de su relación colectiva. Pronto, sin embargo, pasé a los detalles, examinando con minucioso interés las innumerables variedades de figuras, vestimentas, apariencias, actitudes, rostros y expresiones (Allan Poe, 1840).

Como señalamos anteriormente, las fisiologías eran unos pequeños cuadernillos en los que se ofrecían descripciones y catalogaciones de los distintos tipos que transitaban por las calles y los pasajes del París de la época, desde los vendedores ambulantes, hasta los más elegantes que frecuentaban la ópera, pasando, como no, por las descripciones del detective, el *dandy* o el *flâneur*, al que la prensa de la época describía como un personaje que llevaba gabán, sombrero de copa, botines y bastón.

Un género de la fisiología es lo que Walter Benjamin denomina "literatura panorámica" asociada al nacimiento del flâneurismo. Por literatura panorámica Benjamin designa un tipo de escritura que podría describirse como una pintura escrita o una escritura pictórica, y que surgió ya cuando se agotaron todas las tipologías citadinas, como una vertiente de las fisiologías. La literatura panorámica estaba centrada en la descripción de la ciudad y en los detalles cotidianos. Si en el panorama era posible asistir a un espectáculo visual de un espacio, gracias a la literatura panorámica, el paisaje cabe en un bolsillo y uno puede llevarlo consigo donde quiera que vaya.

Para Benjamin, el *flâneur* actuaba en cierta manera como un escritor de fisionomías de la época porque es capaz de interpretar el carácter de los transeúntes como realizando una especie de ejercicio de lectura. A través de sus observaciones, el *flâneur* identifica e interpreta una serie de signos personales y culturales como pueden ser la manera de vestir, la expresión facial, el gesto, el porte y la voz (Cuvardic, 2002).

> Cuando voy por la calle –o por la vida- y encuentro estos objetos, les aplico a todos, sin darme cuenta, una misma actividad, que es la de cierta lectura: el hombre moderno, el hombre de las ciudades, pasa su tiempo leyendo. Lee, ante todo y sobre todo, imágenes, gestos, comportamientos (Barthes, 1990: 223).

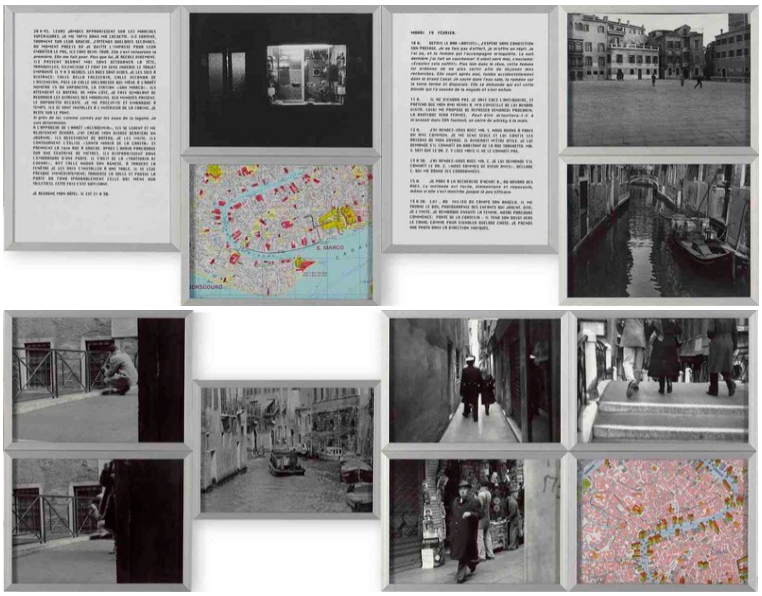
Kracauer escribe sobre la faceta investigadora del *flâneur* que, encarnado en detective, indaga sobre los rincones más oscuros y escondidos de la sociedad moderna. En este sentido, le atribuye a las novelas policiacas un valor filosófico, porque tras la aparente indolencia que el *flâneur* simula "se oculta la aguda atención de un observador que no pierde de vista a los desprevenidos criminales". Pero en otros contextos históricos, el *flâneur* es un sospechoso próximo al criminal y en lugar de ser el perseguidor, se transforma en el perseguido.

En la literatura de los panoramas el personaje protagonista es el *flâneur* detective que deambula por el bulevar entre la multitud, una masa que en las novelas de detectives aparece como un elemento que protege al asocial y alienado: "el poeta, el pintor, el detective particular… todo aquel que agudiza nuestra percepción, tiende a ser antisocial, no puede acompañar a corrientes y tendencias. A menudo existe, entre los tipos antisociales, el extraño vínculo de su capacidad para ver los ambientes tales como son realmente" (McLuhan; Fiore, 1969: 88). En la multitud, el perseguido se resguarda de los perseguidores porque la masa urbana moderna es el mejor escondite, tanto para el criminal como para el detective (Benjamin, 2007: 445), porque, tal y como sostiene Frisby, "los secretos -urbanos- no se revelan en las calles vacías de la metrópoli, sino en el laberinto de la masa y en su interacción con el laberinto construido de la ciudad" (Frisby, 2007: 114).

> El *flâneur* encuentra sosiego y placer en el reconocimiento instantáneo de la multitud, pero éste no es más que una desconexión con la realidad que lo rodea. Y en esto reside toda la ambigüedad que Benjamin muestra a la hora de estudiar al *flâneur*, una ambigüedad que aparece reflejada también en el relato de Poe. En él, la figura del *flâneur* se encuentra desdoblada entre el perseguido y el perseguidor, lo que viene a mostrar la manera en que el *flâneur* encuentra en sí mismo los límites de su propia fantasmagoría (Lesmes, 2011).

Es por esto que al *flâneur* se le ha relacionado con la criminología, ya que, al igual que los fisionomistas del s. XVIII ambos practican la observación minuciosa y empírica. El *flâneur*-detective indaga en todo aquello que pueda resultar sospechoso y en todo lo que pueda parecer insignificante a primera vista; aquello que normalmente es menospreciado. Explora e inspecciona el espacio que le rodea desde dentro, desde las calles mismas, sumido en el entramado urbano, traspasando la superficie para seguir el rastreo de las huellas urbanas en las capas más profundas de la ciudad. Es la curiosidad la que convierte a un ciudadano desconocido (para Baudelaire, el *flâneur*), en un perseguidor: La curiosidad es el motor que mueve al *flâneur*, actitud que Sophie Calle toma como punto de partida en *Suite vénitienne* (1980).

La artista hace uso de una gran capacidad observadora y de una mirada curiosa para lanzarse a caminar sin rumbo de forma repetida. Convertida en detective se dedica a la persecución de desconocidos como estrategia artística, una acción que ayudan a comprender la obra de Sophie Calle como un *flâneur* en una búsqueda permanente.



Sophie Calle, *Suite vénitienne,* 1980

Acompañada de su cámara fotográfica y sus cuadernos de viaje, asume la posición de detective, anónima, que se sumerge en la multitud y que, con su mirada curiosa, juega a ver sin ser vista, siguiendo las huellas que el otro va dejando y recopilando las pistas que compondrán el puzzle final de la obra; una obra que surge gracias a la casualidad, cuando en una inauguración le presentaron al hombre que había estado previamente persiguiendo y del que había perdido la pista. En palabras de la propia artista: "A finales de enero de 1981, por las calles de París, seguí a un hombre a quien perdí de vista a los pocos minutos entre la multitud. Aquella misma tarde, por casualidad, me lo presentaron en una inauguración. Durante el curso de la conversación me dijo que estaba planeando un viaje inmediato a Venecia. Decidí seguirlo"[90].

De este modo, el perseguido existe gracias a la persecución efectuada por el perseguidor, ya que solo existe porque es mirado por otro. En este sentido, Jean Baudrillard (1980), en la serie *Suite vénitienne/ Please Follow Me* (1988), que fue editada en forma de libro, hace referencia a esta obra para hablar sobre el juego de seducción implícito entre el perseguidor-perseguido. En este contexto, perseguir a alguien implica redescubrir la ciudad a través de los deseos y la energía del otro.
Una idea que surge también a través de la obra *You-The City*[91] *(an intimate citywide play for an audience of one)* de Fiona Templeton (1988) llevada a cabo en la ciudad de Nueva York.

---

[90] "At the end of January 1981, on the streets of Paris, I followed a man whom I lost sight of a few minutes later in the crowd. That very evening, quite by chance, he was introduced to me at an opening. During the course of our conversation, he told me he was planning an imminent trip to Venice. I decided to follow him". [Consulta: 19 julio 2016]. Disponible en: <https://www.perrotin.com/artists/Sophie_Calle/1/suite-venitienne/14586>

[91] Disponible en: <http://www.fionatempleton.org/you-the%20city.htm> " [Consulta: 20 diciembre 2016]

En ella, la artista asume el rol de detective para proponer una performance interactiva en la que una persona, denominada "cliente", recibe un mensaje con el lugar y hora donde tiene que asistir. Seguidamente, esta persona recibe las instrucciones para ir al encuentro de otro "cliente" y así sucesivamente, dando lugar a una especie de cadena humana.

Se trata de una serie de encuentros casuales para el público, (pero programados previamente en un recorrido también pre-diseñado y realizados por un grupo de actores) entre personas que llegan, una a una, comenzando como público y terminando como los realizadores de un performance. La finalidad de la obra consiste en crear una situación que parte de una estructura predeterminada (el recorrido, el guión de los actores) se convierta en una situación impredecible (la respuesta espontánea del público).

Previamente, cada "cliente" recibió un aviso para acudir a una pequeña oficina de Manhattan, donde un actor lo espera y lo dirige al siguiente punto de encuentro, donde realizará la entrega al próximo actor. Este proceso se repite una y otra vez hasta que el "cliente" / miembro de la audiencia termina en un café después de visitar varios lugares en toda la ciudad de Nueva York, habiendo atravesado un recorrido lleno de encuentros fortuitos.

1.7.4. Experiencia multisensorial con predominio de lo visual

> Oh! deambular por París adorable y deliciosa existencia! Pasear es una ciencia, es la gastronomía del ojo (Balzac, 1829). [92]

La experiencia que el *flâneur* obtiene de la ciudad se canaliza a través de los cinco sentidos, que son las herramientas de las que se sirve para impregnarse de la mayor cantidad de estímulos posibles, pero es la vista su sentido preeminente, tal y como explica Benjamin: "la categoría de la visión ilustrativa es fundamental para el *flâneur*. Este escribe su ensoñación" (Benjamin, 2005: 428).

Asimismo, recordamos que al ser una figura que pasea a un ritmo lento, está capacitada para observar, de una manera excepcional, el espectáculo sublime de la ciudad, por ello Balzac (1830) describió la flânerie como una "gastronomía para los ojos", como un arte que permite mediar entre el mundo y uno mismo.

Por ello, una de las propiedades del *flâneur* es el predominio que en él se da de lo visual. El *flâneur*, que nace en un París recién remodelado por Haussmann y que se ha convertido en el prototipo de la ciudad moderna, se encuentra deambulando por un escenario repleto de estímulos visuales; por otro lado, la relación de los sujetos de las grandes ciudades modernas se caracterizan por un predominio de lo visual porque en ellas se practica la mirada hacia el otro.

---

[92] "Oh! errer dans Paris! adorable et délicieuse existence! Flâner est une science, c'est la gastronomie de l'oeil". Honoré de Balzac en *Physiologie du mariage, 1829*.

En este sentido, y haciendo referencia de nuevo a Simmel (1986:247-248), quien explica que el rápido e ininterrumpido intercambio de impresiones internas y externas que dan lugar a una densa aglomeración de imágenes cambiantes, produce una sobreestimulación de los órganos sensoriales del ciudadano, especialmente los de la vista.

Sujetos transformados en una multitud que comienza a aparecer por las calles de París del s. XIX y entre la cual es posible distinguir diferentes tipos urbanos como el detective, el *dandy* o el *flâneur* entre otros. En un primer momento, este último aparece como figura histórica y literaria, consagrándose como un gran observador de la esfera pública, y desde su surgimiento ha servido como metáfora para explicar el nuevo medio urbano. Exprimiendo al máximo la experiencia urbana, el *flâneur* hace de la ciudad un eterno descubrimiento, un escenario al que aporta significado a través de sus propias huellas. En su caminar analiza la ciudad como un texto, leyéndolo y escribiéndolo de tal manera que, gracias a su actitud logra hacer frente al shock y a la discontinuidad que se experimenta en la ciudad moderna.

La ciudad es un cuerpo en continuo cambio formado por múltiples capas que son experimentadas, en su mayoría, a través del sentido de la vista, aunque en la deambulación, todos los sentidos se activan para apropiarse de la ciudad y resignificarla. En *El pintor de la vida moderna* Baudelaire (1840) ofrece un retrato del *flâneur* que es descrito por el propio poeta como una especie de hombre-ojo, donde el ojo es una cámara que registra todo lo que observa a través de su ojo-lente. Esta metáfora del *flâneur* como hombre-ojo hace visible la pulsión de convertir el ojo en el centro de la civilización moderna, además de las propias similitudes que existen entre el ojo y la cámara, ambos, sistemas capaces de producir imágenes reales.

Porque es una actividad llevada a cabo por los que se deambulan por el escenario urbano, observando y al acecho, en busca del acontecimiento o de lo que Cartier Bresson denominara como "instante decisivo", al *flâneur* se le ha relacionado con la figura del fotógrafo (callejero), pero también con la fotografía misma por ser ambos productores y reveladores de sentido.

El fotógrafo recorre las calles acompañado de su cámara fotográfica en busca del acontecimiento urbano. Haciendo uso de la tecnología, registra sus impresiones ante la multiplicidad de estímulos que se producen en la metrópolis, y precisamente porque la fotografía es un arte propio de aquellos que se mueven, que caminan, al fotógrafo se le ha relacionado en numerosas ocasiones a la figura del *flâneur*.

El *flâneur* que explora a través del paseo la ciudad, desarrolla de una manera especial el sentido de la vista, y alcanza su conocimiento a través de las instantáneas, la multitud de instantes o la multiplicidad de imágenes fragmentadas que le brinda la urbe, unos fragmentos que tanto para Benjamin como para Kracauer, son la forma literaria en que mejor se revela la experiencia caótica y del shock que se asocia a la modernidad. Para el *flâneur* todo forma parte de un espectáculo y se deleita con ello (Ferrer, 2016: 56). Parte de esta escena son los dioramas y panoramas que describíamos anteriormente; espacios en los que a través del sentido de la vista crean sensaciones de ilusión.

En este sentido, la tecnología, registra sus impresiones ante la multiplicidad de estímulos que se producen en la metrópolis moderna. La ciudad captada a través de la fotografía o el cine, es para Benjamin una poderosa herramienta para comprender la modernidad.

1.7.4.1. El *flâneur* y la fotografía

Para el *flâneur*, el acto de mirar en un caminar sin rumbo, supone una experiencia de placer que Benjamin compara con un "caleidoscopio con conciencia", un constante fluir de imágenes y que Buck-Morss define como un fenómeno de carácter anestésico, explicando que la experiencia de la ciudad moderna es la experiencia del shock: el habitante de la ciudad moderna debe anestesiarse para sobrevivir en un contexto de estímulo permanente (luces, ruido, tráfico, etc.)

> ¡Hormigueante ciudad, llena de sueños,
> donde el espectro en pleno día agarra al transeúnte!
> Los misterios rezuman por todas partes como las savias
> en los canales estrechos del coloso poderoso.
> (Charles Baudelaire, *Los siete ancianos*, 1861)

El *flâneur* siente que la ciudad es su casa y encuentra en los pasajes el medio perfecto para practicar la deambulación, espacios que resumen la ciudad y se muestran como un mundo en miniatura (Benjamin, 2005: 69). Los pasajes eran unas galerías acristaladas que conectaban una calle con otra, rincones perfectos para practicar el errabundeo, porque invitan a caminar sin rumbo favoreciendo el encuentro y la sorpresa, espacios que albergan comercios que exhiben la mercancía en los escaparates que hipnotizan al *flâneur*.
Objetos novedosos dispuestos a ser consumidos, fetiches protegidos por el vidrio, por esa membrana transparente que permite verlo todo pero sin tocar nada, una superficie que es al mismo tiempo reflectante, que atrapa la mirada del *flâneur* pero al mismo tiempo se la devuelve. De esta manera, atraído por los artículos expuestos pero sin llegar a sucumbir a su consumo recibe a través de la vitrina del cristal una visión multiplicada en la que se superpone la imagen de la mercancía a su propio reflejo, de ahí que Benjamin destacara la capacidad empática de esta figura, estableciendo una conexión entre la identificación que el *flâneur* tiene con todo aquello que mira, y la mercancía, siempre disponible para ser adquirida por cualquier comprador.

A través de la empatía, el observador se aproxima a lo observado pero marcando al mismo tiempo las distancias por lo que él, que en un principio solamente practicaba el consumo visual sin llegar a sucumbir al poder del capitalismo, es atraído por su propio reflejo y por la mercancía misma. Ello provocó que Benjamin declarara la muerte del *flâneur*, que fue absorbido por la fantasmagoría del vidrio y consumido por el consumo.

1.7.4.2. El "daguerrotipo andante"

La invención de la fotografía dio lugar a una nueva forma de mirar vinculada a la ciudad; un nuevo modo de observar propio de su tiempo, la modernidad. Como comentamos, por su incesante observación de todo lo que le rodea, el *flâneur* encuentra afinidades con la figura del fotógrafo (callejero), porque en primer lugar la fotografía es un arte propio de aquellos que se mueven, que caminan, y tanto el acto de fotografiar como la práctica de la *flânerie* son en sí mismos un gesto de la contemplación (Flusser, 2009: 12).

Daguerre, *Boulevard du Temple*, *París*, 1838

En sus poemas, Baudelaire, que presencia la difusión pública del daguerrotipo en París, describe al *flâneur* como un personaje contemplativo y obnubilado por el ajetreo de la ciudad; un hombre-cámara que todo lo registra y en el que el propio dispositivo se convierte en extensión del órgano de la vista, revelando detalles del mundo y haciendo visible una realidad que escapa al ojo humano. Por ello resulta sugerente que Fournel (1867), describiera al *flâneur* como un daguerrotipo errante, móvil y apasionado, usando un estado del arte de la tecnología en el proceso de la fotografía del s. XIX.

> Este hombre es un daguerrotipo móvil y apasionado que registra el más mínimo detalle y en él se refleja, con sus cambiantes destellos, aquello que ocurre, el ritmo de la ciudad, la fisonomía múltiple del espíritu público (Fournel, 1867: 268).

El daguerrotipo (1839) es un proceso por el cual se obtiene una imagen, original, en positivo a partir de una placa de cobre recubierta de yoduro de plata, que se convierte en una pieza única e irrepetible por ser la propia placa la que se introduce directamente en la cámara obteniendo solamente un positivo. En *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, Benjamin (1936) reconoce que en el daguerrotipo vibra todavía, aunque de manera fugaz, el aura (el aquí y ahora), porque el centro continúa siendo el rostro de algún humano. A este respecto, cabe destacar que estas imágenes necesitaban tantas horas de exposición que los paseantes de las ciudades aparecen retratados como manchas fantasmagóricas, de esta manera la presencia del *flanêur* en las calles queda bien representada, en su intento de invisibilidad, por ese desvanecimiento y que Baudelaire describe como "estar en el centro del mundo y permanecer oculto al mundo" (Benjamin, 2005:446). El *flanêur* es en este sentido una especie de espejismo, una imagen apenas adivinada en un cristal que solo puede representarse como una fantasmagoría.

> Huella y aura. La huella es la aparición de una cercanía, por lejos que pueda estar lo que dejó atrás. El aura es la aparición de una lejanía, por cerca que pueda estar lo que la provoca (Benjamin, 2005:450).

Los daguerrotipos se distinguen de otros procedimientos porque la imagen se forma sobre una superficie de plata fotosensible pulida como un espejo, que ha sido previamente tratada para revelarse la imagen directamente sobre ella; de esta manera, no resulta extraño realizar una comparación entre la *flânerie* y el proceso de revelado fotográfico si pensamos que ambas iluminan partes ocultas de la ciudad, y lo que está en negativo va emergiendo lentamente, convirtiéndose en luz: "Roaming, discovering obscure experiences and residual processes, revealing "things hidden to those intent on purposive, linear goals" (Savage, 1995 en Minca; Oakes, 2006: 41)[93].

Por otro lado, el *flâneur* en su faceta de detective, al sentirse empáticamente cercano a la multitud y al «botanizar el asfalto» se encuentra siempre próximo a las escenas de la vida urbana: observa, toca, huele, escucha… inmerso en la materialidad de la ciudad para, a cada paso, hacer visibles los aspectos ocultos de la ciudad.

> La impresión fotográfica, como más tarde sucederá con la proyección cinematográfica, estimula un proceso en la mente cuyo modelo podría ser la inducción hipnótica. Los mecanismos son análogos. Como análoga era la cámara obscura con respecto al funcionamiento del ojo. A la fotografía y al cine les cuesta separarse de la fascinación porque hacen emerger la dimensión espectral de la realidad (Mayrata, 2017).

Destacando su cualidad de superficie reflectante, resulta evocadora la idea del daguerrotipo como descendiente directo del espejo, pues al igual que este, el proceso fotográfico imprime y fija aquello que se refleja en la superficie, y así lo explicaba en 1856 el teórico Ernest Lacan: "El daguerrotipo fijaba la imagen fugitiva del espejo. Era un prodigio que no se explicaba, pero que era necesario creer".

Dado que los espejos solo cobran sentido cuando alguien se refleja en ellos, su historia equivale a la de la visión, de la conciencia y del conocimiento. El único referente del que disponía la primera generación que asistió al nacimiento de la fotografía era el espejo, que desde mucho antes había sido el medio que duplicaba lo visible de una forma precisa, clara y brillante, como posteriormente lo haría el daguerrotipo (Fontcuberta, 2015: 136).

El nacimiento del daguerrotipo en 1939 dio paso a la era de la revolución tecnológica y la invención de la fotografía coincide con el tiempo de la industrialización, tecnificación y consumo que participaba de los procesos propios de su tiempo: producción en masa, comercialización y distribución al gran público. En este sentido, tal y como apunta Baudrillard (1999), "no es de extrañar que la fotografía haya aparecido como médium técnico en una época, la era industrial, en la que la realidad empieza a desaparecer".

---

[93] Deambulando, descubriendo experiencias oscuras y procesos residuales, revelando "cosas ocultas a aquellos que buscan metas lineales intencionales" (Savage, 1995 en Minca; Oakes, 2006: 41).

> La multitud forzaba al *flâneur* a salir de un tiempo extendido como extenso es el océano -extenso hasta lo intemporal- y lo introducía en la propia multiplicidad de sus imágenes. Si la multitud escondía en sí el conocimiento de una verdad, esta solo podía aparecer fragmentada en las rápidas conexiones de un paseante distraído. El paradigma es esta visión no era ya del panorama que ofrece una vista completa, sino que quedaba expuesto en la aspiración propia del daguerrotipo: la instantánea. Por instantáneas adquiría el *flâneur* su conocimiento (Lesmes, 2011).

1.7.4.3. En busca del "instante decisivo"

Baudelaire describe en ocasiones al *flâneur* como una especie de hombre "al acecho", una característica que también le acerca a la de figura del fotógrafo ya que tanto uno como el otro, devienen cazadores furtivos inmersos en la selva urbana: transformado en una cámara fotográfica, apunta con el objetivo y dispara para alcanzar a su presa pulsando el disparador del dispositivo . Tal y como afirmaba Cartier Bresson, el azar era lo único en lo que creía y que las fotos lo tomaban a él y no a la inversa; que la suya no era tanto una habilidad como una receptividad ya que "el fotógrafo, con todos los sentidos alerta, debe esperar la sorpresa, ser una placa sensible" , es decir, un "daguerrotipo andante" que haciendo uso de la tecnología, registra sus impresiones y saca a la luz el acontecimiento de la metrópolis moderna.

Cartier Bresson, *Derrière la Gare de Saint Lazare*, *París,* 1932 // Cartier Bresson, *Pont du Carrousel,* Paris. 1956.

A este respecto, y volviendo a la idea del nacimiento del daguerrotipo como una necesidad de fijar la imagen fugaz reflejada en un espejo (Lacan, 1856), en tanto superficie reflectante que revela la imagen directamente sobre ella encuentra de alguna manera su personificación en la figura del *flâneur*, y también en la del fotógrafo. Otra analogía la encontramos en la que establecen tanto Benjamin como el teórico de cine Kracauer al identificar al fotógrafo o director de cine con el caminante de la ciudad, destacando el potencial de observación, análisis y crítica de la *flânerie,* ya que el *flâneur* alcanza su conocimiento a través de las instantáneas, la multitud de instantes o la multiplicidad de imágenes fragmentadas que le brinda la urbe.

Retomando la comparación que establece Fournel del *flâneur* como "daguerrotipo andante", Susan Sontag (2005: 55) aborda esta relación especialmente a partir del desarrollo de las cámaras compactas del s. XX y afirma que "la fotografía cobra primero vida como una extensión del ojo del *flâneur* de clase media, cuya sensibilidad fue tan acertadamente cartografiada por Baudelaire. El fotógrafo es una versión armada del paseante solitario que registra, acecha, navega por el infierno urbano, del caminante voyeurista que descubre la ciudad como un paisaje de extremos voluptuosos", pero aunque en el placer de mirar celebra en el *flâneur* su triunfo, debemos tener precaución en no confundir al *flâneur* con el mirón.

> La fotografía hace por primera vez posible retener claramente y a la larga las huellas de un hombre. Las historias detectivescas surgen en el instante en que se asegura esta conquista, la más incisiva de todas, sobre el incógnito del hombre (Benjamin, 1980: 63).

1.7.4.4. El *flâneur* y el *voyeur*

El hecho de que en el *flâneur* exista un predominio de lo visual, ha provocado que se le haya confundido en numerosas ocasiones con un voyeur, y al respecto, citando a Fournel, Benjamin escribe:

> No obstante, no vayamos a confundir el *flâneur* con el mirón, hay un matiz. El simple *flâneur*... está siempre en posesión de su individualidad. La del mirón, por el contrario, desaparece absorbida por el mundo exterior, que le golpea hasta la embriaguez y el éxtasis. El mirón, ante el flujo del espectáculo que ve, se convierte en un ser impersonal, ya no es un hombre: es público, es muchedumbre (en Benjamin, 2005: 433).

Louis Huart, *Physiologie du flâneur* (1842: 57)

El *voyeur* se caracteriza sobretodo, por la actitud que toma al observar a otros que no saben que están siendo vistos. Se trata de una mirada furtiva y pasiva que tiene como finalidad una satisfacción erótica, pero este no es el caso del *flâneur*, ya que es un productor de signos y significados. Tal y como queda registrado en la obra de Baudelaire, primero existe una observación directa del entorno y posteriormente vuelca los estímulos extraídos al papel en forma de escritura.

El *flâneur* crea a partir de acontecimientos, sorpresas y encuentros; produce en base a la serendipia, casualidades, coincidencias o accidentes. Su mente está siempre alerta y tal y como sostiene Bauman, "la tarea del *flâneur* consiste en ensayar en el mundo como si este fuera un teatro, y la vida una obra teatral" (Bauman, 1994:146).

> El *flâneur* como observador no puede ser reducido al espectador pasivo, al mero ocioso o al mirón. Lejos de ello, la actividad de la observación vigilante en la metrópoli moderna es un método multifacético para aprehender y leer los complejos e innumerables significantes del laberinto de la modernidad (Frisby, 2007: 52).

La figura del *flâneur* aparece ligada y puede llegar a identificarse con la Otredad urbana. A través de la empatía, el observador se aproxima a lo observado pero marcando al mismo tiempo las distancias. Benjamin establece una conexión entre la empatía que el *flâneur* tiene con todo aquello que mira, y la mercancía, siempre disponible para ser adquirida por cualquier comprador, y citando a Marx, Benjamin explica que si la mercancía tuviera alma, esta debería ser la más empática:

> Si existiese esa alma de la mercancía de la que en broma habla a veces Marx, debería ser la más empática que se haya visto en el reino de las almas, pues tendría que ver en cada cual a ese comprador a cuya mano y cuya casa tiene que amoldarse. Pues la empatía es el tipo de ebriedad a que el *flâneur* se entrega en el seno de la multitud (Benjamin, 2008:145).

Para Benjamin la fantasmagoría del *flâneur* reside en la capacidad de leer en los rostros la profesión, el origen y el carácter, es decir, en su faceta de fisionomista. El *flâneur*, gracias a su capacidad de empatizar, puede ayudar a regresar a las relaciones comunitarias.

Como mencionábamos anteriormente, en el *flâneur* se da un predominio de lo visual, puesto que la mayoría de los estímulos que recibe de la nueva urbe los absorbe a través del ojo, pero como apuntaba Benjamin, este hecho no implica que el *flâneur* sea un voyeur o un mirón, aunque resulta llamativo que en la definición del diccionario aparece como sinónimo del término *flâneur* el *badaud*.

> ***Flâneur*, euse** adj. et s. Azotacalles, callejero/ra; paseante, ocioso, mirón/ona.
> SYN. • *Badaud*, curioso, papanatas, mirón.

El *badaud* es un mirón callejero que pasa el tiempo mirando eventos urbanos como un espectáculo musical o el proceso de transformación de una calle en obras, ensimismado y absorto por la anécdota. Es esto precisamente lo que lo diferencia del *flâneur*, tal y como lo explica Benjamin, parafraseando de nuevo, a Victor Fournel en el *Libro de los pasajes*:

> El simple *flâneur* (…) está siempre en completa posesión de su individualidad. La del mirón, por el contrario, desaparece, absorbida por el mundo exterior (…) que lo golpea hasta la embriaguez y el éxtasis. El mirón, ante el influjo del espectáculo que ve se convierte en un ser impersonal. Ya no es un hombre: es el público, es muchedumbre. Naturaleza a parte, alma ardiente e ingenua llevada a la ensoñación (…). (Benjamin, 2005: 433)

Louis Huart en *La fisiología del flâneur,* dedica el capítulo VI a "Le *badaud* étranger" (el mirón extranjero), y lo relaciona con la figura del turista parodiándolo por su pulsión de fotografiarlo todo, y de ver la mayor cantidad de monumentos en el menor tiempo posible, planificando su viaje hasta el extremo, evitando que ningún elemento imprevisto modifique su ruta. Y aunque durante su itinerario el turista descifre los signos urbanos, la experiencia que obtiene del caminar poco tiene que ver con la practicada por el *flâneur*:

> Al llegar delante de su monumento, el mirón [*badaud*] extranjero toma apenas el tiempo para levantar sus ojos hacia las columnas y otros accesorios, puesto que de los cinco minutos concedidos al mencionado monumento, dedica cuatro a la lectura de la descripción que se hace en la *Guía del viajero* (Huart, 1841: 41).

Louis Huart, *Physiologie du flâneur* (1842: 42)

1.7.4.5. El *flâneur* como hombre-oído

Aunque sea evidente el predominio del sentido de la vista en la experiencia del *flâneur*, no podemos olvidar el hecho de que caminar se trata de una experiencia multisensorial ya que todo el cuerpo, y por tanto, aunque en diferentes medidas, todos los sentidos forman parte de ella. Tal y como apunta Balzac en *La Teoría de Andar* (1998), el sujeto que pasea, mira, huele y siente los mundos convocados de la calle "así el poeta, el pintor, el músico que pasea, vaga por los bulevares, regatea bastones, compra viejos baúles, se deja arrastrar por mil pasiones fugaces".

En *City of Noise*, Aimée Boutin (2015: 12:) realiza un repaso sobre el sonido en el París del s. XIX y sostiene que la mayoría de los estudios que han abordado la figura del *flâneur*, han obviado por lo general el aspecto aural de la flânerie. Aunque es evidente que en él existe un predominio del sentido de la vista, al encontrarse en contacto directo con el entorno que le rodea, presenta una sensibilidad espacial a los sonidos que ofrece el espectáculo de la ciudad moderna.

> Oímos los sonidos desde todas partes, sin necesidad de enfocarlos. Llegan desde "arriba", desde "abajo", desde "delante", desde "atrás", desde nuestra "derecha", desde nuestra "izquierda". No podemos silenciar automáticamente al sonido. Simplemente no tenemos párpados en los oídos. Mientras que un espacio visual es un continuo organizado de tipo uniformemente ligado, el mundo del oído es un mundo de relaciones simultáneas (McLuhan; Fiore, 1969:111).

En los espacios que frecuentaba el *flâneur*, como los pasajes, los panoramas o dioramas entre otros, el sentido de la vista era el dominante, pero no se pueden pasar por alto su sonoridad. De hecho, en las primeras descripciones realizadas por Balzac o Fournel, el *flâneur* experimenta la ciudad como un concierto o una cacofonía, y en este sentido, el arte de la flanerie consiste en transformar la confusión sonora urbana en una composición musical unificada, una idea que se hace visible y audible a través de acciones como la de *Ear to the Ground*[94] de David Van Tieghem (1982), en la que el artista y compositor convierte las calles de Manhattan en un instrumento musical que activa a través de sus baquetas para crear sonidos de percusión en una gran variedad de superficies y diferentes texturas: desde el suelo de hormigón y las aceras, hasta las fachadas de los edificios, portales, señales, letreros, cabinas telefónicas y demás mobiliario urbano.

David Van Tieghem, *Ear to the Ground,* 1982

Asimismo, en *Ce qu'on voit dans les rues de Paris*, Fournel representa la ciudad como una partitura musical y como un concierto armonioso o cacofónico, describiendo que mientras deambula por las calles de París el *flâneur* se encuentra con los músicos callejeros que se detiene a escuchar. Así, Fournel muestra una experiencia estética aural de las calles parisinas a través del paseo: la flânerie aural describe el caminar en la ciudad como una experiencia multisensorial.

En la *Sociología de los sentidos*, Simmel sigue la jerarquía tradicional de los sentidos al privilegiar el ojo sobre el oído, y tanto la vista como el oído por encima de los sentidos "inferiores" (olfato, gusto, tacto), pero destaca la importancia de las impresiones que son recibidas por medio del oído a la hora de establecer formas de relación con el mundo material. Unos aspectos sonoros que Benjamin, que en ocasiones hace referencia a la "sintonización" auditiva del *flâneur*, recupera en el *Libro de los pasajes,* como la siguiente en la que parafrasea a Simmel:

---

[94] El vídeo de la acción está disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=aX5BJHmotD4 [Consulta: 14 diciembre 2016].

> Quien ve sin oír está, mucho más inquieto que el que oye sin ver. He aquí algo característico para la sociología de la gran ciudad. Las relaciones alternantes de los hombres en las grandes ciudades se distinguen por una preponderancia expresa de los ojos sobre la del oído. Las causas principales son los medios públicos de transporte. Antes del desarrollo de los autobuses, de los trenes, de los tranvías del siglo XIX, las gentes no se encontraron en circunstancia de tener que mirarse mutuamente largos minutos, horas incluso, sin dirigirse la palabra unos a otros (citado en Benjamin, 1998: 52).

El sonido forma parte de la experiencia caleidoscópica y la experiencia del shock. Esta puede despertar los sentidos del habitante de la ciudad que se encuentra desanimado y anestesiado. El *flâneur* de Benjamin busca la "intoxicación" de los sentidos al sumergirlos en una sobrecarga sensorial. Al citar a Baudelaire, Benjamin hace famosa la metáfora del caleidoscopio para hacer referencia a las sensaciones que cambian rápidamente.

> La base psicológica del tipo de individuo metropolitano consiste en la intensificación de la estimulación nerviosa, que resulta del cambio raudo y sin solución de continuidad de estímulos internos y externos (…) Las impresiones perdurables, impresiones que difieren solo ligeramente unas de otras, impresiones que siguen un curso regular y habitual y muestran contrastes regulares y habituales - todas estas consumen, por así decirlo, menos conciencia que la rápida acumulación de imágenes cambiantes, la cortante discontinuidad en la captación de una sola mirada [gaze] y las inesperadas impresiones fugitivas. Estas son las condiciones psicológicas que crea la metrópolis (Simmel, 1950: 409-410).

En este sentido, Balzac ofrece un buen ejemplo de las destrezas auditivas del *flâneur* en *Physiologie du marriage* (1829):

> ¿Dónde está el soldado de a pie de París en cuyas orejas estas palabras, de las miles pronunciadas por los transeúntes, no han caído, como balas en la batalla del día?
> ¿Dónde está el hombre que no ha aprovechado una de esas innumerables palabras, congeladas en el aire, de las que habla Rabelais? Pero la mayoría de los hombres caminan por París mientras comen y mientras viven, sin pensar. Hay muy pocos músicos lo suficientemente astutos como para reconocer la clave de esas pocas notas dispersas, pocos lectores experimentados de rostros que puedan decir de qué pasión proceden. ¡Pasear por París! ¡Verdaderamente una existencia encantadora y adorable! Pasear es vida (Balzac, 1829).[95]

---

[95]"Where is the foot-soldier of Paris upon whose ear these words, out of the thousands uttered by the passers-by, have not fallen, like bullets on the day battle? Where is the man who has not seized one of those innumerable words, frozen in the air, of which Rabelais speaks? But most men walk about Paris as they eat and as they live, without thinking. There are but few musicians clever enough to recognize the key of those few scattered notes, few practiced readers of faces who can tell from what passion they proceed. To wander through Paris! Truly a delightful, an adorable existence! Strolling is life (Balzac, 1829).

1.8. La muerte del *flâneur*. Consumido por el consumo

> El viaje. ¡Oh muerte, vieja capitana, es la hora! ¡levemos el ancla!. El último viaje del *flâneur*: la muerte. Meta de este viaje: lo nuevo. ¡Hasta el fondo de lo Desconocido para encontrar algo Nuevo! (Benjamin, 2005: 46).

Desde la Revolución Francesa, escribe Benjamin, "una extensa red de controles había ido coartando cada vez con más fuerza en sus mallas a la vida burguesa. La numeración de las casas en la gran ciudad da un apoyo muy útil al progreso de la normatización (…); un tejido múltiple de registros la merma de rastros que trajo consigo la desaparición de los hombres en las masas de las grandes ciudades. (…) La ciudad ya no era, desde hacía tiempo, la patria del *flâneur*" (Baudelaire, 1980: 63).

Si el *flâneur* es hijo de la modernidad, un personaje creado y marcado por su época, su destino es desaparecer con ella y si el pasaje, escenario de las deambulaciones del *flâneur*, desaparece, el *flâneur* desaparecerá con él. Esta hipótesis es la que sostiene Hiernaux-Nicolas (2006), quien parafraseando a Benjamin, afirma que el *flâneur*, personaje específico de una época y espacio concreto, resultante del espacio que lo engendró, y si el este muere, el destino del *flâneur* es morir con él.

> Los pasajes dieron paso a los grandes almacenes, grandes territorios a los que Benjamin considera el último espacio por donde el *flâneur* puede vagar libremente en medio de la multitud antes de convertirse en víctima del consumismo. Aquí el *flâneur*, "héroe y símbolo de la libertad de la gran ciudad (…) es perseguido por los estímulos de las mercancías, perdiendo su arma más valiosa: la capacidad de distanciarse críticamente del mundo" (Amendola, 2000: 208).

Los pasajes se consolidaron como los nuevos espacios de exhibición social y de consumo por parte de una burguesía ascendente que podía exhibir allí su nueva libertad de ser y cuando estos comenzaron a entrar en decadencia y a convertirse en espacios destinados a albergar comercios dedicados a lo viejo y lo obsoleto o en refugios para la prostitución y el juego, dio lugar a la progresiva aparición de los espacios comerciales masivos. La modernidad, que trajo consigo la abolición del espacio y del sentido del tiempo, provocó que aquellos espacios que en una época fueron tan frecuentados por el *flâneur*, como el centro urbano, los museos, las bibliotecas o los pasajes, fueron dominados poco a poco y desde tiempo atrás por el consumo; aunque recordamos, que el *flâneur* no entraba en el circuito de circulación y consumo de mercancías, sino que las observa atento y se deleita sin sucumbir a ellas. Algunas de las razones que produjeron la desaparición del *flâneur* y que pueden ser encontradas en hechos como el crecimiento del tráfico y del comercio. La empatía que el *flâneur* sentía con la mercancía lo llevó finalmente a rendirse ante la fuerza del capitalismo.

> La empatía con la mercancía es fundamentalmente empatía con el valor de cambio. El *flâneur* es el virtuoso de esta empatía. Lleva de paseo al mismo concepto de venalidad. Igual que el gran almacén es donde da su última vuelta, su última encarnación es el hombre-anuncio (Benjamin, 2005: 451).

Según Walter Benjamin, una de las reencarnaciones del *flâneur* es las del sandwichman o el hombre anuncio, un personaje paradigmático de las calles de París de los años treinta. Un vendedor ambulante que fue la última encarnación del *flâneur*, de un estatus social inferior ya cercano a la indigencia y que deviene la materialización del hombre como objeto cosificado. El *flâneur* encarnado en hombre anuncio hace presencia en la calle para exhibirse, como el *dandy*, pero esta vez no como signo de distinción, sino como publicidad mercantil, anunciando eventos y diversiones para la sociedad burguesa. Su actividad dista mucho de la que llevaba a cabo el *flâneur* porque aunque el hombre anuncio hace una ocupación del espacio público, carece de movimiento en contraposición a la trayectoria libre y sin objetivo del *flâneur*, ya que el hombre anuncio es un cartel enclavado en un único lugar.

> El paseante ocioso lleva de paseo el concepto de encontrarse a la venta. Así como los grandes almacenes son su último refugio, el hombre-anuncio es su última reencarnación (Buck-Morss, 1986).

El hombre anuncio es un portador de signos, y en este sentido, todos lo somos, o al menos para el *flâneur*, quien lee los rostros de la multitud. Como comenta Hayes (2002:549) "mientras que el principal propósito del *flâneur* al caminar por las calles fue ver y leer el espacio urbano, el sandwichman deseaba llamar la atención hacia sí mismo, ser visto y ser leído" (Hayes, 2002: 445-465). Es un texto ambulante, una escritura móvil dentro de la ciudad moderna, un cuerpo ambulante víctima de las nuevas leyes del mercado. La presencia de la escritura en la ciudad se hace aquí visible en los cuerpos cosificados por la propia palabra que viste y que vehiculiza. Es la palabra encarnada, literalmente, en los cuerpos escritos y prostituidos por el mercado del nuevo paisaje urbano, tal y como apunta Shields (1994:75) "el *flâneur*, como la prostituta, corre el riesgo de ser engullido por los productores en las tiendas y de convertirse en poco más que un producto o maniquí; el sandwichman cuya identidad se oculta tras el enorme cartel publicitario que pende de sus hombros".

> Si el pasaje era la forma clásica del interior, en cuya calidad se representa la calle el *flâneur*, su forma comercial de decadencia son los grandes almacenes, para el *flâneur* la última comarca. Si al principio la calle se le había convertido en interior, este interior ahora se le convierte en calle, y vaga por el laberinto de las mercancías como lo hacía antes por el laberinto urbano (Benjamin, 2008: 145).

Wrights & Sites, *Festival of crowd scenes*, 2006

Un hombre anuncio como el que aparece en esta fotografía que documenta un instante del "Festival of crowd scenes" (2006)[96] propuesto por Wrights & Sites para celebrar el ajetreo urbano que producen las aglomeraciones. Un paseo entre la multitud que se convierte en un deporte o en un baile de pasos complejos (Smith, 2014). Sumergido en su coreografía, este hombre-anuncio de la multitud incorpora sus movimientos, trayectorias y velocidades para convertirla en una experiencia estética.

Susan Buck-Morss, que analiza la figura del *flâneur*, inseparable de los fenómenos de masas y la comercialización explica que en estos nuevos espacios mercantilizados el *flâneur* se convierte en un sujeto posmoderno que ha cambiado los pasajes parisinos por los *shopping mall* o centros comerciales.

> El efecto que los grandes almacenes tuvieron sobre la vida de la ciudad desde el comienzo fue increíble, superior por muchos aspectos al éxito de los pasajes, que seguían siendo, con todo su esplendor, islas de sueños para pocos elegidos. El *flâneur*, protagonista de los pasajes, sigue siendo una figura extraordinaria, pero absolutamente minoritaria. Su imagen, difundiéndose, se degradó hasta convertirse en sinónimo de *snob* o de *dandy*. Los pasajes mismos terminaron su momento, breve pero extraordinario, al inicio del s. XX con la última mutación monumental que produjo las grandes galerías de Milán, Roma y Nápoles. La Primera Guerra Mundial marcó el fin de una época y, con ella, de los pasajes. Los grandes almacenes marcaron el fin de un mundo y el nacimiento de la sociedad del consumo de masas. La revolución que ellos operaron con respecto al viejo sistema de venta es radical. El consumo de masas y la introducción del precio fijo eliminan o reducen al mínimo la personalización del trato y el papel del vendedor con sus técnicas fabulatorias (Amendola, 2000: 203).

1.9. El vidrio como umbral

> Acompañando al *flâneur*, Benjamin se pudo introducir sigilosamente en el concepto de umbral. (…) El concepto de umbral se extendía para Benjamin entrelazando ámbitos dispares y no solo alcanza a la arquitectura. Experimentar el umbral no es simplemente cruzar de un sitio al otro, sino pasar de un estado de conciencia a otro, incluso de un tiempo histórico a otro, y en este sentido, el que da acceso a lo vivido por medio del recuerdo queda para Benjamin ejemplificado en la figura del *flâneur*. La gran ciudad por la que transita estaba repleta de umbrales (Lesmes, 2011).

La relación que el *flâneur* tiene con aquello que le rodea es experimentada, recordamos, fundamentalmente a través del sentido de la vista, una relación que desde un principio está mediada por el vidrio de un ventanal, la ventana de un café londinense que separa el exterior,

---

[96] "Festival of crowd scenes" forma parte del proyecto *Exeter everyday*, un festival urbano que nace para celebrar lo cotidiano. Mientras la mayor parte de los festivales hacen hincapié en lo inusual y extraordinario, este proyecto ofrece la oportunidad de ensalzar lo ordinario. Todos los días tienen lugar diferentes acciones y actuaciones en las ciudades de todo el mundo llevadas a cabo por los ciudadanos, quienes cada día rehacen la ciudad, la resignifican, la caminan, la escriben. Disponible en: <http://www.mis-guide.com/everyday/exeter/overview.html> [Consulta: 8 abril 2016]

una calle agitada por una multitud densa y ajetreada, del interior desde el cual *El hombre de la multitud* observa lo que en esa calle sucede.

> No hace mucho, al atardecer de una tarde de otoño, me hallaba sentado frente a un ventanal arqueado del café D... de Londres. (…) Con un cigarro en la boca y un periódico sobre mis rodillas, había estado distrayéndome gran parte de la tarde, ora recorriendo los anuncios, ora observando la mezclada concurrencia del establecimiento, sin dejar, de vez en cuando, de atisbar la calle a través de los ventanales empañados por el humo. Esta última era una de las vías principales de la ciudad y durante todo el día rebosaba animación. (Allan Poe, 1840)

Tanto en el *París del Segundo Imperio en Baudelaire*, como en *Sobre algunos temas en Baudelaire*, Benjamin hace referencia a la idea de ventana, comparando aquella que describe Poe en "El hombre de la multitud" con la que se deja ver en el relato *La ventana esquinera de mi primo* de ETA Hoffmann (1822). En él, un narrador, debido a su enfermedad se encuentra encerrado en su habitación observando desde las alturas, distraído, el espectáculo de la multitud, el "variado escenario de la vida" que tiene lugar en el exterior. Observaciones que son descritas en el propio cuento como "los rudimentos del arte de ver".

> Me senté frente a mi primo en un pequeño taburete que cabía justo delante de la ventana. La vista era en verdad extraña y sorprendente. Toda la feria parecía una masa única y abigarrada de gente, y daba la impresión de que si se arrojaba sobre ella una manzana, jamás podría llegar al suelo. Los colores más diversos resplandecían a la luz del sol dispuestos como en pequeñas manchitas. Se me ocurría que todo era como un inmenso cantero de tulipanes mecidos por el viento, y para mis adentros tuve que aceptar que el panorama era realmente bonito pero aburrido, si bien podía producir cierto vértigo a personas excitadas, similar a la agradable sensación que provoca la cercanía del sueño. (Hoffmann, 1822)

Al comparar ambos relatos, Benjamin (2012: 210) destaca, en primer lugar, que mientras el observador de Poe mira a través de la ventana de un local público, el primo, por el contrario, está instalado en su vivienda burguesa; asimismo, añade, "mientras el observador de Poe está sometido a una atracción, que finalmente lo arrastra hasta el remolino de la multitud, el primo de Hoffman está paralizado en su ventana en esquina sin poder seguir a la corriente ni siquiera si la sintiera en su propia persona". Lo mismo sucede cuando Benjamin estudia el fenómeno de la multitud en tanto tema literario en la obra de Victor Hugo, quien la contemplaba desde las alturas, por ello se refería a la multitud como un océano que formaba un solo cuerpo, una visión cercana a lo sublime que contrasta con el contacto directo que Baudelaire tiene al sumergirse de lleno en ella.

> La multitud es el velo a través del cual la ciudad familiar para el *flaneûr* se convierte en fantasmagoría. Esta fantasmagoría, donde ella aparece a veces como un paisaje, a veces como una habitación, parece haber inspirado más tarde el decorado de los grandes almacenes, que ponen de ese modo la misma *flânerie* al servicio de su volumen de negocios. Sea como fuere, los grandes almacenes son el último territorio de la *flânerie* (Benjamin, 2005: 57).

Las ambigüedades que presenta el *flâneur* quedan ejemplificadas a través de la idea del umbral, concretamente el de la ventana, ya que entre ambas figuras Benjamin (2012) propone pensar -en- la figura del *flâneur* que habita en una especie de espacio intermedio que acoge a la multitud y que al mismo tiempo mantiene una distancia que le permite encontrar en ella su reflejo.

Los términos tanto de «pasaje» como de «umbral» han sido utilizados para describir la experiencia urbana moderna obtenida a través de la contemplación, especialmente la llevada a cabo por el *flâneur*. Ambos, conceptos en los que la cuestión del tiempo y el espacio se funden por ser elementos profundamente dinámicos que dan forma a la vida en la ciudad. En este sentido, no resulta casual que el *Libro de los pasajes* gire en torno a un espacio urbano que posee las características de un umbral, pues es capaz de expresar la dinámica de la discontinuidad temporal y espacial (Benjamin, 1992:254): "el *flâneur* se siente muy cómodo en el cruce interior/exterior porque sus propios límites entre interior y exterior son ambiguos" (Baudelaire, 1964).
Al encontrarse inmerso en la fantasmagoría urbana y a la vez alejado de ella, el *flâneur* encarna el poder ambiguo de los umbrales porque él mismo se trata, como vemos de una figura esencialmente ambigua: actor/espectador, soledad/multitud, observador/observado, comprador/mercancía…unas ambigüedades que comparte con la ciudad moderna.
El espacio situado entre estos pares de opuestos deviene umbral, un espacio intermedio que no supone la suma o la resta de lo que se encuentra a ambos lados, sino que "más bien constituye un campo de fuerzas activado por los opuestos" (Stavrides, 2016:77), y en medio de este campo de fuerzas se activa un posible pasaje, un umbral.

En el ensayo *Saber de los umbrales. Walter Benjamin y el pasaje del mito*, Winfried Menninghaus (2013) analiza la atracción que Benjamin sentía hacia estos espacios intermedios, presentando la imagen de su pensamiento no solo como un "saber de los umbrales" sino como umbral mismo que hay que saber atravesar.

El umbral es una idea benjaminiana que está presente a lo largo de *Libro de los pasajes*, pasajes en tanto "arquitecturas de transición" que se extienden por un lado hacia la calle y por el otro hacia los pasajes, donde tiene lugar la "fantasmagoría" de las mercancías. En los pasajes, el vidrio era un material fundamental en su construcción ya que se trataban de galerías acristaladas que producían una relación ambigua entre el interior y el exterior. También en los comercios que albergaba, este material adquiría gran importancia, pues a través de un ventanal de vidrio (el escaparate), la mercancía se exhibía con el fin de seducir al que la observaba.

Los pasajes, además de espacios, pueden ser entendidos como acciones, como ritos de paso, de pasaje: *rites de passage*, es la denominación que la etnología da a los actos mediante los cuales se atraviesa el umbral entre dos estados, espacios o tiempos. Por ejemplo, "el arco del triunfo romano", señala Benjamin, "convierte en triunfador al general que regresa a casa" (Benjamin, 2005:114). Así, los pasajes están repletos de "umbrales mágicos" que llevan a la experiencia del umbral, es decir, a hendiduras en el continuo espacio-temporal.

Son los propios pasos del *flâneur* los que le conducen de forma distraída por las calles, unos pasos distraídos que le llevan a atravesarlo.

> Las puertas que dan acceso a los pasajes constituyen umbrales. Ningún escalón de piedra los marca. Pero lo hace la actitud de espera de unas pocas personas. Sus pasos, tan escasos y medidos, reflejan, sin tener noticia de ello, que se encuentran ante una decisión. (Benjamin, 2005: 855)

Según Menninghaus (2013), el proyecto de los pasajes tendría como finalidad realizar un doble rito de pasaje consistente en conducir, por una parte, las "imágenes oníricas" presentes en los pasajes de modo material hacia el "umbral del despertar" mediante la construcción, a su vez, de un rito de pasaje que trae hacia el presente citas extraídas de la historia cultural del siglo XIX (García Moggia, 2016). Un pasado que asoma en el presente tal y como refleja la cita: "Pasado súbito de una ciudad: las ventanas iluminadas en Navidad lucen como si estuvieran encendidas desde 1880" (Benjamin 2005: 114). La colección de citas que compone el Libro de los pasajes muestra el interés del autor por el constante redescubrimiento de viejos términos, prefiriendo indagar en ellos en lugar de introducir unos nuevos. Conceptos no solo filosóficos, como pueden ser verdad, libertad, naturaleza, apariencia, belleza, sino también términos provenientes de la cultura de la vida cotidiana, como moda, mercancía, *flânerie* o por la reflexión conceptual acerca zonas ocultas de la experiencia (embriaguez, magia, aura). Los múltiples entrecruzamientos, que son a su vez pasajes, de estos conceptos caracterizan la fisonomía del pensamiento benjaminiano.

> Quien se extraviaba en los *passages* podía creer que se había perdido en una brecha abierta en el tiempo y haber acabado, sin advertirlo, en una gruta de leyenda (…). Aquí más que en ningún otro lugar la ciudad desplegaba su capacidad de transmutar las cosas (Kracauer, 2015:25).

Los umbrales son un mecanismo mediador que tiene la cualidad de crear cercanía a partir de las distancias, de unir lo que está separado y de separar lo distinto (Simmel, 1997a:68-69). Los umbrales devienen "flexibles" al acercar y alejar de una forma fluida conceptos antitéticos, por ello, al mismo tiempo tienen la capacidad de aproximar aquellos espacios que la diferencia tiende a mantener apartadas. De esta manera observamos cómo el vidrio, situado en el centro de los opuestos uniendo y separando lo público y lo privado, el dentro y el afuera, exhibe y suprime la distancia que existe entre ellos, convirtiéndose en una suerte de pantalla en la que se proyecta lo lejano como en una panorámica.

Stavrides (2016) realiza un repaso por el concepto de umbral y dedica un apartado al estudio del encuentro con la alteridad en el contexto de la experiencia urbana. Partiendo de las investigaciones de Walter Benjamin sobre el París del s. XIX, contrapone la figura del «individuo privado» y del *flâneur* burgueses como paradigmas de dos actitudes que corresponden al espacio privado y público respectivamente y que contribuyen a la creación de fantasmagorías urbanas «auráticas», privadas o públicas.

De esta manera desemboca en lo que el autor ha denominado «estudio de los umbrales», un "conocimiento construido a través de la experiencia ambigua del *flâneur* como alegorista, una experiencia urbana que da lugar a la aparición del umbral.

En este sentido, recurrir a la figura del *flâneur* hace visible la capacidad que el pasear por la ciudad tiene a la hora de mostrar la experiencia de la alteridad, así como la porosidad como cualidad espacial y los pasajes como "artefactos espaciales" (Stavrides, 2016:19). El *flâneur* es una figura en el umbral, un «*connoisseur* de umbrales» (Benjamin, 1999:10), los crea y al atravesarlos se convierte en un activador de sus potencialidades.

> El despótico sobresalto del timbre, que domina toda la vivienda, también obtiene su fuerza de la magia del umbral. Con estridencia, algo se apresta a atravesar el umbral. Pero es extraño cómo este timbrazo se vuelve melancólico y acampanado al anunciar la despedida, como ocurre en el Panorama Imperial donde suena cuando comienza a temblar levemente la imagen desvaída, anunciando así la siguiente imagen (Benjamin, 2005:115).

Asimismo el umbral es fundamental en la teoría de los ritos de paso propuesta por Arnold Van Gennep. Rito de paso o de *passage* que denomina los tránsitos de un lugar a otro y que consta de tres fases: una inicial, preliminar o de separación, una intermedia, en la que se produce la metamorfosis del iniciado, y una final en la que el pasajero se reincorpora a su nueva ubicación en la organización social. En este sentido, la que corresponde más concretamente al espacio del umbral o del limen, es la fase intermedia, liminal o de margen.

Manuel Delgado (1999: 105-111) explica que esta implica una situación extraña, definida por la propia naturaleza alterada e indefinida de sus condiciones; en este periodo marginal o liminal de los pasajes, "el estado del sujeto del rito, o pasajero, es ambiguo, puesto que se le sorprende atravesando por un espacio en el que encuentra muy pocos o ningún atributo, tanto del estado pasado como del venidero. Ya no es lo que era pero tampoco es lo que será".

Delgado encuentra en la figura del transeúnte un experto del umbral al ser sujetos que en sus tránsitos muestran una gran facilidad para intercambiar los estados de anomia y de liminalidad. Concretamente, sostiene, "se trata de, entre otros, los inmigrantes, los adolescentes, los enamorados, los artistas y los outsiders en general. Ellos, rebeldes sin causa, son seres del rizoma, viajeros interestructurales, tipos que viven lo mejor de su tiempo en *communitas*. Personajes que vagan sin descanso y desorientados entre sistemas. Aturden el orden del mundo al tiempo que lo fundan. El imaginario social dominante hace de ellos monstruos conceptuales destinados a inquietar y despertar un grado de alarma variable".

El transeúnte es pues un pasajero que se encuentra siempre ausente, como si entrara "en trance", término que proviene del latín *transīre:* transitar, transportarse, cruzar. Está en tránsito, en *passage*. Tránsito, transeúnte, del latín *transeo*-pasar, ir de un sitio a otro, transformarse, ir más allá de, transcurrir, recorrer rápidamente. El espacio público está formado por tránsitos, lo que le convierte en un entorno de la liminalidad total, del trance, permanente y generalizado. Fue Baudelaire quien anunció que el *flâneur* era el más celoso guardián del umbral por su actitud de resistencia:

> La apertura de los bulevares, la aparición de las anárquicas corrientes de carrozas disparadas, en cambio, en parte desautorizan al *flâneur*, arrojándolo a una dimensión de la experiencia donde más ardua se hace su lucha de resistencia, más extenuante la defensa de aquel umbral del que es precisamente el *flâneur* el más celoso guardián (Baudelaire, 2013: 30).

Horacio Coppola, *Vidriera*, 1938 // Vivian Maier, *Self-Portrait*, 1953

1.9.1. En el umbral del escaparate

Cuando el *flâneur* atraviesa el umbral del escaparate que lo separaba a él (observador) de lo observado, se funde con la mercancía dejándose llevar por la fuerza del capitalismo y es consumido por el propio consumo. Para Benjamin el vidrio es un elemento capaz de mediar la experiencia de discontinuidad en el tiempo y en el espacio: entre el espacio interno y el externo, el vidrio crea un umbral inestable que siempre está a punto de ser cruzado. Así, los escaparates se erigieron como una "membrana espacial interactiva", conectando a los viandantes con la arquitectura moderna y sus interiores. La relación entre el exterior y el interior que proponen los escaparates era a su vez una manera de invitar a la ilusión y seducción a través de la transparencia del vidrio que hace visualmente accesible el interior: allí aparecía, como en un altar (recordamos que los pasajes se erigieron como una especie de templos del consumo) la mercancía transformada en objeto de deseo.

La mercancía expuesta al otro lado del vidrio y por la que el *flâneur* sentía tal fascinación, porque ante todo el escaparate es un dispositivo que activa el deseo, que fusiona la mercancía y el deseo en el espacio del pasaje, por donde este paseaba, entre carriles de cristal y luz, rebosantes de deseos listos para consumarse por medio de la adquisición. Los objetos allí expuestos se trataban de un conjunto variado de artilugios insólitos que formaban un escenario del que manaba la fantasmagoría. Ello producía un estado de fantasía que evoca un tiempo pasado, un espectáculo del deseo y un despliegue visual que Hessel describió de la siguiente manera:

> A lo largo de la calle Seydel se ven fantasmas en los escaparates, las muñecas de las fabricas de bustos y cabezas de cera [...] portando camisas, vestidos, abrigos y sombreros. ¡Qué interesante es ver las cabezas de cera de los maniquíes! Con sus bocas puntiagudas te provocan, de sus pequeños ojos sale una mirada que parece gotear como si de veneno se tratara [...]. Es excitante su grado de desnudez. Rebosan desnudez dorada y despiden reflejos plateados y no tienen nada más que zapatos marrones [...]. Pero en Büstenhof también hay piernas aisladas. También hay extraños dispositivos [...]. Todo tiene su explicación pero yo me quedo absorto y perplejo ante esa cantidad de seres, de miembros de seres, dispositivos y rostros, algunos de los cuales llevan gafas (Hessel 1997: 48-49).

Los escaparates, que ya no solo se encontraban en los pasajes, comenzaron a formar parte de la experiencia cotidiana de la calle, contribuyendo al enriquecimiento visual y espectacular de la escena urbana, tanto de día como de noche, gracias a la llegada de la iluminación eléctrica. Fue tal la transformación que los escaparates introducían en la ciudad moderna que la Exposición Universal de Milán en 1906 decidió hacer uso de ellos, inaugurando una nueva etapa en la venta y exposición de mercancías. Así, el gran centro comercial parisino, que se encontraba en ese momento en construcción, daba paso al comienzo del fin de los pasajes.

Al entrar en decadencia, estos dieron paso a la aparición de los grandes almacenes que posteriormente evolucionaron a los centros comerciales, repletos de escaparates. Su proliferación transformó radicalmente la fisonomía urbana influyendo en la percepción de la arquitectura de la ciudad; "los ojos del caminante no superaban la altura del escaparate que se deslizaba tras él, al avanzar como único elemento reconocible de los edificios. Algunos comentaristas de la época hablaban de «sinfonía de escaparates» por su representación organizada, geométrica y rítmica de las mercancías" (Barreiro, 2014).

Posteriormente y coincidiendo con el auge de estos grandes espacios comerciales, surge el término "vitrineo" para hacer referencia al deseo y placer que produce observar escaparates y que conlleva un consumo visual de imágenes: el poder de mirar.
El escaparate es el vehículo principal de la comunicación entre un punto de venta y sus clientes. Su objetivo es despertar la atención e interés de los posibles clientes con el fin de conseguir promocionar el establecimiento y los artículos que tienen a la venta, para así incitar a que el transeúnte entre en el establecimiento para adquirir productos y servicios.

El propósito del escaparate es llegar hasta las emociones a través de los estímulos y con ello poner en marcha un proceso que concluye con la compra. Por lo tanto, su mensaje debe dirigirse en primer lugar a las emociones y a la subjetividad, teniendo como condición indispensable una comprensión inmediata y breve del observador (recordemos el análisis que realiza Simmel sobre las relaciones sociales basadas en las emociones. Emociones que en la sociedad contemporánea solo pueden ser expresadas mediante los simulacros, en este caso, la escenografía que conforma el escaparate).

Asimismo, la contemplación de la mercancía expuesta al otro lado del escaparate contribuye a una definición de la identidad de aquel que la observa. Los escaparates muestran posibles identidades dispuestas a ser adquiridas a través del consumo.

La idea del escaparate era utilizado además para vender un estilo de vida ya que los ventanales de los cafés y de los salones se transformaban en una especie de pantallas que mostraban lo que ocurría al otro lado, exhibiendo el ambiente de diversión, luz y música del interior.

Ya en el siglo XX se advierte la revolución de los medios audiovisuales en el campo de la publicidad. En este momento el escaparate se conforma ya como un concepto independiente y por ello necesita un desarrollo y un planteamiento correctos, con el objeto de llevar a buen término su finalidad última, que es promover la venta por medio de la atracción y el estímulo.
El escaparate ha sido objeto de numerosas definiciones académicas y una de las más detalladas es la que lo describe como: "hueco que hay en las fachadas de las tiendas, resguardado con cristales en la parte exterior y que sirve para colocar en él muestras de los géneros que allí se venden, con el fin de llamar la atención del público" (Bastos Boubeta, 2006:86). Así pues, ir a "vitrinear" supone un consumo simbólico, visual, no material, que se da al mirar aparadores, recorrer las calles a ver qué se encuentra, se trata de un acto solitario y compartido al mismo tiempo. Las vitrinas son elementos mediadores, pantallas donde el receptor busca el reflejo de su propia imagen.

La relación ambigua que se da entre el espectador y la mercancía está mediada por la imagen: el individuo no ve al objeto tal como es, sino como el resultado de su presentación en el escaparate, pero entre el espectador y el objeto no solo media el vidrio de dicho escaparate sino también los deseos que él busca materializar en el objeto. El vidrio interpone una distancia entre el espectador y el objeto que convierte a éste en una simple imagen y esta doble operación de representación puede inscribirse en la tradición óptica comenzada en el Renacimiento, consistente en la progresiva reducción de la complejidad material del mundo, y de la cual la singular fenomenología de lo fantasmagórico (por la cual se pasa del trato con las personas al comercio espiritual con las mercancías y con las imágenes) será su resumen.
A partir de los escritos de Alberti, el símbolo de esta tradición óptica de la cultura moderna ha sido la ventana: desde ella el espectador puede volcarse activamente sobre la realidad, convirtiéndola en un espacio calculable y medible gracias a la perspectiva. El escaparate, esa membrana de vidrio, aparentemente invisible o neutral, se extiende entre el observador y el objeto observado, convirtiendo a la mercancía en una imagen. Esto también ocurre con el ventanal de la casa o del café, a través del cual se altera o modifica la realidad que aparece tras de él como un despliegue de imágenes en movimiento, formando una especie de película muda e inquietante.

En este sentido, cabe destacar que especialmente el cine de la vanguardia reconstruye la experiencia de ese deseo fantasmagórico que es una especie de "simulacro de vida" evocando una imagen autorreflexiva: "si la vida en la calle está mediada por el escaparate, también lo está por el cine. Escaparate y cine separan al individuo de sus condiciones de vida por medio de la generación de un mundo de ensueño de consumo y éxito en el caso de los escaparates, de conducta y éxito en el del cine" (Barreiro, 2014).

Richard Estes, *Tom McAn clothing store,*1974 // Richard Estes, *Clothing Store*, 1976

La pintura realista de Richard Estes no es una mera reproducción de la realidad visible sino un cuestionamiento de la misma. En su obra abundan las superficies reflectantes de las que manan reflejos distorsionados porque no son lisas y uniformes. De esta manera, los objetos reflejados en ellas se convierten en deformaciones fantasmagóricas que producen desdoblamientos: "una pared de cristal atraviesa el espacio en profundidad y lo divide en dos mitades: dentro y fuera. Estes se ha concentrado en la exploración de la ambigüedad del cristal que a veces transparenta y a veces refleja y otras veces aun refleja y transparenta a la vez, confundiéndolo todo. Los escaparates son lugares mágicos, donde conviven reflejos y transparencias, donde se interpenetran exterior e interior. (…) Estes se da a través del reflejo, y en él, el mundo aparece invertido, fragmentado y distorsionado".[97]

El vidrio, que nos acerca al objeto considerado como una imagen, nos aleja de él en tanto cosa física que, sólo pagando el precio convenido, podremos poseer: "verlo todo, no tocar nada". Esta misma premisa se cumple en los museos contemporáneos, cuyos objetos se manifiestan a través de las vitrinas, imponiendo una lejanía al espectador que protege al objeto de las agresiones.
Por otro lado, el sujeto también se presenta bajo la mirada del objeto, es fotografiado por la luz de este, representado por su mirada: la superposición de los dos conos, con el objeto también en el punto de la luz (la mirada), el sujeto también en el punto de la imagen y la imagen también en línea con la pantalla-tamiz (Foster, 2001). Esta pantalla-tamiz media la mirada del objeto para el sujeto, pero también protege al sujeto de esta mirada del objeto: capta la mirada "pulsátil, deslumbrante y desparramada" y la doma hasta convertirla en una imagen.
La pantalla-tamiz permite al sujeto, en el punto de la imagen, contemplar al objeto, en el punto de la luz. De otro modo sería imposible, pues ver sin esta pantalla-tamiz daría lugar a una ceguera provocada por la mirada, al ser "tocado por lo real". Así, aunque la mirada puede atrapar al sujeto, el sujeto puede domar la mirada.

---

[97] Más información en: http://www2.museothyssen.org/microsites/exposiciones/2007/Estes/ [Consulta: 15 septiembre 2015]

Dan Graham, *Passage Intime*, 2015

A la manera de la pantalla-tamiz de la que habla Hall Foster, trabaja el artista americano Dan Graham, que a través de su obra plantea una reflexión sobre la percepción por parte de los observadores, con instalaciones en las cuales el espectador participa como sujeto y objeto, participativo y pasivo.
Sus célebres pabellones son intervenciones artísticas que se encuentran entre la escultura y la arquitectura, y que son exhibidas en el espacio público, donde cualquiera puede participar en ella, incluso involuntariamente, tal y como ocurre en los escaparates. En sus propias palabras:

> Siempre sitúo al observador interior y al observador exterior contemplándose el uno al otro. Siempre se trata del proceso de percepción de dos personas y de la mirada inter-subjetiva: uno mirando al otro, mirando al otro, mirando al otro… Hay una alusión a las vitrinas de las galerías comerciales del siglo XIX, con espejos al fondo, cristal por delante y, dentro, los diferentes artículos. La gente siempre veía su propia imagen mirando hacia la vitrina, mirando hacia sí mismos y también mirando su imagen en el cristal, superpuesta a la imagen de los artículos que deseaban (Graham, 1998: 36).

Tanto la calle como el pasaje, en tanto núcleos experienciales de la ciudad, albergan esas pequeñas escenografías efímeras del deseo que son constantemente renovadas por medio de los escaparates, una renovación cíclica de la mercancía que responde a la importancia que lo temporal adquiere en estos espacios, cuya "exhibición" marca los ritmos del consumo: "siempre lo mismo pero presentado eternamente como nuevo, marcando las épocas en las que la novedad debe ser consumida. De ahí su naturaleza de espacio arquitectónico efímero" (Barreiro, 2014).

El deseo se materializa en una mercancía, pasando de lo exterior al interior en el acto de la compra. De esta manera se producía un simulacro de deseo en la exposición y un simulacro de consumación al adquirirlo. El carácter cíclico del deseo que se produce durante la contemplación de la mercancía viene dado por la imposibilidad de la consumación, es decir, por lo imposible que supone la adquisición de todos los productos que prometían la culminación del deseo, dando lugar a un proceso de consumo inacabable e incompleto, abriendo paso a un bucle infinito de consumo y deseo proyectado en el escaparate, dispositivo a través del cual tanto la mirada como el propio deseo quedan comercializados.

Sobre el deseo y el reflejo del que desea en el escaparate ha investigado Janet Ward Lungstrum (1999). El vidrio de la vitrina revela un juego de espejos y superposiciones de imágenes: entre los objetos expuestos, el sujeto o sujetos observadores, aquello que se encuentra detrás de la mercancía y detrás del comprador, la ciudad misma reflejada en una mezcla de luces naturales y artificiales. Una amalgama de transparencias y fantasmagorías que se funden sobre la superficie del cristal.

Como ejemplo de este acontecimiento visual, Lungstrum recurre a la película *M, el vampiro de Düsseldorf* de Fritz Lang (1931) para extraer de ella la hipótesis de que en la trama existe una relación entre el escaparate y los crímenes sexuales que durante la misma se producen: la vitrina-pantalla proyecta el reflejo del "deseante" que se funde con una niña convertida en objeto (de deseo). La superficie transparente y brillante del escaparate potencia el deseo y la frustración al promover un deseo sin límites pero que al mismo tiempo imposibilita el contacto directo del espectador con su objeto de deseo. Como sostiene McLuhan (1996), "el cine no solo es la expresión suprema del mecanicismo, sino que, paradójicamente, ofrece como producto el más mágico de todos los bienes de consumo, a saber, los sueños", y parafraseando a Georges Mélies, "si podemos reproducir lo que vemos, ¿por qué no también lo que soñamos?".

A este respecto resultan fundamentales las reflexiones de Benjamin sobre el cambio que ha supuesto la pantalla en sus formas de mostrar realidades. Para el autor, el cine inaugura una nueva manera de mirar porque agudiza la percepción del espectador, ampliando sus capacidades y generando nuevas realidades ya que es capaz de mostrar detalles que en otros contextos pasarían desapercibidos. En este sentido, el cine puede ser considerado una pantalla/escaparate de mercancías culturales que a su vez producen y amplifican la fantasmagoría que ellas mismas generan, dando lugar a una reproducción en bucle, del sistema de consumo que refleja las características de un espacio en el otro.

Volviendo al umbral del escaparate y a su juego de reflejos caleidoscópicos que atrapan la mirada del *flâneur,* el vidrio es aquí transformado en un elemento tanto mágico como frustrante, ya que "se mira, pero no se toca", una mirada al vidrio reflectante que nos permite comprender la empatía del *flâneur* como umbral:

> Si la fantasmagoría del *flâneur* consiste en la creencia de que puede leer en los rostros la historia de aquel con quien se cruza, he aquí el límite de esa capacidad: el flâneur mismo no se puede leer. Si es un inclasificable, si se confunde con el asocial, si es incluso, como dice Poe, un desalmado, todo ello se debe a la empatía que el *flâneur* demuestra tener con todo aquello que mira. Por ello lo comparará Benjamin con la mercancía, siempre disponible para cualquier comprador: "si existe esa alma de la mercancía – dirá Benjamin parafraseando a Marx– debería ser la más empática que se haya visto en el reino de las almas" (Lesmes, 2011).

De esta manera, superar la empatía llevará al *flâneur* a cruzar definitivamente el umbral. Recordamos que en el *Libro de los pasajes*, Benjamin utiliza de forma repetida la metáfora del espejo, que refleja, al igual que el cristal de los escaparates, las imágenes de un capitalismo devorador: el *flâneur* es engullido por él.

Ritos de paso: así se llaman en el folclore las ceremonias que aparecen unidas a la muerte, el nacimiento, la boda o la transición a la pubertad. En la vida moderna, todas estas distintas transiciones se nos han hecho, progresivamente, menos reconocibles y vividas. Nos hemos vuelto pobres en las experiencias del umbral. Penetrar en el sueño es quizá la única que hoy queda -más, con ello, también el despertar- (Benjamin, 2005: 495).

1.10. PRÁCTICA ARTÍSTICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA

> Es el cuerpo a cuerpo con la ciudad. No es posible conocer el espacio si no lo atravesamos con nuestro cuerpo, no es posible empezar a transformarlo *in situ* si no es partiendo nuevamente del cuerpo, de las relaciones que crea su presencia (Careri, 2016: 134).

1.10.1. *Sandwich_woman*, Elia Torrecilla, 2016

Benjamin describió al *flâneur* como un personaje específico de una época y espacio concreto, resultante del espacio que lo engendró, por lo que si dicho espacio desaparece, el destino del *flâneur* es desaparecer con él. El centro urbano, las calles y los pasajes fueron poco a poco dominados por el consumo, y el *flâneur*, atraído por los artículos expuestos pero sin llegar a sucumbir a su adquisición, recibe a través de la vitrina del cristal una visión multiplicada en la que se superpone la imagen de la mercancía a su propio reflejo, de ahí que Benjamin destacara la capacidad empática de esta figura estableciendo una conexión entre la identificación que el *flâneur* tiene con todo aquello que mira, y la mercancía, siempre disponible para ser adquirida por cualquier comprador.

A través de la empatía, como hemos visto, el observador se aproxima a lo observado pero marcando al mismo tiempo las distancias por lo que, aquello que en un principio se basaba solamente en el consumo visual sin llegar a sucumbir al poder del capitalismo, se convierte en atracción, dejándose llevar por su propio reflejo y por la mercancía misma. Ello provocó que Benjamin declarara la muerte del *flâneur*, que fue absorbido por la fantasmagoría del vidrio y consumido por el consumo, viendo su última encarnación en el hombre-anuncio (Benjamin, 2005:451).

El *sandwichman* u hombre-anuncio es un personaje paradigmático de París especialmente en los años treinta, un vendedor ambulante, un "hombre-objeto" que toma presencia en las calles, no como signo de distinción, como lo haría el *dandy*, sino como publicidad mercantil. En contraposición al *flâneur*, aunque ambos ocupan el espacio público, el hombre-anuncio no realiza ninguna trayectoria, sino que es un hombre-cartel destinado a permanecer en un único lugar, y como anuncio de mercancías, el *sandwichman* busca ser visto y leído, pues es un texto (publicitario) ambulante cuyo fin es alimentar el capitalismo a través del consumo.

Escribiendo sobre la "última" reencarnación del *flâneur*, y pensando en el traje con el que el *sandwichman* hace presencia en las calles (dos carteles, uno frontal y otro dorsal, que cuelgan de sus hombros unidos por correas), nos surgió la curiosidad por saber qué ocurriría si en lugar de dos carteles, colgaran sobre sus hombros dos espejos. Así, nos construimos el dispositivo y nos presentamos en la calle Colón (Valencia) con la intención de no permanecer en un único espacio, como lo haría el *sandwichman*, sino de recorrer la calle dejándonos llevar por los flujos de los transeúntes movidos por los ritmos de la compra.

Elia Torrecilla. *Sandwich_woman*, Calle Colón, Valencia, diciembre 2016

Durante el recorrido como *sandwich-woman* por esta calle céntrica convertida en centro-comercial, anunciábamos y reflejábamos los anuncios ante el asombro de los transeúntes entre los cuales se podía escuchar cómo preguntaban a sus interlocutores: "¿qué anuncia?", mientras la mayoría de ellos buscaban escapar a su propio reflejo con mirada de extrañeza. En varias ocasiones a lo largo del recorrido, nos deteníamos para reflejar elementos concretos, como una multitud esperando el semáforo, diversos carteles o escaparates. Concretamente cuando nos encontrábamos situados frente a la multitud esperando a cruzar, nos dimos la vuelta para continuar el itinerario. En ese instante, nos encontramos con un rostro emocionado ante el cual nos quedamos paralizados. Se trataba de una mujer que pedía ayuda económica que nos miraba fijamente e inmóvil con expresión de conmoción. Entonces nos dimos cuenta de que se estaba viendo reflejada en nosotros, en nuestro espejo.

Más tarde, reflexionando sobre lo sucedido durante la acción, nos preguntamos ¿era ella una mujer anuncio o era su antítesis?. Asimismo, revisando la documentación (fotografía y vídeo), surge ante nosotros la idea de *flâneur* como "daguerrotipo andante". Recordamos que Fournel (1867: 268) describió al *flâneur* como "un daguerrotipo móvil y apasionado que registra el más mínimo detalle y en él se refleja, con sus cambiantes destellos, aquello que ocurre, el ritmo de la ciudad, la fisonomía múltiple del espíritu público".

Por otro lado, es posible realizar una comparación entre la flânerie y el proceso de revelado fotográfico si pensamos que ambas iluminan partes ocultas de la ciudad, y lo que está en negativo va emergiendo lentamente, convirtiéndose en luz. De esta manera, *Sandwich_woman* anuncia reflejos de anuncios que anuncian mercancías a través de un juego de espejos y destellos de objetos de deseo, pues lo que refleja son unos sujetos-máquinas deseantes portando bolsas que sueñan por unas calles-escaparate que muestran ambos lados del espejo: la superficie brillante y la oscuridad del otro lado, que al proyectarle luz, se revela. *Sandwich_woman* es un texto ambulante, una escritura móvil que refleja, al igual que el cristal de los escaparates, las imágenes de un capitalismo devorador.

Por ello, a través de esta acción, *Sandwich-woman* adopta la actitud de *flâneur*, manteniendo la empatía con la mercancía y la multitud, sin dejarse arrastrar por ella para revelar una imagen que muestra el ritmo de unas calles-comercio que sí han sucumbido al consumo; una pantalla caminante que muestra las secuencias de la compra: "Sandwich_woman nos anuncia a nosotros mismos sucumbiendo a la compra en una calle de tiendas" (Ponce, 2016)[98].

[98] Ponce, S. (2018). Comunicación personal "Consulta de la tesis *Instantes caleidoscópicos*".

1.10.2. *Mujer-árbol*, Elia Torrecilla, 2017

> "Seis millones de bombillas iluminan la Navidad en Vigo" (La Voz de Galicia, 25 noviembre 2017), "Vigo deslumbra por Navidad" (Faro de Vigo, 25 noviembre 2017), "El alumbrado navideño de Vigo, al estilo de Nueva York (Noticias Antena 3 TV, 11 noviembre 2017), "El Concello de Vigo se gasta 600.000 euros en luces de Navidad" (Radiolider.com, 15 noviembre 2017), "Vigo deslumbra con su mejor vestido de luces" (Faro de Vigo, 26 noviembre 2017).

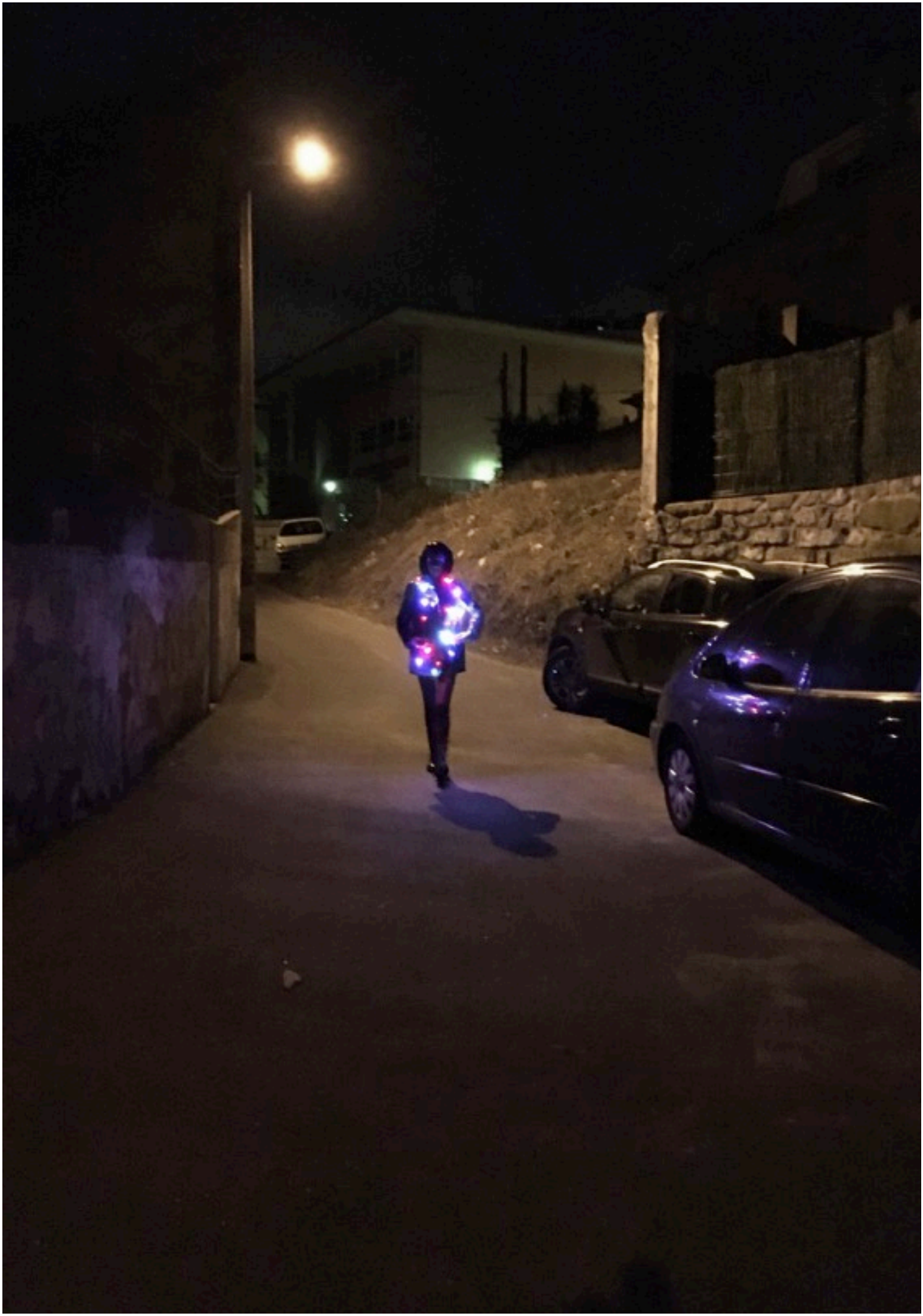
Elia Torrecilla, *Mujer-árbol* (el centro, mi calle y yo), 2017[99]

Después de un paseo nocturno por el centro de la ciudad, regreso a casa deslumbrada y narcotizada por el efecto de las luces, el color y el hilo musical, elementos visuales y sonoros que van *in diminuendo* hasta la más tenue y humilde iluminación y silencio. Mi calle y sus alrededores contrastan enormemente con el parque temático en que se han convertido las calles del centro de la ciudad. Tras la lectura de los titulares que resumen la excesiva inversión que desde la Alcaldía de Vigo se ha hecho en iluminación navideña, "mujer-anuncio" se transforma en "mujer-árbol" para iluminar aquellas partes que han quedado al margen de la ciudad-espectáculo (el centro). Así*, Mujer-árbol,* es un paseo-acción en la que se va llevando, de una manera simbólica, luz a mi calle y sus alrededores con un "vestido de luces" de navidad.

En la misma línea de Sandwich-woman, tomamos la actitud de *flâneur* y nos apropiamos del imaginario navideño para utilizarlo como dispositivo de visibilización. Al igual que el hombre-anuncio, mujer-árbol es un texto (lumínico); una luciérnaga urbana ambulante que revela, un semáforo móvil que indica y expone las partes menos visibles de la ciudad a través de su caminar, por lo que de nuevo, aflora la idea de un *flâneur* foto-sensible, es decir, un "daguerrotipo andante".

---

[99] Disponible en: <http://eliatorrecilla.com/Mujer-arbol>



1.10.3. *Souvenir de* Łódź, Elia Torrecilla, 2011

Este trabajo supone uno de los primeros pasos de un paseo, que como comentábamos en la introducción de este trabajo, se dieron en la ciudad de Łódź (Polonia) en 2010-2011 durante un periodo de 9 meses, tiempo durante el cual nos dedicamos a recorrer la ciudad, a pasearla sin ningún fin (en principio), concreto.

Atravesando esta ciudad nueva para nosotros, nuestra mirada se quedó en un primer momento fijada y fascinada por las ruinas de la ciudad (repleta de vestigios industriales, fábricas abandonadas, deshechos…), y en concreto por las texturas de sus paredes donde se hacía más evidente el paso del tiempo: capas de pintura y materiales que dejaban ver las primeras, mezcladas con las más recientes, en las que se volvía posible leer otros tiempos pasados a través de sus huellas. Dejándonos llevar por los colores que asomaban desde las paredes y que tanto contrastaban con los tonos grises que en general bañaban la ciudad, comenzamos a percatarnos de la existencia de una serie de sujetos desempeñaban una actividad parecida a la nuestra y con los que nos encontrábamos día tras día en distintas calles: los vagabundos, que recorrían la ciudad de contenedor en contenedor en busca de objetos metálicos que cambiarían más tarde por dinero, para luego, comprar sustento y unas pequeñas botellas de vódka que les ayudarían a combatir las bajas temperaturas invernales, un hecho que modificaría el no-planteamiento previo de nuestras rutas inciertas. A partir de entonces, nos desplazaríamos de papelera en papelera recogiendo esas pequeñas botellas de vidrio que más tarde llenaríamos de objetos encontrados (billetes de tranvía, cigarrillos, fotografías…etc) y las cuales intervendríamos con retratos de estos urbanitas y tratando de simular el efecto de las texturas de las paredes.

Souvenir de Lódz, Elia Torrecilla, 2011

Fue realmente a partir de la estancia en esta ciudad cuando comenzamos a indagar sobre el paseo como un acto consciente, estético, y como una práctica y método en sí mismo. Sin haber indagado entonces en la existencia del *flâneur*, nos parece interesante incluir este trabajo por haber llevado a cabo, aun sin saberlo, la práctica de la flânerie, y en la que es posible observar una práctica cercana al coleccionismo llevada a cabo por un *flâneur* en su faceta de trapero.

París, recién remodelado por Haussmann se había convertido en un espacio nuevo que se alzaba para ser explorada por el *flâneur*, una figura que para Benjamin supone una encarnación de la figura del artista utilizando la metáfora del botánico que traslada su escenario de la naturaleza a la ciudad. De esta manera, durante sus paseos va recopilando material para sus creaciones, poniendo de manifiesto su papel activo en la construcción de significados. Una figura que encuentra relación con el trapero, arqueólogo urbano que recopila material desechado por otros: el trapero cataloga y colecciona todo aquello que la gran ciudad rechaza, lo que le acerca tanto al poeta (Benjamin, 1980: 98) como con el coleccionista de desechos o *der Lumpensammler*.

En este sentido, tanto el botánico como el trapero y el coleccionista aparecen como una ideas y metáforas que describen al *flâneur* y que se identifican con el proceso llevado a cabo en este trabajo, no solo por nosotros sino por esos vagabundos que habitaban las calles de la ciudad, unas calles-vivienda. Asomándose en contenedores y papeleras en busca de los restos que otros desechan, materiales que serían posteriormente clasificados por ellos en función del tipo de material y luego entregados en almacenes a cambio de dinero, parte del cual sería gastado en unas pequeñas botellas de vodka, que desde entonces llamamos “fuente de calor”.

1.10.4. Acciones desapercibidas y coreografías urbanas, Grupo WDC[100]

Baudelaire (1863) llamó al artista a salir a la calle, a ocupar las aceras y observar, bajo las luces de gas, al hombre de la multitud, y convertir así la ciudad en un escenario plenamente artístico. Por ello la ciudad se convierte en nuestro laboratorio, en taller, en campo de juego; un escenario por el cual nos movemos y nos desenvolvemos cuestionando nuestra propia existencia, habitando el espacio a través de la acción del caminar, experiencia estética y artística que nos permite comprender el lugar que habitamos, transformando las calles en objeto artístico y espacio expositivo al mismo tiempo[101].

Utilizamos nuestro cuerpo y nos ubicamos en el cronotopo[102] urbano (cronotopo como concepto que se resiste a ser pensado y que insiste en ser vivido, vivenciado, experimentado) a través del movimiento, pues la performance es un arte nómada; Si la ciudad se ha ido convirtiendo en un escenario por el que deambulan ciudadanos espectadores de un decorado ajeno, caminar es una manera de recuperar el rol de ciudadano como actor.

Frente a la espectacularización del espacio urbano, y frente a la pérdida de la experiencia física en la ciudad como práctica cotidiana, estética o artística, Paola Berenstein (2012) propone una "errantología urbana como "una forma procesual de aprendizaje y de comprensión de la ciudad", un hecho que según la autora da lugar a que los ciudadanos se vuelven más espectadores que actores (Berenstein, 2012).

---

[100] Estas experiencias se encuentran recogidas en las siguientes publicaciones:

Torrecilla, Elia; Romero, Pepe; Millán, Almudena. *Acciones desapercibidas. La ciudad como escenario*. I Congreso de Arte de Acción Fugas e Interferencias, Universidad de Vigo con la colaboración del Centro Gallego de Arte Contemporáneo (CGAC), 2016.

Romero, Pepe; Torrecilla, Elia. Arte en vivo y coreografías callejeras. Danza y performance. IV Congreso Nacional y I Internacional "La Investigación en Danza", Ed .Universitat Politècnica de València , Valencia, 2016.

Torrecilla Patiño, Elia; Molina Alarcón, Miguel. *Performances mínimas en el espacio urbano y colaboraciones a distancia. Propuestas de "Acciones Desapercibidas" como experiencia entre lo local y lo translocal*. (Universitat Politècnica de València), ANIAV - Revista de Investigación en Artes Visuales- Vol 01, No 1 (2017).

Torrecilla Patiño, Elia; Molina Alarcón, Miguel (coord.) *Acciones Desapercibidas. Performances mínimas urbanas y soleadas después de la tormenta.* (Valencia, 20 de diciembre de 2016). Ediciones Desapercibidas, Valencia, 2017.

[101] En relación a la calle como espacio expositivo, a lo largo de este proceso se han ido dando de alta calles como espacio expositivo para subir estas acciones a la aplicación de gestión curricular Senia de la UPV.

[102] Del griego *kronos* = tiempo y *topos* = espacio, lugar, es un concepto que expresa el carácter indisoluble del espacio y el tiempo. Categoría de análisis empleada por Batjín (1989) para referirse a "la conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente" en la obra literaria en general y la narrativa en particular.

> Estoy en la calle paseando, se me ocurre algo y quizá llegó a desarrollarlo. Si será una foto, una *performance* o una instalación, depende de la forma que corresponda más. Por ejemplo, un domingo en la noche, hace muchísimos años, iba que ver una exposición, llevaba un paraguas y una gabardina, cuando estaba cruzando el *Pont Neuf* metí el pie en la acera de la derecha y en ese instante observé que en la acera izquierda un señor con una gabardina y un paraguas hizo lo mismo, entonces pensé "voy a ver si consigo que nos crucemos en la mitad del puente", y así fue (Esther Ferrer, 2015)[103].

El espacio urbano es una fiesta, el lugar de nuevas experiencias. Ofrecemos nuestro cuerpo a la ciudad y bailamos en ella, y partiendo de la observación de los flujos de los cuerpos, convertimos los recorridos en coreografías.

> Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo? (Perec, 2008: 23).

En el año 2015, dentro del Festival de Arte de Valencia "Intramurs", propusimos la realización de una acción titulada *Desplazamiento sonoro #Variación cibernética*, a la que haremos referencia en la tercera parte de este trabajo. En dicho evento, como en tantas performances/espectáculos, la relación entre performer y espectador así como la relación de ambos con el espacio donde se encuentran es totalmente previsible y acotada: "el espectador - elemento pasivo recibe la información del performer/elemento activo, que puede o no, ser incluido en la acción presentada, y tan solo los contenidos de la acción, determinarán la respuesta y la participación del segundo" (Romero; Torrecilla; Millán, 2016).

Sin embargo, fue el día anterior cuando, realizando los preparativos de la acción, estudiando el espacio, midiendo el tiempo, y comprobando el correcto funcionamiento de los dispositivos a utilizar, sucedió lo inesperado: tras diversos errores en las instrucciones indicadas por parte del "performer-guía" al "performer-guiado", con el fin de ofrecer ayuda ante tal extraño acontecimiento, fueron varios los transeúntes los que se acercaron al "performer-guiado" y llevaron a cabo su espontánea participación, pasando a convertirse en actores. De esta manera "se constituyó una performance paralela y distinta, mucho más humilde, sin congregación de público y con participación espontánea de peatones que no advirtieron ninguna clase de relación entre nuestro comportamiento y cualquier tipo de espectáculo, precisamente por tratarse de una acción no anunciada que tuvo lugar por tanto sin previo aviso".

Tras analizar lo sucedido en ambas situaciones, en el ensayo (no anunciado), y en la performance anunciada, nos percatamos que lo que más nos interesaba era precisamente lo que había ocurrido en la sesión del ensayo, que se había convertido en una situación ambigua y confusa en la que no se reconocían valores relacionados con cualquier tipo de propuesta artística.

---

[103] FERRER, Esther (2015) en MEDINA, Daniela; GALINDO, Juan David (2015). [Consulta: 14 octubre 2016]. Disponible en: <http://situaciones.info/revista/mis-performances-van-envejeciendo-conmigo-entrevista-a-esther-ferrer/>

De esta manera, comenzamos a investigar y buscar referentes con el fin de ubicar este tipo de experiencias, una búsqueda en la que revisamos los *Street Works* desarrollados en el Nueva York de los años setenta por parte de artistas como Vito Acconci o Scott Burton (1970), quien nos indica la importancia del tiempo de espera, del sonido de las monedas al caer del bolsillo o del olvido de los objetos; artistas Fluxus como Yoko Ono en su libro de instrucciones *Grapefruit* (1964), ofrece una serie de directrices para diseñar situaciones como la "Pieza de Sombra: "Poner las sombras juntas hasta que se convierta en una" (Yoko Ono, 1963), o propuestas basadas en la escucha como la de Hildegard Westerkamp en "Paseo sonoro por el hogar" (1997): "Escuche/ las voces/ mientras camina./ Escuche/ las pausas./ Escuche/. Desde el ámbito de la danza, revisamos a coreógrafos como Steve Paxton o Trisha Brown por sus composiciones minimalistas basadas en la repetición y el juego, liberando la danza de su dependencia del dispositivo escénico convencional.

Asimismo, descubrimos *Unnoticed Art Festival*, un evento ideado por el artista Frans Van Lent que arrancó en Haarlem (Holanda) en 2015, consolidándose, probablemente, como el festival menos visible de todos los festivales. Tras una selección de propuestas de acciones enviadas por performers de diferentes puntos del planeta, se hizo un segundo llamamiento para personas interesadas en llevar a cabo dichas acciones. Estas se realizarían durante un fin de semana en una ciudad y en una fecha que solamente ellos conocerían y que permanecería en secreto para el resto como forma de evitar expectación.

Por otro lado, desde el campo de la literatura, nos inspira el personaje de Melville "Bartleby" paradigma de la interrupción de una rutina marcada por el mito de Sísifo. Un "preferiría no hacerlo" en el que encontramos un impulso para adentrarnos en el terreno de la no-acción, de explorar otros ritmos y otros tiempos que se encuentren al margen de aquellos marcados por el rendimiento económico. Unas referencias que nos devuelven a la calle para realizar lo que en un principio hemos llamado "acciones desapercibidas": acciones no anunciadas, inadvertidas y mínimas, realizadas en el espacio urbano aparentemente de forma espontánea, jugando con lo inesperado y la sorpresa para proponer nuevas relaciones en las calles de la ciudad y cuestionar, desde el absurdo, la lógica de la producción artística y de las rutinas cotidianas, ya que "los contactos en las aceras constituyen la base dinámica sobre la cual puede sostenerse una vida pública sana en una ciudad" (Jacobs, 1967: 77).

Así aparece, a principios de 2016, el grupo WDC compuesto por Walker Citizen (Elia Torrecilla), Damian von Rosemarine (Pepe Romero) y Camomille de Rodríguez (Almudena Millán), para comenzar a investigar de forma conjunta la práctica de acciones espontáneas en el espacio público, convirtiendo la calle en nuestro laboratorio de experimentación, y a analizar las posibilidades de las acciones callejeras. Una práctica en grupo que se combina con la práctica individual de cada uno, por ello, es frecuente en nuestras acciones que un miembro proponga una acción, que proviene del ámbito de la investigación personal de un miembro, para experimentarla e investigarla en conjunto.

Esta se convierte en nuestra metodología de trabajo, por ello, las Acciones Desapercibidas se pueden también plantear como un manual de instrucciones para ser desarrolladas por cualquier persona[104].

1.10.4.1. *Pasicorto*, Grupo WCD, 2016

La primera acción desapercibida (no programada)[105] realizada por el Grupo WDC fue *Pasicorto,* para la cual realizamos diversos ensayos en distintos espacios, contando, en ocasiones, con la ayuda de otros performers para evaluar la cuestión de la escala. Cabe apuntar aquí que el registro y la documentación de las mismas, con el fin de no crear expectación, debe pasar desapercibido, para lo cual nos servimos de dispositivos como teléfonos móviles de una forma disimulada.

Grupo WDC, *Desplazamiento pasicorto*, 2016, Carrer San Vicente Mártir y Carrer En Sanç (Valencia)

---

[104] Tal y como ocurre en el *Unnoticed Art Festival*, Haarlem (Holanda), 2015

[105] Las primeras investigaciones en forma de acción fueron programadas pero no anunciadas. Aparecían en el programa de la velada Dadá organizada por la performer Lucía Peiró en el Sporting Club Russafa de Valencia en la noche del 18 de febrero de 2016, pero sin una hora ni un espacio asignado, con lo cual para el público las "acciones desapercibidas" serían una incógnita. El grupo realizó en primer lugar, un homenaje a Scott Burton, ejecutando su "Concierto para Monedas" en el tiempo de transición entre dos acciones que se presentaban en el escenario de la sala. Seguidamente, y de forma individual se llevaron a cabo tres acciones mientras otras performances programadas estaban teniendo lugar en el escenario; en esta ocasión, podríamos decir que fueron acciones en tiempo de otras acciones y que, en ningún caso, se solapaban.

La acción consistía en un desplazamiento con pasos muy cortos, primero de manera individual, y más tarde en grupo, una acción que por presentar una manera de caminar extraña, nos hizo revisar la *Théorie de la démarche* de Balzac (1833), en la que el autor, como fruto de sus observaciones extraídas durante sus paseos, recoge una especie de tratado de posturología, un pequeño ensayo donde estudia la postura (o más bien apostura) de quien camina para determinar las maneras correctas de hacerlo; un caminar que debe caracterizarse por la sobriedad y la elegancia. Para explicar la teoría del buen caminar, Balzac ofrece algunos consejos tales como: "para caminar correctamente hay que mantenerse erguido pero no rígido, manteniendo las piernas en una sola línea, sin inclinarse ni a la derecha ni a la izquierda del eje del cuerpo. Hay que conseguir que este participe imperceptiblemente del movimiento general. Debe introducirse un ligero balanceo destinado a destruir, mediante la regularidad de la oscilación, lo que uno piensa secretamente de la vida"(Balzac, 1833 en Mina, 2015: 145)[106].

Conscientes de nuestra postura, erguida pero no rígida, y tratando de mostrarnos sobrios y elegantes, nos desplazamos lentamente y a pasos muy cortos ante la extraña mirada de los transeúntes, de los cuales, alguno se atrevió a imitarnos mientras otros le preguntaban a su acompañante si nos pasaría algo, que porqué caminábamos de ese modo. Esta acción fue realizada en diferentes ocasiones y diferentes espacios, llegando incluso a tardar cuatro horas en dar la vuelta al Mesón de Morella. En este caminar lento, experimentamos un aspecto fundamental de la flânerie: la prisa y la aceleración del tiempo que comenzaba a aparecer en la ciudad moderna contrasta con la dedicación y entrega completa del *flâneur* al paseo, llevado a cabo con ritmo lento, "un tiempo otro, ralentizado , discorde, erigiendo una barrera frente al ímpetu aniquilador de la civilización contemporánea" (Baudelaire, 2013: 29). Al igual que el *flâneur* no sucumbe al mundo de las mercancías, tampoco lo hace al mundo des prisas, "es movido por su curiosidad y su callejeo se ralentiza para entregarse a las distracciones" (Gros, 2014). En este sentido, cabe apuntar que estas sensaciones se mantenían en todas las variaciones de la acción, tanto individuales como en grupo, sin embargo, desde fuera, a ojos del transeúnte, la percepción no es la misma, puesto que al caminar en grupo, la idea de anonimato desaparece y por tanto ya no actuamos de incógnito en el espacio urbano, pues, recordemos que el *flâneur* disfruta del placer del anonimato que posibilita el encuentro con uno mismo.

1.10.4.2. Coreografías urbanas, Grupo WDC, 2016

Dentro de las acciones desapercibidas realizamos una serie de "Coreografías Urbanas": acciones sincronizadas en las que el movimiento y la repetición a partir de actos cotidianos conforman una danza inesperada. Estas coreografías se llevan a cabo en espacios específicos, como paradas de autobús o cabinas telefónicas, donde nos situamos para producir una danza inspirada en los propios ritmos y coreografías que se llevan a cabo en la ciudad, dejándonos llevar por el tiempo y el espacio. En este sentido, "la experiencia metropolitana podrá entenderse, por tanto, como el resultado de prácticas performativas diferenciadas y con distintos ritmos a la hora de habitar" (Stavrides, 2016: 23).

---

[106] Balzac, *Théorie de la démarche, 1833* en MINA, Javier. *El dilema de Proust o el paseo de los sabios. Un ensayo sobre el paseo en la historia y en la literatura universales*. Ed. Berenice, Córdoba, 2015.

> El ballet de la acera: Pero no una danza de precisión y uniforme en la que todo el mundo levante la pierna al mismo tiempo, gire al unísono y haga la reverencia en masa, sino a la manera de un enredado ballet en el cual cada uno de los bailarines y los conjuntos manifiestan claramente sus elementos distintivos, que, como milagrosamente, se dan vigor y densidad mutuamente, componiendo entre todos un conjunto armónico y ordenado. El ballet de las aceras de una ciudad nunca se repite a sí mismo en ningún lugar, es decir, no repite la representación como en una gira; incluso en un mismo y único lugar, la representación está llena de improvisaciones (Jane Jacobs, 1961).

De este modo, basándonos en la repetición de gestos y movimientos extraídos de los propios transeúntes mientras esperan la llegada de su autobús, se nos desvela un tiempo y un espacio otro que transforma los espacios frecuentados en desconocidos, surgiendo aquí el concepto de "ritmoanálisis" planteado por Lefebvre (1996: 230): "todo ritmo implica una relación entre un tiempo y un espacio, un tiempo localizado o, si se quiere, un lugar temporalizado".

Grupo WDC, *Coreografía urbana "Bus Stop",* 2016, parada de autobús en Calle Periodista Azzati (Valencia)[107]

Los movimientos que forman parte de estas acciones parten de gestos realizados por diferentes transeúntes y que han sido anotados y descritos con anterioridad. Así, a partir de la observación de movimientos que son propios de la espera, como el balanceo del cuerpo o de la cabeza, nos los apropiamos para convertirlos en los pasos de nuestra "coreografía urbana particular". La danza, en este caso, estaba compuesta por tres movimientos: giro de cabeza, balanceo del cuerpo de izquierda a derecha, y torsión de la parte superior del tronco. El cambio de un movimiento a otro vendría determinado por la llegada de los autobuses. La danza era primero activada por un miembro del grupo, al que posteriormente se le uniría el segundo y finalmente el tercero, y al igual que en acciones anteriores, la manera de registrar la misma sería mediante teléfono móvil de una manera desapercibida y no invasiva, con el fin de no crear expectación.

En *Coreografía urbana "bus stop"*, de nuevo experimentamos con un aumento de escala: mientras que en las coreografías llevadas a cabo por los tres miembros del grupo quienes pasábamos por lo general desapercibidos y permanecíamos mezclados con los demás

[107] Vídeo disponible en: < https://www.youtube.com/watch?v=8Ov592RQWzU> [Consulta: 21 marzo 2018].

transeúntes, de los cuales solo los más observadores se percataban de la danza que estaba teniendo lugar, en una ocasión que llegamos a ser seis performers, la coreografía se hacía evidente, era percibida por los transeúntes que, atónitos, despejaban la parada, convirtiéndose en un escenario improvisado con público incluido y que iba variando en función del flujo y del ritmo del transporte urbano.

Grupo WDC, *Coreografía urbana "Bus Stop",* 2016, parada de autobús en Calle Periodista Azzati (Valencia)

Inmersos en esta escena urbana en la que llevamos a cabo diferentes coreografías, ¿dónde se encuentra el *flâneur*? ¿será quizá el transeúnte anónimo que advirtió que se estaba llevando a cabo una acción coreográfica? ¿somos nosotros, los miembros del grupo que con anterioridad a la acción nos convertimos en fisionomistas al analizar los gestos que son comunes en espacios como las paradas de autobús? Respecto a esta última cuestión, como comentábamos más arriba,

al igual que los fisionomistas del s. XVIII el *flâneur* practica la observación minuciosa y empírica, lo que le acerca a la figura del detective, ya que ambos indagan en todo aquello que pueda resultar sospechoso y en todo lo que pueda parecer insignificante a primera vista, e inspecciona el espacio y sus gentes desde dentro, desde las calles mismas; en este sentido, "el objetivo del *flâneur* consiste en ensayar la eventualidad del significado, ensayar lo que no puede ensayarse" (Bauman, 1994:142).

1.10.4.3. No sucumbir a la mercancía, Grupo WDC, 2017

> Los elementos móviles de una ciudad, y en especial las personas y sus actividades, son tan importantes como las partes fijas. No somos tan solo observadores de este espectáculo, sino que también somos parte de él, y compartimos el escenario con los demás participantes. Muy a menudo, nuestra percepción de la ciudad no es continua, sino más bien parcial, fragmentaria, mezclada con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen es la combinación de todos ellos (Lynch, 1998: 10).

El propio ritmo de la ciudad, marcado por los flujos de personas que a su vez se encuentra, la mayor parte de las veces, marcado por el compás que sugiere el mercado, es una cuestión que nos hace revisar una (no) acción realizada en el Centro Comercial Nuevo Centro y que se inscribe dentro de la serie *No sucumbir a la mercancía* en la que el objetivo era permanecer una hora y media, inmóvil, en algún punto del mismo, una acción que se vio interrumpida por un guardia de seguridad, quien invitó a la performer amablemente a entrar "en acción", a ser un consumidor más, pues no hacer nada resulta sospechoso, especialmente, en espacios comerciales como este.

> En sus vagabundeos el hombre de la multitud aterriza tarde en un bazar muy frecuentado. Se mueve en él como un cliente. ¿Había en tiempos de Poe bazares de muchos pisos? Sea como sea, Poe deja que el inquieto pase en ese bazar como una hora y media. Iba de un anaquel a otro, sin comprar nada, sin decir palabra y mirando las mercancías con ojos ausentes y extraviados (Benjamin, 1980: 70).

Movidos por el interés y la sospecha que produce la no acción, el Grupo WDC caminó hacia la calle comercial de Colón (Valencia), y cada miembro escogió su escaparate favorito con la intención de permanecer inmóviles, frente al vidrio del escaparate durante un tiempo indeterminado, observando las superposiciones de los reflejos de la mercancía, junto con los propios, así como los de la calle y sus transeúntes. A partir de entonces nacen una serie de acciones basadas en la no-acción[108].

---

[108] Una variante de *No sucumbir a la mercancía* fue *No sucumbir al arte*, una acción realizada dentro del contexto del Cabaret Charivari (versión fallera) en La Tapadera (Benimaclet, Valencia) de la cual se extrajeron las siguientes impresiones: "El 15 de marzo de 2017 tuvo lugar el Cabaret Charivari en La Tapadera (Benimaclet). Walker Citizen, como parte de una serie de acciones basadas en la inactividad, lo presenció desde el umbral: desde esa línea marcada por la puerta, que separa el interior del exterior, porque ese día, era para él, el día de no sucumbir al arte. Aunque no fue posible. Desde fuera se podía vislumbrar el acontecimiento interior, con un Graham Bell Tornado transformado, habitando su cuento interior para hacernos partícipes de su universo.

Grupo WDC, *No sucumbir a la mercancía,* 2017, Calle Colón, Valencia[109]

No sucumbir a la mercancía, fue realizada en diferentes ocasiones, con varias duraciones y frente a distintos establecimientos. El *flâneur* es una figura experta en la vida contemplativa que observa con fascinación los nuevos productos a través de los escaparates de los pasajes, un personaje inmerso en la experiencia de vivir un presente continuo, apartado de las fuerzas de la producción. Como comentábamos anteriormente, la contemplación de la mercancía expuesta al otro lado del escaparate contribuye a una definición de la identidad de aquel que la observa. Los escaparates muestran posibles identidades dispuestas a ser adquiridas a través del consumo. La idea del escaparate era utilizado además para vender un estilo de vida ya que los ventanales de los cafés y de los salones se transformaban en una especie de pantallas que mostraban lo que ocurría al otro lado.

Sin embargo, entre el espectador y el objeto no solo media el vidrio de dicho escaparate sino también los deseos que este busca materializar en el objeto. El vidrio interpone una distancia entre el espectador y el objeto que convierte a éste en una simple imagen que se convierte en caleidoscópica al fusionar la propia mercancía exhibida, con el interior, el exterior y el reflejo de quien la contempla, pues al fin y al cabo las vitrinas son elementos mediadores, pantallas donde el receptor busca el reflejo de su propia imagen. Así, los objetos en los escaparates entran en un juego de espejos y luces, perdiendo su carácter de mercancía para convertirse en "fantasmagoría".

Madamme Charivari la maestra fallera de ceremonia propagando belleza corrosiva, Rubena la Berenjena deleitando con gotitas en-cantadas. Una explosiva Diva hacedora de ensaimadas mágicas con salero y una emocionante y bella Kiara D Loren cuyos cantos asomaban al exterior, desde un interior intenso, sensible, fuerte y delicado. Desde ese limbo, se experimentaba la presencia desde la ausencia sin poder escapar a la belleza".

[109] El vídeo puede verse en el siguiente enlace: https://youtu.be/WJqb4YlwKWo

A través de la no-acción, se evoca esa capacidad del *flâneur* de mantener la distancia frente a aquello observado, lo que le permite mantener la capacidad de obtener una visión crítica del mundo. La figura del *flâneur* habita en una especie de espacio intermedio que acoge a la multitud o la mercancía y que al mismo tiempo mantiene una distancia que le permite encontrar en ella su reflejo: "el *flâneur* desentraña el misterio de la vida cotidiana sin darse cuenta de que esa búsqueda puede fusionarse con la lógica misma de la mercancía, que con igual fuerza fascina, emociona y repugna" (Mallaren, 1998: 78), asimismo, "si deseamos una flanerie que destrone a la hegemonía del consumo y una flanerie crítica, ¿acaso estaremos aspirando a una contradicción de términos? ¿Es posible crear una flanerie capaz de resistir la estafa de la civilización?" (Mallaren, 1998: 86) .

En definitiva, a través de estas propuestas, lo que buscamos es habitar la ciudad y subvertir los usos de las calles y las relaciones que en ella se producen, utilizando los espacios de la prisa, del "ir y venir" para crear lugares y nuevas correspondencias, cuestionando y poetizando los espacios urbanos del consumo y la mercancía. Con estas acciones hacemos un acto de ofrecer nuestros cuerpos a la ciudad, y en este sentido consideramos el *flâneur* como paradigma de la presencia en las calles, como el sacerdote del genius loci o espíritu guardián de un lugar, que nos aporta confianza, una cualidad que siguiendo a Jane Jacobs, se adquiere con el tiempo a partir de "muchos y muy ligeros contactos públicos en sus aceras. (…) La suma de todos los contactos casuales y fortuitos, la mayoría propiciados por recados que la gente hace para sí misma, no por encargo, es un sentimiento de identidad pública de la gente, una red de respeto público y de confianza, y un recurso en los momentos de necesidad personal o vecinal. La ausencia de esta confianza es un desastre para las calles de una ciudad"(Jacobs, 1961). Inmersos en la ciudad y su acontecer cotidiano esta se transforma para nosotros en un espacio-laboratorio de experimentación sonoro-visual, aplicando las Acciones desapercibidas como una estrategia metodológica.

1.10.5. Práctica docente Grado, Arte Sonoro. *Acciones desapercibidas* (2016-2017)

Como fruto de la colaboración docente llevada a cabo en la asignatura *Arte Sonoro* (curso 2016-17) del Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de Valencia, propusimos realizar experimentaciones sonoras en el espacio urbano, desde el paseo sonoro hasta el *parkour* sonoro, es decir, utilizamos el espacio público como instrumento, laboratorio y escenario de "performance mínimas" o microintervenciones en el espacio local.

Esta actividad propuesta en un primer momento como *parkour* sonoro, convirtió el espacio intervenido en un escenario orquestal que tenía lugar ante la sorprendida mirada de los transeúntes. Especialmente por esto último, por desarrollarse de una manera aparentemente espontánea y sin previo aviso, la experiencia no difería mucho de las acciones desapercibidas.

Por ello, decidimos dedicar una jornada a la realización de AD, recuperando propuestas (recopiladas por Miguel Molina Alarcón) del arte de acción del periodo de la vanguardia histórica española[110], junto con otras actuales formuladas por los propios alumnos.

Acción de los miembros del Studio Labayén-Aizpúrua (San Sebastián, 1930) leyendo boca abajo (foto izquierda) y su versión actual en las "Acciones Desapercibidas" (foto derecha) en el jardín de la Biblioteca Pública del Estado (Valencia, 2016).

La jornada consistía en llevar a cabo las acciones durante un recorrido previamente señalado y planteada bajo las siguientes condiciones inspiradas por el *Unnoticed Art Festival*:

- Un artista propone una acción, otra persona la realiza.
- La acción debe estar inscrita en el ámbito de lo cotidiano.
- La persona que la lleva a cabo debe transcribir su experiencia.
- Al tratarse de acciones que deben pasar inadvertidas, en el caso de que se quiera documentar lo acontecido, deberá grabarse o fotografiarse de forma no invasiva y desapercibida.

Respecto a este último requisito, en la práctica realizada durante el curso 2016-2017, escogimos como "campo de acción" el centro histórico de Valencia, muy próximo a convertirse en ciudad-museo visitada por turistas que, de una manera reiterada, tratan de congelar cada momento y monumento en infinitas instantáneas. En este contexto, el registro visual-sonoro de las acciones pasarían, al igual que estas, desapercibidas y no resultarían sospechosas. Sin embargo, tal y como se verá en la tercera parte, para la práctica llevada a cabo durante el curso 2017-2018, escogimos como espacio el barrio de Benimaclet una mañana que coincidió con día de mercado: a las 12:30h., un grupo de personas comienzan a aplaudir una pared por aguantar tanto peso en la vida, una acción que llevamos a cabo ante un grupo de niños que vendían rifas y algunos vendedores del mercadillo, que, desconcertados, se unieron a la ovación.

---

[110] Estos resultados forman parte de un proyecto I+D concedido por el Ministerio de Economía y Competitividad (ref. HAR2014-58869-P).

Tras esta acción inaugural de la jornada, irrumpimos en el mercado y sus calles circundantes como una especie de extraterrestres promoviendo situaciones extravagantes, confusas y divertidas que, en ningún caso, pasaron desapercibidas. Por ello, a partir de entonces decidimos referirnos a este tipo de acciones realizadas en grupo como "acciones no anunciadas" que irrumpen en la escena urbana para tras-tocar lo cotidiano, de este modo, la ciudad y su acontecer cotidiano es concebido como espacio-laboratorio de experimentación sonoro-visual de los estudiantes[111].

En este contexto, retomamos la práctica del *parkour* sonoro, precedente de estas acciones, como una propuesta que tras-toca la ciudad y sus elementos como si fuera un escenario orquestal, activando sus sonidos y siguiendo su ritmo, donde el traceur, que es el que practica el parkour (sonoro), podría ser la encarnación del *flâneur* como hombre-oído. Recordamos que las primeras descripciones realizadas por Balzac o Fournel, el *flâneur* experimenta la ciudad como un concierto o una cacofonía.

Al tratarse de acciones inesperadas, los transeúntes se convierten en público ocasional que desconoce el evento y que presencian unas "interpretaciones" que poco o nada tienen que ver con el campo artístico, redefiniendo en ocasiones, a través de sus intervenciones las acciones; de esta manera, existe un diálogo con el espacio, el contexto y los transeúntes a través de sus lecturas, así, con la acción que recuperamos de Ramiro de Maetzu del s. XIX, para vencer la sensación de ridículo: "[…] que andaba a gatas por las calles de Madrid" (*El siglo futuro*, 1935), fueron varias las reacciones por parte de personas que allí se encontraban en ese momento (receptores), tales como "será una ofrenda a la Virgen" o "sin duda se trata de una penitencia".

Por otro lado, el hecho de que uno proponga una acción para que sea realizada por otro, muestra la concepción individual de una idea que es compartida desde la interpretación y realización por parte de otros, dando lugar a una intercomunicación entre idea/acción e individual/colectivo, cuestionando los roles de autor/intérprete, creador/receptor, actor/espectador, consumidor/productor.

A través de estas acciones que devienen a su vez estrategia metodológica en la práctica docente, como vemos salen a la luz algunas contradicciones, pares de opuestos entre los cuales es posible hallar la figura del *flâneur*, que a su vez se encuentra presente en el trasfondo de estas experiencias en tanto que "sacerdote del *genius loci*" (Benjamin, 1997: 217) es decir, como guardián del espíritu del lugar que es capaz de captar su esencia y que manifiesta sus cualidades a través del cuerpo que camina, que observa, que siente.

---

[111] Como parte de los resultados obtenidos de esta experiencia se impartió una clase en la Willem de Kooning Academy / University of Applied Sciences, Rotterdam, en el contexto de la asignatura Mediation: Elective Program dirigida por Frans van Lent. 9 enero 2018.

1.10.6. *Mirona Mirada*, Grupo WDC, 2017

Mirona Mirada (2017) surge tras una serie de no-acciones realizadas bajo el título *No sucumbir a la mercancía* y las realizadas en un bajo comercial de una calle cualquiera bajo el nombre *Mirando a la ciudad*, en la que los miembros del grupo permanecen, en línea, frente a la calle, a unos dos metros de la puerta dirigiendo una mirada, firme, hacia el exterior. Así permanecimos, en la entrada, unos 10 minutos, de pie y en riguroso silencio ante la mirada desconcertada de los transeúntes. Tras compartir la experiencia obtenida "mirando a la ciudad" decidimos realizar la misma acción, con una duración de 30 minutos los próximos cinco días. Y así lo hicimos dando comienzo a un juego de miradas y barreras imaginarias mientras presenciamos la singularidad humana y urbana.

Una semana más tarde, se propuso una variación de la acción que estuviera relacionada con la cuestión de la identidad y la memoria que se realizaría en la Fundación La Posta en el marco de la exposición "Poéticas Museari: Arte y Provocación desde la Diversidad Sexual".

Grupo WDC, *MIRONA MIRADA*, 2017

La acción *Mirona Mirada*, consistió en cuatro cambios de indumentaria cada 30 minutos, un transcurso de tiempo en el que permaneceríamos vestidos con cada modelo de vestimenta dentro del espacio expositivo, inmóviles frente a la membrana de vidrio que separa el interior (espacio expositivo), del exterior (la calle). Cada uno de los trajes se encuentran colgados en cada una de las tres sillas situadas al lado de cada miembro del grupo. Mientras tanto nosotros permanecemos inmóviles, convertidos en unos maniquíes que dan forma a unas prendas, cargadas de memoria (o de olvido).

De esta manera comienza el juego de miradas, y una dialéctica entre espacios, que queda reflejado en el siguiente conjunto de anotaciones y reflexiones que surgen posteriormente[112]:

> Dentro, el espacio expositivo. El arte. La no-acción. La mirada. Contemplación. El tiempo se borra durante cuatro intervalos de treinta minutos.
> Afuera, la calle. El acontecer de la vida. La danza de los transeúntes. La mirada de los que son mirados. Miradas de un adentro que bailan con las de afuera, que observan y capturan a través del teléfono móvil, con ansia, una aparente inactividad.
> Dentro, la mirada de un cuerpo convertido en soporte que es fotografiado de manera obscena. Dentro la quietud, fuera el movimiento de los que vienen y van, de los que miran, dudan y se detienen.
>
> *Mirona Mirada* finaliza y cruzamos el límite marcado por la puerta de acceso. Fin de la acción del adentro.
> Al día siguiente, como si el proceso fotográfico necesitara de los antiguos tiempos de exposición y revelado, surgen en la pantalla unas imágenes que registran lo acontecido el día anterior:
>
> Brillos, destellos, reflejos… en la superficie brillante brota la fantasmagoría. Espectros de los que miran y son mirados. Observadores diluidos en aquellos que observan, miradas fusionadas por un espejo traslúcido que deja ver. El uno reflejado en el otro.
> Miradas líquidas y cuerpos que devienen mercancía. Transparencias que confunden el aquí y el allí, espacios ambiguos que no son y que sugieren que el adentro refleja el afuera: Que el arte es un espejo. Que la calle es la vida y fluye. Y que el vidrio, que es un escaparate que muestra y se exhibe, en tanto superficie reflectante y probablemente líquida, deviene umbral, que no límite.
>
> Umbral que permite pasar de una cotidianidad dominada por la prisa y el consumo a un espacio de la quietud. A un espejo que contempla y es contemplado. Y entonces sucede que, cuando esas miradas coinciden, el tiempo para. Y entonces puede pensarse que es en ese instante cuando mana el arte. Destellos de un afuera que es.

A través de este juego de reflejos y miradas, asoma una pulsión voyeurística que, según lo anteriormente expuesto, sumergido en la fantasmagoría del vidrio, el *flâneur* se acerca, en este caso a la figura del badaud, a la de un mirón que, a diferencia del *flâneur*, ha perdido la posesión de su individualidad que desaparece, "absorbida por el mundo exterior (…) que lo golpea hasta la embriaguez y el éxtasis". Ante el influjo del espectáculo, el badaud ya no es un hombre: "es el público, es muchedumbre. Naturaleza a parte, alma ardiente e ingenua llevada a la ensoñación (…)" (Benjamin, 2005: 433). *Badauds* en tanto maniquíes fotografiados por aquellos que miran y son mirados en un acto confuso en el que esa mirada hacia el otro no es más que el reflejo de uno mismo.

---

[112] Otra experiencia narrada por otro miembro del grupo puede leerse en: <https://www.facebook.com/accionesdesapercibidas/posts/1731492023818079> [Consulta: 9 marzo 2018].

1.10.7. *Sendero de la Esperanza*, Grupo WDC, 2016

Sendero de la Esperanza es una de las variaciones de *Pasicorto*. Una vez realizadas diferentes pruebas, realizamos un visionado de los registro y analizamos las reacciones de los transeúntes, y posteriormente nos planteamos un cambio de escala, alargando el tiempo de la acción o ampliando el número de participantes, decisiones en las que, como comentábamos, asumimos el riesgo de que la acción deje de ser desapercibida. El cambio de escala efectuado con *Pasicorto* dio lugar a una ampliación de la misma, incrementando el número de participantes de una manera notable, dando lugar a *Sendero de la Esperanza* (2016), un recorrido con fines claramente políticos por una de las zonas más degradadas del Cabanyal.

Grupo WDC, *Sendero de la Esperanza*, Cabanyal, 2016

Senderos de la Esperanza fue una acción programada y previamente anunciada dentro del contexto *Diáleg Obert* en el Teatre El Musical, contando con la participación de la asociación de vecinos "Salvem el Cabanyal". La acción fue planteada como un homenaje a todos los vecinos que se opusieron a un proyecto urbanístico deshumanizado que se agruparon como componentes de "Salvem el Cabanyal", una plataforma reivindicativa que durante 18 años han estado luchando activamente por la salvación de la trama urbanística del barrio. La propuesta consistió en un desplazamiento muy lento, con pasos muy cortos y en silencio, un recorrido[113] por lugares emblemáticos relacionados con la plataforma que alude a la memoria y que transita también por espacios que muestran la degradación que ha sufrido y sufre el barrio. *Sendero de la Esperanza* es una "acción" de participación ciudadana, una performance basada en la lentitud del paso corto (que requiere mayor esfuerzo que el paso empleado en el caminar cotidiano) y en el absoluto silencio de los participantes; a estos, se les pide contemplación, memoria y optimismo ante un futuro en el que se pueda arreglar los problemas presentes.

Tras revisar esta acción (variación de *Pasicorto*) debemos preguntarnos su relación con el *flâneur*. La figura del *flâneur* aparece ligada y puede llegar a identificarse con la Otredad urbana, pues a través de la empatía, se aproxima a lo observado pero marcando al mismo tiempo las distancias. Como observador, el *flâneur* no puede ser reducido al espectador pasivo, sino que la actividad de la observación vigilante es un método multifacético para aprehender y leer los complejos e innumerables significantes de la ciudad (Frisby, 2007: 52). Asimismo, recordamos que para Benjamin la fantasmagoría del *flâneur* reside en sus capacidades de fisionomista, y es precisamente por la empatía que siente hacia la Otredad, que puede ayudar a regresar a las relaciones comunitarias. Sin embargo, no podemos asociar la cuestión de la flânerie a esta acción; así como en pasicorto sí existe una identificación con el *flâneur*.

Senderos de la esperanza parte de un recorrido previamente definido y estudiado, y por sus tintes políticos se aproximaría más a las propuestas situacionistas. Aunque profundizaremos en estas cuestiones en la segunda parte de este trabajo, cabe apuntar que uno de los aspectos más relevantes que diferencia el *flâneur* del situacionismo es la distancia que el primero mantiene con el medio que le rodea. A pesar de tratarse de una figura tremendamente empática, no se involucra en cuestiones políticas de una manera directa, lo que contrasta con el compromiso político que el situacionismo tiene como base para proponer la reconstrucción de la ciudad enfocada a los intereses del proletariado.

> Una pregunta crucial que surge en relación con el desarrollo de la figura posmoderna del *flâneur* (prototipo del etnógrafo crítico) tiene que ver con la cuestión de la capacidad de reflexión como praxis social. Por ejemplo, al comprometerse con los oprimidos y relacionarse con ciertas exaltaciones populistas de la cultura popular, ¿los *flâneur*s posmodernos sencillamente reproducen a los dominados en su subordinación y a los dominantes en sus relaciones de superordenación cuando confunden los actos de resistencia con una reversión juguetona de las jerarquías sociales -actos que en realidad reconfirman dichas jerarquías en el nivel más elemental? (Mallaren, 1998: 86)

---

[113] Recorrido: Plaza de la Cruz del Canyamelar/ Carrer San Pere/ Plaza DR. Llorenç de la Flor/ Carrer José Benlliure/ Teatro de Marionetas "La Estrella".

1.10.8. *Con la silla en la cabeza (Paseo de Jane)*, Elia Torrecilla y Domingo Mestre, 2016

Finalmente y como homenaje a Jane Jacobs, nos gustaría incluir en este apartado la acción *Con la silla en la cabeza (paseo de Jane)*, 2016[114] dentro de la propuesta para la peatonalización de Ciutat Vella llevada a cabo por diversos colectivos[115]. Junto con Domingo Mestre[116] propusimos realizar una caminata lúdica por el barrio del Carmen y "subirnos la silla a la cabeza", en un paseo homenaje a la urbanista Jane Jacobs, que en ese mes celebraba su centenario. Silla que posteriormente utilizamos para ocupar las calles y cenar en ellas como parte del evento "Veïnes i veïns"[117].

---

[114] Disponible en: <http://eliatorrecilla.com/Con-la-silla-en-la-cabeza-paseo-de-Jane> [Consulta: 22 abril 2017].

[115] Coordinadora d'entitats de Ciutat Vella, Associació de Velluters, Associació del Carme, Associació la Boatella, Col.lectiu de Mares i Pares.

[116] Página web del artista disponible en: https://serpientededoscabezas.wordpress.com [Consulta: 22 abril 2017].

[117] El recorrido fue iniciado en Avenida Baró de Càrcer - Calle Hospital para continuar por Calle María Cristina hasta llegar a Calle Corona - Calle Alta.

Elia Torrecilla y Domingo Mestre, *Con la silla en la cabeza (Paseo de Jane),* 2016

El evento tuvo lugar el viernes 20 de mayo de 2016 a las 20h. con la intención de reivindicar las calles como espacio de uso y disfrute del transeúnte[118]. Al igual que en "Senderos de la Esperanza", nos cuestionamos la existencia o la no existencia del *flâneur*, acciones en las que existe una reivindicación y unas intenciones políticas: unas propuestas artísticas que se llevan a cabo en forma de manifestación.

Al hablar de manifestación, por un lado surge la idea de multitud, un grupo de gente congregada en pos de unos intereses propios que son compartidos. "en las manifestaciones, las huelgas o las reivindicaciones colectivas, la multitud épica, el bloque formidable de energía, no es a la que pertenece el *flâneur*; al contrario, en la multitud que deviene masa, en la que cada

[118] Lo que se solicitaba con esta manifestación al Ayuntamiento era lo siguiente: Devolver un solo sentido a la Av. Barón de Cárcer para evitar los continuos accidentes. Dotación presupuestaria para la adquisición de autobuses eléctricos en Ciutat Vella, con el fin de reducir el elevado nivel de contaminación ambiental registrado. Unificar las calzadas con las aceras, eliminando bordillos, pilotes y otros artefactos que dificultan el paso y la circulación de peatones. No al tráfico en 500 metros alrededor de La Lonja, como reclama la UNESCO. Rediseño de las rutas de autobuses que circulan por la c/Guillem Sorolla, c/Carda y c/Murillo, excediendo el límite de velocidad de 30 Km/h, hacia otros puntos del perímetro del barrio. Facilitar y promover el comercio de proximidad, mejorando aceras, acceso y eliminando el tráfico excesivo en áreas como la Av. Barón de Cárcer. Cierre total de Ciutat Vella los domingos, como en Fallas.

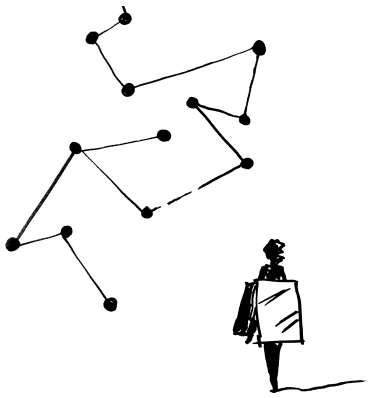
individuo supone tanto un obstáculo como un competidor para el otro, nadie se encuentra con nadie. Rostros desconocidos, casi siempre cerrados, y a los que, estadísticamente, se tiene pocas posibilidades de conocer" (Gros, 2014:186). No es este el caso, ya que el evento fue llevado a cabo por un grupo de sujetos que durante el trayecto intercambiábamos ideas y que finalmente acabó en una ocupación de las calles, bajando las sillas de la cabeza, sentándonos y comiendo un bocadillo, haciendo de la calle un salón-comedor, nuestra casa: "los contactos en las aceras son el pequeño cambio en el que la riqueza de la vida pública de una ciudad puede crecer" (Jacobs, 2011:83). Y es que al fin y al cabo, reclamar la peatonalización de las calles favorece la aparición de un espacio adecuado para practicar la flânerie. Una calles por las que es posible caminar sin el peligro ni las incomodidades del tráfico, el ruido o la contaminación, permite la pervivencia de un *flâneur* que a partir de sus deambulaciones extraiga sus experiencias de la ciudad; que mediante su existencia sea posible leer el espacio, que a su paso convierte en lugar, en casa. Cuando Hessel (1997) narra sus paseos por Berlín comenta que los berlineses tendrían que habitar más su ciudad y se refiere de un modo literal, a habitar más las calles que las casas, pues "las calles son la vivienda del ser eternamente inquieto y móvil que vive, experimenta, reconoce e imagina entre los muros de la casa tanto como el individuo en sus cuatro paredes".

De esta manera, es a través de una multitud enérgica congregada manifestando sus intereses, ideas y necesidades a través de su presencia en las calles, que pueden cambiar el devenir de la planificación urbana, social y política. En esta acción, se hace uso de una estrategia artística para demandar un espacio que permita practicar la flânerie, sin embargo, es posible pensar en un *flâneur* deambulando por las calles transitadas durante la manifestación, que observa el desfile de sillas caminantes y empatiza con las demandas, apoyándolas mediante su presencia, mostrando su necesidad de vida social pero sin involucrarse en ella de una manera directa, manteniendo una distancia adecuada que le permita realizar un acto productivo que refleje sus impresiones (Hartman, 2002: 96).

No nos aburrimos en la ciudad.

El *flâneur* se extingue, pues, solo al explotar en una miríada de formas, cuyas características fenomenológicas, por más nuevas que parezcan, continúan llevando sus huellas, como ur-forma. Esta es la verdad del *flâneur*, más visible en su vida futura que en su florecimiento (Buck-Morss, 1989: 346)[119]

[119] "The *flâneur* thus becomes extinct only by exploding into a myriad of forma, the phenomenological characteristics of which, no matter how new they may appear, continue to bear his traces, as ur-form. This is the Truth Of the *flâneur*, more visible in his afterlife than in his flourishing" (Buck-Morss, 1989: 346).



Dibujo realizado por Carlos Maiques durante la
defensa de la presente tesis doctoral, julio 2018

PARTE II **El *flâneur* en el ciberespacio**

No existe o sucede algo en una Valdrada que la otra Valdrada no repita, porque la ciudad fue construida de manera que cada uno de sus puntos se reflejara en su espejo, y la Valdrada del agua, abajo, contiene no sólo todas las canaladuras y relieves de las fachadas que se elevan sobre el lago, sino también el interior de las habitaciones con sus cielos rasos y sus pavimentos, las perspectivas de sus corredores, los espejos de sus armarios. Los habitantes de Valdrada saben que todos sus actos son a la vez ese acto y su imagen especular que posee la especial dignidad de las imágenes, y esta conciencia les veda abandonarse por un solo instante al azar y al olvido (Italo Calvino, 2017).

En el límite, ya no hay más que un solo ordenador pero se ha hecho imposible trazar sus límites, fijar su entorno. Es un ordenador cuyo centro está por todos lados y su circunferencia en ningún sitio, un ordenador hipertextual, dispersado, pululante, inacabado: el ciberespacio mismo (Lévy, 1997).

2.1. Introducción a la II parte

Cada rito de pasaje conlleva el cambio de un estado a otro. Atraído por la mercancía y por su propio reflejo, atravesó la pantalla del escaparate. La luz, a través de la cual se produce un juego de espejos fantasmagórico, acerca al *flâneur* a una virtualidad que será característica de este segundo espacio en el que se adentra.

En esta segunda parte nos proponemos realizar una aproximación al entorno virtual del ciberespacio para abordar la figura del *flâneur* y su existencia en él. Así como en el apartado anterior analizamos el contexto en el que surge y recorrimos los espacios que frecuentaba para establecer sus características principales, aquí nos acercaremos a los orígenes del ciberespacio y su evolución para comprender las nuevas posibilidades que este le ofrece a los usuarios; a este respecto, destacaremos su capacidad de promover la interacción a través del hipertexto mediante el cual el *flâneur* deviene productor. El hipertexto, base funcional y estructural de la World Wide Web crea un tipo de escritura diferente a la escritura impresa, que promueve diferentes tipos de lectura, al ofrecer la posibilidad de crear tantas interconexiones como los lectores quieran establecer.

Al igual que en el apartado anterior establecíamos una analogía entre la ciudad y el texto, y caminar como forma de lectura y escritura, aquí procederemos a establecer este mismo paralelismo con el fin de comprender los desplazamientos y movimientos de lectura-escritura que en él se producen. Espacios como los pasajes y los panoramas hallan aquí su equivalente o actualización para encontrar en su interior la figura del *flâneur* en el ciberespacio.

Fruto de la vida moderna y de la Revolución Industrial, el *flâneur* pertenece al espacio de los pasajes en el que el vidrio adquirió una gran importancia. Por un lado, el vidrio era utilizado para cubrir estos espacios formando una galería acristalada que permitía pasar la luz de forma natural mientras lo protegía de la intemperie, provocando una relación ambigua entre el interior y el exterior. Por otro lado, servía para proteger la mercancía y mostrarla a través del escaparate; una pantalla mediadora en la relación que el *flâneur* tiene con los objetos mostrados en la vitrina, permaneciendo frente a ellos, sumido en la contemplación tanto de la imagen de lo que se encuentra tras el cristal, como de la imagen que este le devuelve: su propio reflejo (fantasmagoría del escaparate). Es por ello que Benjamin utiliza en diferentes ocasiones la metáfora del espejo, que refleja, al igual que el cristal de los escaparates, las imágenes de un capitalismo voraz que termina por engullir al *flâneur*.

Como producto de la modernidad y propio de los pasajes, en el momento en que estos desaparecen, el *flâneur* está destinado a desaparecer con ellos (Benjamin, 2005). Los espacios que frecuentaba y transitaba fueron progresivamente siendo dominados por el tráfico y el comercio, con lo cual, aquella relación de empatía que este sentía con la mercancía, acabó por disolverse, y el vidrio, que ejercía de intermediario en esta correspondencia, terminó devorándolo para finalmente, acabar sucumbiendo al consumo.

En este sentido, Buck Morrs retoma la figura del *flâneur* en tanto sujeto posmoderno que deambula por los espacios urbanos mercantilizados, concretamente, los centros comerciales, donde practica el vitrineo (recordamos que se trata de una actividad que implica el consumo simbólico, visual, no material, que se tiene lugar durante la contemplación de aparadores). Una actividad de recorrer calles y pasillos para ver qué se encuentra, que conlleva un uso del vidrio como pantalla, y da lugar al consumo de imágenes motivado por el poder de la mirada.
De esta manera, la relación que se produce entre el *flâneur* y la mercancía está mediada por la representación que muestra el vidrio, que refleja tanto la imagen de los objetos como los deseos que en esos objetos se materializan como su propia imagen. Esta membrana transparente deviene ventana a través la cual se practica la contemplación de aquello que se encuentra al otro lado, que puede ser visto pero no tocado, en un espacio destinado al intercambio de bienes, a las transacciones comerciales y al impulso que supone garantizar determinadas condiciones de seguridad.

En tanto figura del umbral, en sus ritos de pasaje, el *flâneur* los traspasa para adaptarse a los nuevos espacios, para actualizarse, así, cuando este sucumbe a la mercancía y es absorbido por la vitrina del escaparate, este a su vez devuelve su reflejo, permaneciendo por tanto en el umbral; y lo mismo sucede con el ordenador, que a través de su pantalla convertida en ventana, muestra un nuevo entorno.
Tras la reforma de París realizada por el Barón Haussmann, recordamos, los ciudadanos se encontraron con una nueva ciudad que les resultaba desconocida, y tuvieron que aprender a orientarse por las calles que se encontraban abiertas al cielo con la aparición de las grandes avenidas. Esta remodelación, además de suponer un cambio espacial, produjo una gran influencia en los habitantes, que debían descubrir su ciudad como si de una selva virgen se tratara, obligados a construirse un nuevo mapa mental que les permitiera orientarse por este nuevo espacio; por ello, en este contexto, no resulta extraño que caminar sin rumbo, (des) orientarse y saber perderse adquiriera una especial importancia.

Esta transformación urbanística que sufrió París, puede encontrar su equivalente en el ciberespacio, concretamente en el Internet[120] de los noventa, donde el usuario se encontraba inmerso en un nuevo entorno que había que explorar a base de desplazamientos sin rumbo por los intersticios de la web. En un momento en que muchas de las actividades que se desempeñaban en el espacio urbano empezaban a realizarse a través de Internet, comenzaron a surgir estudios que establecían un paralelismo entre la ciudad y el ciberespacio, dos entornos que comparten rasgos comunes, y es por ello que en este nuevo espacio es común el empleo de la metáfora, que se vuelve fundamental en el proceso de adaptación a lo desconocido y en la apropiación de lo nuevo. La metáfora, que consiste en trasladar el sentido de una palabra o frase a otra, lleva implícito nociones relativas al movimiento y a la espacialidad.

---

[120] Internet está formado por un conjunto de ordenadores o servidores conectados en una red de redes mundial que comparten un mismo protocolo de comunicación y que prestan servicio a los ordenadores que se conectan a esa red. Desde un punto de vista técnico, en el ámbito de las redes de comunicación, se distingue entre *internet* como el conjunto de redes interconectadas entre sí mediante la familia de protocolos TCP/IP. *Internet* con mayúscula se emplea para referirse a la "red de redes".

> Relatos, cotidianos o literarios, que son nuestros transportes colectivos, nuestras metaphorai. Todo relato es un relato de viaje, una práctica de espacio. El relato de las prácticas, aventuras narradas que producen geografías de acciones y derivan hacia los lugares comunes de un orden, no constituyen solamente un suplemento de las enunciaciones peatonales y las retóricas caminantes. En realidad, organizan los andares. Hacen el viaje, antes o al mismo tiempo que los pies lo ejecutan (Certeau, 1990).

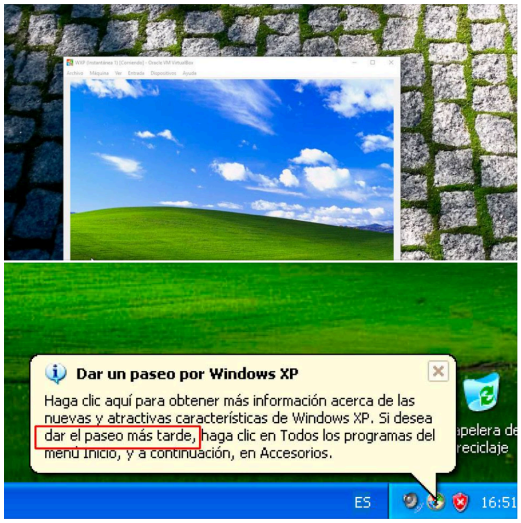
Por tanto, uno de los aspectos principales que nos permite establecer una analogía entre el ciberespacio y la ciudad es la comprensión y el análisis de ambos como textos. Como vimos, el *Libro de los pasajes* es concebido como una ciudad que es escrita y leída como un relato, en el que el acto de escritura y de lectura es en sí mismo un paseo, un acto de *flânerie* que Michel de Certeau defiende como una forma de lenguaje.

En la literatura *flâneur* se ha empleado en numerosas ocasiones la metáfora de la ciudad como libro abierto, ya que tanto la ciudad como el texto son espacios generadores de signos, y por tanto, de sentido, y el empleo de la metáfora del ciberespacio como texto lo convierte en un espacio legible y por consiguiente, conocido. Formado por datos, la presencia del usuario en el espacio virtual implica un proceso de lectura y escritura de datos-textos que se mueven de un lugar a otro, produciendo el desplazamiento del usuario a través del hipertexto.

Al igual que le ocurría al ciudadano de París tras la reforma de Haussmann, el usuario que accedía al ciberespacio a finales de la década de los noventa se encontraba con un espacio completamente nuevo que había que descubrir. Si el *flâneur* tradicional trataba de re-conocer su ciudad saliendo a la calle y paseándola, el usuario de Internet explora el ciberespacio recorriendo sus calles a través de los hipertextos, navegando con ayuda de exploradores como Safari o Internet Explorer, nombres que ya por sí solos resultan reveladores y estimulantes, alentando a la aventura de navegar sin rumbo por el océano digital.

En este sentido, también resulta sugerente e incluso subversivo que el slogan de Microsoft de 1998 fuera "Where do you want to go today?[121]" (¿Dónde quieres ir hoy?), mientras la pantalla del ordenador se abría a través de las ventanas mostrando un abanico de posibles lugares que visitar y actividades que realizar.

[121] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ynbKWBnjrL0> [Consulta: 8 noviembre 2016]



Romano, Gustavo (19 febrero 2017). "Realizando una deriva digital 15 años después de lo debido (O cómo el paso del tiempo transforma un paseo introductorio a las «novedades» de Windows XP, en una experiencia nostálgica, que nos hace ver lo ingenuos que somos imaginando el futuro)"[122].

A finales de la década de los noventa, diversos autores estudiaron la posibilidad de la existencia del *flâneur* en el ciberespacio. Ante el nuevo acontecimiento que supuso París en el siglo XIX, el *flâneur* surge como una figura que permite comprender el nuevo contexto, por ello, no es de extrañar que diversos autores recurrieran a esta figura para explicar el fenómeno del ciberespacio. Teóricos como Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006), o Mozorov (2012), tratan de adaptar al *flâneur* a este nuevo entorno.

Centrándose en las capacidades interactivas y las posibilidades creativas del hipertexto, Lemos compara la actividad del internauta con la del *flâneur*, cuya actividad en el ciberespacio "no es tanto una lectura en el sentido clásico, como un estado de atención-navegación-interacción" (Lemos, 2001:55). En su tesis, Hartman realiza una amplia cartografía/fisiología sobre los diferentes tipos de cibernautas que se mueven por la red, profundizando en la figura del *flâneur*. Hartman lo analiza en tanto construcción metafórica, jugando un papel fundamental en la construcción de sentido en el ciberespacio.
Centrándose en el carácter interactivo de los nuevos medios, así como en el potencial narrativo del sistema hipertextual, Manovich considera a Baudelaire y *El pintor de la vida moderna* precursores de los espacios navegables de la narrativa digital.
Por último, y continuando la línea del estudio del *flâneur* en el ciberespacio, Mozorov analiza las (im)posibilidades de su existencia a partir de la aparición de la web 2.0 y de la popularización de las aplicaciones móviles.

---

[122]Actualización de estado de Facebook. Disponible en: <https://www.Facebook.com/romano.gustavo/posts/10212032928719414> [Consulta: 19 febrero 2017]

2.2. Un nuevo escenario: el ciberespacio

Del ingl. *cyberspace,* de *cyber-* 'ciber-' y *space* 'espacio'.

1. m. Ámbito artificial creado por medios informáticos.

Para abordar el entorno del ciberespacio, en primer lugar debemos aproximarnos a él en tanto metáfora, ya que esta siempre ha sido necesaria en los procesos formalizadores, no solamente como figura retórica sino como generadora creativa de la realidad. Puesto que el ciberespacio es impensable en todo su conjunto, cuando nos referimos a él debemos recurrir a su empleo, pues no se trata de un espacio físico ni geográfico, sino de un entorno social; un escenario que se encuentra delimitado solamente por las prácticas y las presencias construidas. Más allá del concepto de ciberespacio en sí mismo, su importancia radica en que se le utiliza como descriptor de las conexiones e interacciones de la comunicación y de las prácticas de las personas en internet como una gran metáfora espacial (Gómez Cruz, 2007).

Metáfora, del griego *μεταφερω* que significa llevar a otra parte, transportar, trasladar, transferir, cambiar, mudar, trocar, confundir, enredar..., hace referencia a la posición de una cosa en lugar de otra, lo que conlleva una idea de "distancia" y de "viaje" que es el desplazamiento de un lugar a otro. De esta manera, "entrar", "conectarse" o "verse en", son derivaciones de ese uso que se utiliza coloquialmente para referirse al acto de "acceder" a este ciberespacio. Además de acceder a nuevos servicios, los usuarios buscan comunicarse entre ellos, reuniéndose en "lugares" o "sitios" dentro del ciberespacio. Así, la noción de movimiento y sus posibilidades espaciales son aspectos relevantes en el ciberespacio, por ello, el empleo de metáforas espaciales es algo común (Gómez Cruz, 2007), porque permite pensar, nombrar y describir la realidad de otra manera. En este sentido, las metáforas no son solamente un recurso lingüístico, sino que describen prácticas y situaciones de la vida cotidiana, y provienen de la experiencia vivida, por lo tanto, encuentra sus referentes en el espacio físico.

Al apelar a las cualidades transformadoras de la realidad, la metáfora se hace indispensable en el mundo digital para ser utilizadas en distintos niveles, desde los iconos y símbolos diseñados para facilitarnos la interacción y dotando de sentido a la tecnología asignándole propiedades familiares; por ejemplo, para referirse a la disposición del espacio del "escritorio", que es la metáfora de fondo de la interfaz, o la metáfora de "ventana", "papelera", "portales", "calles", "cafés", "tiendas", etc. En este sentido, podemos diferenciar dos clases de términos espaciales en la experiencia en internet: por un lado los estáticos ("sitio/site", "dominio", "dirección"), y por otro los dinámicos (acceder, navegar, surfear, enviar, reenviar, subir, bajar, descargar…).

> La metáfora circula en la ciudad, nos transporta como a sus habitantes, en todo tipo de trayectos, con encrucijadas, semáforos, direcciones prohibidas, intersecciones o cruces, limitaciones y prescripciones de velocidad. De una cierta forma –metafórica, claro está, y como un modo de habitar- somos el contenido y la materia de ese vehículo: pasajeros, comprendidos y transportados por metáforas (Derrida, 1978:6).

El ciberespacio es una construcción metafórica necesaria en una sociedad digital que existe gracias a las redes informáticas y que es descrita por la escritora norteamericana Vivian Sobchack como un sistema electrónico envolvente formado por la televisión, los vídeos, las cámaras-proyectores de vídeo, videojuegos y ordenadores personales que entran en interfaz para construir un mundo alternativo y absoluto que incorpora de modo único al espectador-usuario a un estado espacialmente descentrado, débilmente temporalizado y casi desmaterializado" (Sobchack en Briggs; Burke, 2002: 343).

En ocasiones también ha sido descrito a través de la metáfora del laberinto, ya que Internet es una red de redes compuesta por una extensa red de caminos y textos por los que dejarse llevar, Internet como océano o mar por el que navegar, o internet como carretera o autopista de la información. Pero sin duda, la metáfora más empleada es WWW o World Wide Web, esto es internet como telaraña, la "gran telaraña mundial", un laberinto de laberintos hipertextuales, una red de redes formadas por múltiples nodos que se enlazan y se ramifican, caracterizada por la descentralización y ramificación del sistema tecnológico.

Respecto a esta estructura hipertextual que presenta el ciberespacio, Manovich (2006:129) sostiene que Internet ha dado prioridad a la metonimia a costa de la metáfora, y la interfaz puede ser entendida como un elemento constructor de la realidad en un entorno metafórico. Algunas estrategias de representación y transmisión de mensajes están basadas en la metonimia, como el sistema de ventanas e hiperenlaces, mientras que otras más simulativas, como la de los juegos y la realidad virtual están más vinculadas a la metáfora.

En el espacio físico, el ciberespacio toma la forma de una enorme red de cables y nodos de ordenadores y la mayoría de las acciones que en él tienen lugar se hacen visibles a través de la pantalla mediante un lenguaje basado en código binario. De una forma abstracta, el ciberespacio se refiere tanto al conjunto de información disponible electrónicamente, como al intercambio de dicha información.

> Si el sujeto de la sociedad moderna buscaba un refugio del caos del mundo real en la estabilidad y equilibrio de la composición estática de la pintura, y más tarde en el lenguaje cinematográfico, el sujeto de la sociedad de la información encuentra la paz en el conocimiento que puede arrastrar al vuelo por interminables campos de datos, localizando cualquier información con solo pulsar un botón, y haciendo zoom por entre redes y sistemas de archivos. Lo que le conforta no es el equilibrio de formas y colores, sino la variedad de las operaciones de manipulación de datos que están bajo su control (Manovich, 2005: 345).

2.2.1. Orígenes

Los orígenes de internet se encuentran en la física y en la política de defensa. A finales de la década de los 60, las telecomunicaciones se encontraron con la informática para desencadenar una gran revolución. ARPANET (1969) fue la primera red de datos que conectaba ordenadores situados en distintos lugares, creada por el Departamento de Defensa de Estados Unidos para evitar que un hipotético ataque nuclear inutilizara su sistema de información, hasta entonces

accesible desde un único punto geográfico. A lo largo de 1970, surgieron otras redes de ordenadores que comenzaron a conectarse entre sí. En 1988 NSFnet enlazó trece redes regionales de EEUU, a las que se fueron sumando otras de todo el mundo hasta conformar la RDSI (Red Digital de Servicios Integrados), una red global donde todos los terminales compartían un mismo hardware y un mismo software. Había nacido internet, concretamente entre los años 1993 y 1994, cuando una red que hasta entonces se había empleado solamente para la investigación en el ámbito académico se convirtió en la red de redes abierta a todo el mundo.

En este momento aparece el primer navegador web gráfico disponible, Mosaic, uno de los referentes clásicos de la tecnología World Wide Web, que sembró los cimientos para la aparición de las primeras versiones de Mozilla Application Suite o Internet Explorer. Este primer software de búsqueda con acceso público fue definido por la sección de negocios del New York Times de diciembre de 1993 como "la primera ventana al ciberespacio" (Briggs, Burke, 2002:343).

Pero el nacimiento del término "ciberespacio" suele fecharse en 1984, cuando el escritor norteamericano William Gibson publicó *Neuromante*, una novela de ficción que combinando ciencia-ficción, arquitectura y alta tecnología, inauguró un discurso sobre las nuevas tecnologías y sus efectos, que influiría en sectores tan dispares como el diseño de ordenadores, la teoría social o la literatura. Su principal argumento era que los límites existentes entre los cuerpos humanos y el exterior se estaban disolviendo debido al vertiginoso desarrollo de la biotecnología, la biogenética y la nanotecnología.

Gibson identificaba este espacio con una metrópolis compuesta por datos tridimensionales codificados en formas arquitectónicas, una red global de información en la que habitan millones de personas y por la que se podía navegar. Aunque podemos encontrar analogías entre la ciudad física y la ciudad virtual, el rasgo fundamental que las diferencia es su extensión: mientras las ciudades tradicionales tienen un límite, "la ciudad de los bits" (Mitchell, 1995) es ilimitada y se encuentra en permanente reconstrucción y actualización.

Ante esta tecnologización de las sociedades actuales, Virilio (1999:23) emplea el término "metrópolis virtual" para explicar que frente a esta situación, las ciudades se disolverían en esa conectividad, dando lugar a una especie de metaciudad mundial; una disolución cibernética del espacio físico que según el autor, estaría relacionada con los no-lugares de Augé, en los que parece habitar un individuo solitario conectado al planeta y desconectado de los otros cuerpos físicos inmediatos.

> El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones, por niños a quienes se enseña altos conceptos matemáticos. Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información. Como las luces de una ciudad que se aleja. (Gibson, 1984, 1991: 14)

Cuando Gibson habló por primera vez de ciberespacio, internet y la red ya existían, pero no se habían considerado como un espacio alternativo al físico; al no presentar fronteras ni estar localizado en él, el ciberespacio desafía las leyes de la geografía tal y como se conoce desde finales del siglo XX (Balaguer, 2016).

> El concepto de ciberespacio, además de descender de la cibernética y el espacio, significa un mundo simulado de información. La idea de simulación en el espacio "inmaterial" y "virtual" de los ordenadores se ha aplicado a los seres vivos, influenciando en nuestra percepción del ciberespacio como algo desconectado del espacio físico (De Souza e Silva, 2004: 3)[123].

En relación al ciberespacio y sus orígenes militares, debemos hacer referencia a las aportaciones de Virilio (1999), quien sostiene que el ciberespacio supone la aparición de una nueva perspectiva: si el audiovisual permitía ver y oír a distancia, el ciberespacio propone tocar y sentir a distancia, lo que significa un cambio total de perspectiva de lo que se conoce como contacto real. Para el autor, existe una amenaza de la invención de una perspectiva de tiempo real, que irá sustituyendo progresivamente a la perspectiva del espacio real, inventada y descubierta por los artistas italianos del Quattrocento, lo que conllevará una perdida de orientación con la realidad y en relación al otro y al mundo. Para el autor, la tecnología de las telecomunicaciones suprime totalmente la categoría de espacio, dando lugar a que cada punto sobre la tierra sea tan accesible como cualquier otro, al menos en teoría, ya que se trata de una tecnología que lleva también a una política del tiempo real, que requiere reacciones instantáneas a acontecimientos transmitidos a la velocidad de la luz.

Así, en el espacio virtual se produce una ruptura con la noción cartesiana del espacio, algo similar con lo ocurrido durante el Renacimiento, cuando se desarrollaron las bases de la perspectiva cartesiana, que significó un cambio de régimen escópico. Este hecho fue posteriormente desarrollado por Martin Jay (2007), quien a través de sus estudios explica nuestra comprensión de las imágenes digitales, prestando atención a las relaciones que se establecen entre la visión y el punto de vista, visión y poder o visión y espectáculo. Si la perspectiva cartesiana fijaba al observador en un punto concreto, el espacio virtual nos ofrecerá una especie de visión cubista donde todo se producirá a la vez, múltiplemente y desde diferentes ángulos.

Fue el urbanista Michael Benedikt (1993), quien dio los "primeros pasos" desde el punto de vista académico hacia la descripción, comprensión, y por lo tanto, hacia la consolidación del concepto de ciberespacio en las ciencias sociales. Próximo a la visión de Gibson, aportó diversas definiciones del ciberespacio atribuyéndole propiedades físicas, afirmando que este adopta la forma de un universo paralelo creado y sostenido por ordenadores y líneas de

---

[123] "The concept of cyberspace, besides being a descendant of cybernetics and space, means a simulated world of information. The idea of simulation in the "immaterial" and "virtual" space of computers has also been applied to living beings, influencing our perception of cyberspace as disconnected from physical space" (De Souza e Silva, 2004: 3).

comunicación. El espacio virtual es un mundo en el cual el tráfico global de datos adquieren la apariencia de "paisajes, sonidos y presencias nunca vistos sobre la tierra que florecen en una vasta noche electrónica", un nuevo cibermundo por el que el cibernauta puede moverse.
Llegados a este punto, aunque Benedickt utilizaba de manera indistinta los términos ciberespacio y realidad virtual, debemos puntualizar que el primero fue concebido por Gibson como un lugar sin lugar y sin tiempo, como un espacio de alucinación colectiva donde la tecnología actúa creando otros espacios de acción. La segunda es un espacio creado por la intervención tecnológica, una simulación generada por ordenador que cuenta con gráficos, audio inmersivo y la posibilidad de interacción en tiempo real. La realidad virtual (aquella que tiene lugar en el ciberespacio) puede ser considerada como una ventana que se abre al mundo, tratando de mostrar las cosas de la manera más fiel a la realidad posible. Jaron Lanier acuñó este término:

> Lo que es remarcadamente hermoso en la realidad virtual es que uno puede construir la realidad en la realidad virtual y compartirla con otras personas. Es como tener un sueño colaborativo lúcido. Es como tener alucinaciones compartidas (…). Puedes componer el mundo externo en cualquier forma como un acto de comunicación (Lanier, 1986).

La realidad virtual produce el sueño, el sueño de existir, comunicarse y tocarse sin necesidad de estar de una forma presencial; lo virtual muestra la comprensión del espacio y del tiempo como una ilusión que favorece el don de la ubicuidad. En la actualidad todo pasa por lo virtual (tarjetas de crédito, transacciones monetarias, la política e incluso las relaciones sociales, chats, videojuegos, mundos virtuales, *Second Life*...) estos últimos espacios de ocio donde entran en juego mecanismos como el anonimato, la imaginación, la fantasía, y por supuesto, como decimos, el tema del cuerpo, que lleva implícito la identidad y las alteridades, cuestión que retomaremos más adelante.

Respecto a la definición de ciberespacio efectuada por Gibson como "lugar sin lugar" cabe destacar que la principal fuente de Augé (2000) en su estudio sobre los no lugares es, de nuevo, Certeau (1990): "el espacio, para él, es «un lugar de frecuentación», «una intersección de cuerpos en movimiento»: son los paseantes los que transforman una calle (definida geométricamente como un lugar por los planificadores urbanos) en un espacio"; es un lugar activado por el movimiento de un cuerpo, donde el "lugar" viene dado por el conjunto de productores culturales, mientras que los no lugares los crean los usuarios. En otras palabras, "el no lugar es una trayectoria individual que se realiza en un lugar" (Manovich, 2006: 344-346).

> Certeau recurre a categorías como "trayectoria" o "transcurso" para subrayar cómo el uso del espacio público por los viandantes implica la aplicación de un movimiento temporal en el espacio, es decir, la unidad de una sucesión diacrónica de puntos recorridos. Una serie espacial de puntos es sustituida por una articulación temporal de lugares. Donde había un gráfico, ahora hay una operación, un pasaje, un tránsito. ¿Qué es lo que tiene ese no-lugar? Como el pasajero ritual, no posee nada. O mejor dicho: posee tan solo su propio cuerpo (Delgado, 1999: 124).

2.2.2. Evolución. De la web 1.0 a la 2.0 o web participativa

En la primera década del siglo XXI surge la Web 2.0[124]. Hasta entonces, la denominada web 1.0 se caracterizaba por ofrecer páginas de contenidos fijos y estáticos al usuario, en las que este apenas interactuaba y con las que adquiría un rol próximo al de espectador, de lo que otros usuarios mostraban a través de los soportes web. En los primeros tiempos de la web, la relación con el usuario era similar a la que existe con un libro, la prensa, la televisión o el cine, en la que el individuo recibe información de una manera pasiva, puesto que la web 1.0 funcionaba, en principio, como una emisión generadora de televidentes, personas pasivas y aisladas en las que no existía relación entre ellas.

Sin embargo, tanto el espectador de televisión, como el usuario de la web 1.0 puede interactuar, aunque de manera reducida, con el medio a través del *zapping*. Con la llegada de la televisión, la *flânerie* que tenía lugar en el espacio urbano desaparece y comienza a ser practicada desde casa con la televisión, especialmente con la aparición del mando a distancia, con el cual el televidente podía tener control sobre el dispositivo: el *zapping* se presentaba como una nueva manera de pasear sin necesidad de salir de casa.

Recordamos que la experiencia que el sujeto tenía en el espacio urbano moderno estaba sujeto al constante bombardeo de estímulos, una experiencia del shock que Benjamin llegó a comparar con otras experiencias tales como la cinta de montaje en la fábrica capitalista, la ruleta del casino o la técnica cinematográfica; una experiencia del shock que está relacionada con el consumo tecnológico, ligado al consumo de imágenes, es decir, de datos, puesto que las nuevas tecnologías digitales son (re)productoras de imágenes.

> Al convertirse en generador de comportamientos y de potenciales reutilizaciones, el arte vendría a contradecir la cultura "pasiva" que opone las mercancías y sus consumidores, 'haciendo funcionar' las formas dentro de las cuales se desarrolla la existencia cotidiana y los objetos culturales que se ofrecen para ser apreciados (Bourriaud, 2004: 6).

A este respecto, McLuhan (1996) estableció dos categorías de medios: los calientes (hot media) y los fríos (cool media). Los primeros hacen referencia a los medios de alta definición, repletos de datos, que aportan tanta información al espectador que este no necesita realizar un gran esfuerzo para percibirla, lo que hace que el público tenga una actitud bastante pasiva, como sucede con la televisión. En cambio, los medios fríos son aquellos de baja definición y que exigen de sus receptores una alta interacción, como por ejemplo la radio, que al ofrecer solamente sonido a sus receptores, les obliga a participar de forma muy activa en el proceso de comunicación.

---

[124] Término asociado a O´REILLY, Tim (2005). *What Is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. [Consulta: 23 agosto 2015] Disponible en: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

Así, el rol del cibernauta se apreciará de una forma más clara como activo en la segunda fase de la web, caracterizada por la participación, pues el usuario se convierte en el proveedor de los contenidos del sitio que visita, surgiendo nuevos servicios que promueven la creación de intereses para potenciar la interacción entre los usuarios. Diversas aplicaciones que simplifican y agilizan los procesos de comunicación, como los blogs, favorecen la transmisión de información, invitan a la participación de los lectores en estas páginas de contenidos constantemente actualizados, lo que fomenta el intercambio de conocimiento y contenido creado por los usuarios y el establecimiento de contacto con otros.

De esta manera, la web 2.0 genera nuevos modos de relación y comunicación, pues genera el deseo de compartir e intercambiar, de que los usuarios "sientan la necesidad de formar parte de redes sociales, de intervenir y hacer públicos sus intereses, de dialogar, de comunicarse, de expresarse públicamente, de sentirse útiles, de cooperar" (Martín Prada, 2012:41). El usuario del ciberespacio trata de comunicar la experiencia misma, construyendo un mundo para que la audiencia actúe directamente en su interior y no para que imagine que está experimentando una realidad interesante, sino para que la experimenten directamente, tal y como sucede en la obra *Murmur Study* de Christopher Baker (2009), que muestra una visualización en tiempo real de lo que sucede en plataformas de microblogging como Facebook y Twitter.

Se trata de una instalación formada por treinta impresoras térmicas -controladas por sistema Arduino– que siguen las actualizaciones de estado compartidas en estas redes sociales, de las que selecciona los mensajes que contienen expresiones emocionales variadas; expresiones como *argh, meh, grrrr, oooo, ewww y hmph*, entre muchas otras que connotan efusividad sin utilizar términos convencionales.

Christopher Baker, *Murmur Study*, 2009

Las tiras de papel impreso van cayendo y acumulándose en el suelo desde una altura superior a los dos metros, generando un laberinto de conversaciones inconexas. Baker describe la obra como una gran masa de información personal de acceso público que utiliza para plantear la relación y los cambios que ha producido la tecnología en la sociedad, especialmente aquellos que suceden de forma invisible. Así, se detiene en el nuevo paisaje digital de la comunicación para analizar la velocidad y las consecuencias de sus movimientos.

Internet favorece el acercamiento con otras personas que comparten un mismo espacio (esta vez ya no físico, sino virtual), que se altera dependiendo de los cambios de las relaciones sociales que en él tengan lugar. Una de las diferencias fundamentales de las relaciones sociales virtuales frente a las físicas es que las primeras no se producen cara a cara, no existe un contacto físico, aunque siguen siendo relaciones interpersonales. En este sentido es posible pensar en el ciberespacio como un espacio relacional, ya que se construye a partir del intercambio de información, configurándose como espacio y medio al mismo tiempo, ya que surge dentro y gracias a la comunicación.

Las características principales por las que Internet se ha convertido en el medio de medios, en metáfora cultural y en sueño social son, en palabras de Jorge Luis Marzo (2003: 203), "la integración, la información y la productividad". Según el autor, los individuos practican la conectividad porque más que un medio se trata de una metáfora de unas relaciones cada vez más difíciles de encontrar en la "vida real". En cuanto a la información "internet satisface las exigencias de conocimiento necesarias para legitimar la libertad, y también cumple las funciones de libro global en un mundo interconectado" y la productividad en tanto que el acceso abierto de internet muestra buena parte de los mecanismos socioeconómicos, antes ocultos, y el intercambio de lenguajes entre internet y el ordenador personal lo ha convertido en una completa herramienta personal de producción.

En este espacio abierto a la participación surge la posibilidad de colaborar en la producción de contenidos, pues como vemos Internet posibilita la comunicación a distancia y en tiempos diferidos. Participaciones y colaboraciones que promueven la co-autoría y la libre circulación rompiendo los límites entre la emisión y la recepción. Relacionándolo con el ámbito artístico nos remitimos a Pierre Lévy (2004:61), quien sostiene que el ciberespacio favorece el desarrollo de nuevas especies de arte que permite experimentar a lo que ya no es un público o audiencia, otras formas de comunicación y de creación. En este entorno, como veremos a través de algunos ejemplos, el artista se plantea construir un medio (un sistema de comunicación y de producción) colectivo que implique a los destinatarios para dotarlos de un papel activo.

Un antecedente de este hecho lo encontramos en las "obras abiertas", con las que se invita a los receptores a llenar los espacios en blanco, permitiendo la disparidad de interpretaciones. Más que un nuevo soporte de información, el ciberespacio, según Pierre Levy, designa un "modo original de creación, de navegación en el conocimiento y de relación social que ellos permiten. Por nombrar algunos de ellos: el hipertexto, el multimedia interactivo, los juegos de vídeo, la simulación, la realidad virtual, la telepresencia, la realidad aumentada, las herramientas de trabajo en grupo, los programas neuromiméticos, la vida artificial, etc. El ciberespacio permite interconectar y proporcionar una interfaz para todos los dispositivos de creación, de grabación, de comunicación y de simulación*"* (Lévy, 2004:73). De este modo, con la web 2.0 el tiempo libre se aleja del consumo pasivo para volverse participativo, favoreciendo la producción de conocimiento, opinión y habilidades que se valorarán y reconocerán públicamente (Martín Prada, 2015: 43).

2.2.3. Espacio y tiempo. Un *collage* espacio-temporal

Cuando Gibson introdujo el término "ciberespacio" en 1984, lo identificó con una metrópolis formada por infinitas redes a través de las cuales el "ciber-ciudadano" podía moverse por los caminos de la información. A partir de este momento, las NTIC han desestructurado la experiencia de la ciudad, que es percibida como una especie de *collage* formado por una multitud de fragmentos entre los que no existe ningún tipo de correspondencia espacial ni temporal; la imagen de la ciudad que se percibe en el ciberespacio es simulada, ya que se encuentra en un espacio virtual, un nuevo espacio por el que el individuo ha de moverse.

> Internet es un medio específicamente e intensamente urbano. Las redes de la información, en su extensión, desorden y disparidad, se asemejan a las autopistas y avenidas de cualquiera de las megalópolis contemporáneas. Como en ellas, en internet hay zonas de luces y otras, de sombras. Existen rutas directas y atajos bruscos; espacios de reflexión y muchos más, de diversión" (Trejo, 1999).

Las formas televisivas e informáticas han introducido una comprensión del mundo que reemplaza la secuencia analógica de lo real por una cadena de fotogramas fragmentados. A este respecto, Virilio (1997: 47), tal y como vimos, hablaba de la ruptura de la noción cartesiano del espacio, y apunta que "la experiencia informática, disponible para repetirse en todo momento y en toda su exactitud, es la de vivir con el tiempo y no en el tiempo, y relaciona el proceso de urbanización de tiempo real de las redes informáticas con la progresiva desurbanización que se produce, de forma generalizada, en el espacio físico. De esta manera el "aquí" desaparece para convertirse en un "ahora" permanente".

En este orden de ideas, tal y como apunta Mitchell (1995), "el hecho de que en el ciberespacio sea posible relacionarse y hacer infinidad de cosas de forma no presencial, no significa que dejen de frecuentarse los espacios urbanos físicos, sino que es posible construir comunidades y ciudades virtuales cuya plaza pública se convierta ahora en un ágora electrónica".

Ello ha dado lugar a que la representación del espacio físico en el virtual adquiera una apariencia de *collage*; una urbe que el ciudadano la experimenta como una multiplicidad de elementos digitales, influyendo por lo tanto en su experiencia, no solo espacial sino también temporal, un hecho que transforma la ciudad en un fluido de imágenes sin relación espacial o temporal entre ellas, ya que se emiten todas a la vez y de manera simultánea: los límites desaparecen y los espacios urbanos se sumergen en un *continuum* mientras el tiempo se reduce a repeticiones compulsivas.

Un ejemplo lo encontramos en la obra *URNOTHERE.NET* de Giselle Beiguelman y Fernando Velázquez (2012), una "máquina de generar ciudades", un conjunto de imágenes que producen una "nueva geografía afectiva y movediza, en mapas nómadas de territorios pasajeros"[125].

---

[125] Web del proyecto. Disponible: <http://www.urnothere.net/> [Consulta: 7 marzo 2016]

Giselle Beiguelman y Fernando Velázquez, *URNOTHERE.NET,* 2012

A partir de la interacción, la instalación permite visualizar e inventar ciudades, accediendo y manipulando información de una web con una base de datos que alberga fotografías de distintas ciudades del mundo tomadas por numerosos artistas, urbes que eran compartidas en la web de forma abierta para ser consultadas.

En un momento en que las ciudades se encuentran tan excesivamente cartografiadas y fotografiadas, este trabajo nace del interés por liberar a la urbe de su rol de representación. Así, se producen una serie de imágenes de ciudades que mezclan lo real con lo imaginario, con similitudes visuales o relaciones afectivas con las mismas, haciendo visible en estas representaciones el carácter de *collage* o puzzle que adquieren los espacios físicos en los virtuales[126].

Por otro lado, Castells (1996) analiza la relación que existe entre internet y la cuestión del tiempo y el espacio introduciendo dos conceptos estrechamente vinculados: el "espacio de los flujos" y el "*collage* temporal", que utiliza para investigar las nuevas formas de relación social que ofrecen los avances en las tecnologías del transporte y la comunicación.

En el espacio de los flujos, el interés reside más en la conexión que en el lugar y respecto al "*collage* temporal", el concepto de *collage* está directamente relacionado con cuestiones como la multiplicidad y la fragmentación de los espacios. A finales del siglo XX teóricos como Michel de Certeau (1990), comienzan a ofrecer una visión centrada en conceptos como la fluidez, lo efímero, la fragmentación o el *collage*, a su vez vinculados con la simultaneidad, la yuxtaposición y el montaje. Tal y como sostiene Manuel Castells (1996), en este contexto:

[126] Información sobre el proyecto. Disponible: <http://meiac.es/cibergeografias/3.html> [Consulta: 7 marzo 2016]

> Las localidades se dislocan de sus significados culturales, históricos y geográficos y pasan a reintegrarse en redes funcionales o en *collages* de imágenes, dando lugar a la aparición de un espacio de flujos que sustituye al de los lugares. En este nuevo sistema de comunicación el tiempo se borra cuando el pasado, el presente y el futuro se pueden programar para interactuar entre sí en un mismo mensaje. El espacio de flujos y el tiempo atemporal, son las fundaciones materiales de una nueva cultura que trasciende e incluye diversidad de los sistemas de representación históricamente transmitidos: la cultura de la virtualidad real, donde hacer creer es creer en el hacer (Castells, 1996: 375).

Como explica Edward Soja (2008: 453), es como si estuviéramos habitando en un nuevo hiperespacio formado por una amalgama de ciudades invisibles, urbanismo postmoderno, redes informáticas, comunidades virtuales, geografías del no-lugar, mundos artificiales generados por ordenador, *ciberciudades*, *simcities*, *ciudades de bits*. Urbes cuasi infinitas sin unos límites concretos que adquieren la forma de un *collage* múltiple. La organización espacial geométrica que caracterizaban a la ciudad física (calles, plazas, edificios, etc.,) desaparecen en la ciberciudad, espacio donde no existen centros ni coordenadas espaciales. Navegar por ella podría ser comparado a "un viaje por una red de información sin límites, sin continuidad espacial o temporal, sin órdenes de preferencia, etc., una multitud de opciones que genera una sensación de inmensa libertad" (García Vázquez, 2004).

Cuando surge la Web 2.0 el ciberespacio se convierte en un sitio donde los usuarios pueden actuar, relacionarse y expresarse, rompiendo de este modo la barrera entre la emisión y la recepción. Puesto que con internet toda la información se encuentra disponible, el individuo se transforma en lector y en productor de significados. El ciberespacio acoge a multitud de sujetos que comparten sus experiencias, buscan datos y comparten los suyos, y no solo datos, sino la vida misma.

2.2.4. El usuario como productor

El usuario del ciberespacio tiene la capacidad de interactuar de manera simultanea en diferentes espacios y en mundos paralelos. Se desplaza a través del hipertexto, los vínculos a las páginas web y se sumerge en los bucles de retroalimentación, lo que le permite tener una experiencia de la realidad más sistémica y participativa y menos lineal y objetiva. A través del hipertexto el ciberespacio se convierte en un espacio fundamentalmente relacional donde los roles entre el lector y el escritor se confunden y se produce una continua producción de textos. El usuario se desenvuelve en la red a la manera de un hipertexto, donde cada palabra pertenece a varios textos y en cada uno de ellos participa en la producción de sentidos y contenidos diferentes interactuando con otros conceptos. Por ello, en este espacio el ciudadano consumidor ejerce su rol de ciudadano productor.

Frente al sistema de comunicación tradicional basado en la emisión y la recepción, Umberto Eco (1984) destaca la capacidad de las personas para añadir sus propios códigos a los significados del mensaje, planteando un esquema de representación del proceso de comunicación más complejo que el tradicional; de esta manera, el receptor forma el significado

del mensaje a partir de los medios del mensaje enviado, y las figuras de emisor y receptor, o autor y lector, se convierten en estrategias textuales que colaboran en la interpretación.

Este hecho se vio incrementado con el auge y la proliferación de los mass media: Internet, por ejemplo, aunque no se trata de un medio de comunicación de masas, refuerza las prácticas de autonomía como la de cargar en la red contenidos producidos por los usuarios. Estas redes de comunicación horizontales se activan gracias a usuarios comunicativos que definen tanto el contenido como el destino del mensaje, desempeñando al mismo tiempo el papel de emisores y receptores de flujos de mensajes multidireccionales. Estos sujetos comunicadores no son entidades aisladas, sino que interactúan formando redes de intercambio de información que producen un significado compartido.

Aunque los crecientes volúmenes de información, las velocidades de aceptación de contenidos, la instantaneidad de las respuestas y la rápida transferencia del control, hacen que procesos reflexivos se conviertan en procesos cuasi automatizados, determinadas prácticas relacionadas con la manipulación de las TIC, podrían convertir a un sujeto adaptado a una cierta manipulación de la información, en un sujeto reflexivo en la construcción de sentido.

Dado que los medios de producción y distribución cultural, se encuentran más disponibles que nunca, las fronteras entre creadores y audiencias se van diluyendo, y es por ello que surge la noción de "prosumidor"[127] (acrónimo de productor y consumidor). La cultura del intercambio horizontaliza la producción cultural y ello da lugar al surgimiento de comunidades creativas en Internet, que implican que los usuarios adopten dos roles: el de productor y el de consumidor de cultura. Un ejemplo clásico son los blogs, que son mucho más que un tablón de anuncios para comunicar a un público. Un blog está alimentado por amateurs apasionados que investigan, leen y emplean el sistema hipertextual como una forma de diálogo.

Este nuevo rol del usuario como prosumidor viene dado, como vemos por el fenómeno del hipertexto ya que propone y crea otros nuevos recorridos, genera obras abiertas al encontrarse en continuo cambio y sujeto a todo tipo de modificaciones, lo que conlleva una reconfiguración de la cuestión de autoría. Además del concepto de prosumidor, han surgido otros neologismos tales como "escritolector", igualmente denominado "lescritor" o "lectoautor", traducción del vocablo inglés *wreader*, compuesto así mismo de *writer* y *reader*, propuesto por Landow (1997).

[127] Acrónimo formado por la unión de las palabras inglesas *producer* (productor) y *consumer* (consumidor).

2.2.5. Nuevas formas de producción

> Máquina de reformulación de productos musicales, implica también una actividad permanente: escuchar discos se vuelve un trabajo en sí mismo, que atenúa la frontera entre recepción y práctica produciendo así nuevas cartografías del saber. Ese reciclaje de sonidos, imágenes o formas implica una navegación incesante por los meandros de la historia de la cultura – navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística. ¿No es el arte, en palabras de Marcel Duchamp, "un juego entre todos los hombres de todas las épocas"? La post producción es la forma contemporánea de ese juego (Bourriaud, 2004: 15).

Como vemos, el internauta se vuelve un creador activo, un productor de sentido en cuyo hacer se encuentra la base misma de la cultura del remix, basada en la combinación o edición de materiales existentes con el fin de generar un nuevo producto. Contenidos aportados por una multitud conectada que comparte su vida a través de blogs y posteriormente también en redes sociales. A partir de este tipo de actividades, Martín Prada (2015) habla de la aparición de una especie de creatividad amateur que produce una estética de la vida, especialmente a partir de la integración de cámaras fotográficas y de vídeo en dispositivos móviles que permiten capturar una imagen fija o en movimiento y hacerla pública en la web de forma inmediata. De esta manera, el usuario muestra un pequeño fragmento de su vida y la comparte con los otros, surgiendo así la estética amateur como una forma de exhibición o autorrepresentación.

Con la enorme cantidad de contenidos que se generan en el espacio virtual, diversos procesos creativos y nuevos discursos cobran importancia; técnicas tales como el remix o los *mashup*[128] que vienen dados y son favorecidos por la interacción y la colaboración. En la actualidad, todos los usuarios tienen a su disposición las acciones de copiar, cortar y pegar, lo que permite recombinar la información existente en la web y crear elementos nuevos con esos datos, que se visualizan en formatos y espacios diferentes.

> (…) Cualquiera puede ser escritor y editor. Tome unos cuantos libros sobre cualquier tema y hágase un libro a su medida, copiando simplemente un capítulo de uno, un capítulo de otro… ¡un robo instantáneo! (McLuhan; Fiore, 1969: 123).

En este sentido, Goldsmith (2015), comprende Internet como un enorme dispositivo generador de escritura basada en un código alfanumérico, que a su vez es la base material de todos los soportes que conocemos: fotos, canciones, vídeos, libros… Ello significa que el motor que hace funcionar Internet es la literatura, aproximándonos así mismo a la comprensión del ciberespacio como texto; como un gran texto abierto y dispuesto para ser manipulado. Internet ofrece la posibilidad de cortar, copiar y pegar imitando los movimientos del lenguaje y esto es una novedad, comenta: "Nunca se ha movido el lenguaje de la manera que lo estamos moviendo hoy" (Goldsmith en Lago, 2014).

---

[128] El término *mashup* hace referencia a una aplicación web que captura los datos de una o más fuentes para presentarlas de una forma innovadora y distinta de cómo aparecen en el lugar de origen.

En *Escritura no creativa* sostiene que más que en un mundo de imágenes, tal y como lo profetizara McLuhan, el mundo se ha convertido en lenguaje, pues si uno observa a su alrededor puede ver gente que no para de escribir, leer y *textear. "*El lenguaje se puede recortar, arrojar al mundo como *spam,* enviarlo por correo electrónico. Se puede intercalar una canción en un texto, manipularlo con Photoshop, imprimirlo en una camiseta. Las palabras se han convertido hoy en un material plástico". Asimismo, en un mundo conquistado por el lenguaje, Goldsmith (2015) somete a examen la idea del apropiacionismo, comparando el trabajo de un escritor o artista con el de un *deejay* que en lugar de trabajar con *samplers* lo hace con fragmentos de textos ajenos gracias a acciones como las de "copiar", "cortar" y "pegar": "el *collage* y el pastiche siempre habían existido en literatura. Se podía coger una frase o un verso y componer otra cosa, pero ahora con un par de golpes de teclado se puede copiar no ya un libro entero, sino las obras completas de Shakespeare, que de repente se convierten en propiedad de uno". Así, podemos hablar de una especie de «homo sampler» que selecciona, mezcla y remezcla fragmentos, dando lugar a la denominada "cultura del remix", término que a su vez sirve para designar técnicas como el *sampling, collage, mashup*, cortar-y-pegar, pastiche o versionar, entre otras.

Haciendo referencia a las herramientas de cortar, copiar y pegar con el fin de realizar un *collage*, Jameson sostiene que es una acción a la que denomina pastiche, concibiéndolo como un fenómeno asociado al deseo humano de habitar en un mundo transformado en imágenes, en pseudoacontecimientos o en espectáculo, lo que relaciona al pastiche con el simulacro, ya que surge dentro de la cultura del capitalismo. Así, tanto en el *collage* como en el *mashup* (podría decirse que el *mashup* es a la época postindustrial lo que fue el *collage* a la era industrial), se hace uso de estrategias de reciclaje, de reaprovechamiento, pero quizá la cualidad que hace más atractivo al *mashup* sea su carácter de obra esencialmente inacabada. A diferencia de los *collages* modernos, que, por regla general, aparecen como unas obras cerradas en sí mismas y sobre las que no es posible actuar, los *mashups* suelen cobrar la forma de unas aplicaciones susceptibles de enriquecerse mediante la adición continua de información. Los más eficaces son los que operan como plataformas abiertas al trabajo colaborativo y que basan su potencial en el poder de las multitudes. Un buen ejemplo de ello son los mapas de información georreferenciada que se enriquecen gracias a los datos que los usuarios van colocando de forma espontánea sobre ellos. Los *mashups* son *collages* en los que el factor acumulativo aparece potenciado porque se vuelve virtualmente infinito, y es en ello donde reside su interés y contemporaneidad.

En este sentido, el trabajo de Gregory Chatonsky gira en torno a la idea de generar una ficción sin fin o lo que el llama una "ficción sin narración" a partir de los datos que circulan por la red. Por medio de los API[129] de diversos sitios web como Flickr o Twitter y herramientas como Google Maps o Google Street View, el artista genera *mashups* o composiciones de diferentes

[129] "Application Programming Interface" o Interfaces de Programación de Aplicaciones, un conjunto de comandos, funciones y protocolos informáticos que permiten a los desarrolladores crear programas específicos para ciertos sistemas operativos. Unas pequeñas aplicaciones de configuración sencilla que se instalan en el servidor que genera el *mashup.*

elementos que recoge en una interfaz que se encuentra en permanente actualización mientras el usuario la observa. Chatonsky recurre al concepto de *Zeitgeis*t para describir la sensación de estar observando el espíritu del tiempo presente a través de una constante extracción de datos de la Red y propone el término *Flußgeist*, o el espíritu del flujo: mientras el *Zeitgeist* es estático, limitado y supone una forma de conclusión, el *Flußgeist* es dinámico, abierto y sin fin. Bajo este concepto el artista reúne una serie de obras realizadas a lo largo de 2007.

Gregory Chatonsky, *L'Attente/ Waiting*, 2007

Una de las obras que forman parte de la serie *Flußgeist* es *L'Attente/ Waiting* (2007)[130], una pieza de net art que presenta al espectador un flujo continuo de imágenes que muestran a un conjunto de personas esperando el tren, junto con textos extraídos de diversas fuentes en tiempo real. El resultado es algo similar a un film con subtítulos, en el que el usuario no puede interactuar, sino simplemente observar lo que ocurre en la pantalla, una muestra de lo que circula por la red en ese momento. Chatonsky muestra así que los datos que transitan por Internet no son simplemente unos y ceros, sino fragmentos de experiencias, recuerdos y sentimientos de personas de diferentes lugares del mundo; a través de unas obras que invitan a pasear por las redes como un *flâneur* se pasea por la ciudad, sin rumbo fijo, dispuesto a absorber todos los estímulos que le ofrezca su entorno (Waelder, 2011).

Pau Waelder (2007) describe "Waiting" como "un *mashup* que recupera el contenido de las APIs de diversos *sites* populares (fotos de Flickr, actualizaciones de Twitter y efectos de sonido de Odeo) y los mezcla de manera dinámica con un vídeo previamente registrado de gente en una estación de tren y una banda sonora compuesta por el artista, todo ligado en una presentación de Flash. A parte del vídeo y la banda sonora, que constituyen el cuerpo central de la obra, el resto de contenidos se incorpora en tiempo real. Esto significa que cada sesión de visionado es única, ya que los contenidos y su combinación no pueden volver a reproducirse (…). El resultado es bastante dadaísta, ya que la aleatoriedad se combina con asociaciones inesperadas, a manera de cadáver exquisito (…)".

El *mashup* como vemos, se centra en la construcción de algo nuevo, un montaje que viene producido por una serie de itinerarios o "rutas" de carácter hipertextual a partir de contenidos

[130] Web del proyecto Disponible en: <http://chatonsky.net/waiting/> [Consulta: 19 noviembre 2017]

online ya existentes. Tanto el *mashup* como remix o el *collage* aparecen como técnicas para montar significados, y en este sentido internet se configura como un despliegue de textos e imágenes expuestas para ser descifradas y manipuladas; acciones a partir de las cuales el usuario deviene productor.

2. 3. El *Libro de los pasajes* como hipertexto

En estas prácticas revisadas, se parte de la idea de fragmentación que presenta el ciberespacio y en las que el hipertexto juega un papel fundamental como forma de búsqueda y desplazamiento. El hipertexto es una expresión acuñada por Theodor H. Nelson en los años sesenta para referirse a un tipo de texto electrónico, una tecnología informática nueva y, al mismo tiempo, un modo de edición: "Con «hipertexto» me refiero a *una escritura no secuencial*, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces, que forman diferentes itinerarios para el usuario" (Nelson, 1998: 25).

Se trata de una herramienta con estructura no secuencial que permite crear, agregar, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces asociativos. Internet emplea el lenguaje html (Hypertext Markup Languaje o lenguaje de etiquetado de hipertexto) que utilizan las páginas web, y se comunica a través de "http" (Hypertext Transfer Protocol) o protocolo de transferencia de hipertexto, que es el sistema de comunicación que utiliza la World Wide Web o "telaraña mundial". La red que supone la WWW es la interfaz de comunicación de internet, que hace uso de enlaces de hipertexto en el interior de una misma página o entre distintas páginas.

Una vez explicado esto, retomamos el *Libro de los pasajes*, obra en la que Benjamin, recordamos, realiza una cartografía del momento histórico que supuso la modernidad, abordando una gran cantidad de temas a partir de la acumulación de citas y fragmentos. El lector de la obra, cuya construcción deviene entramado urbano, adopta la actitud del *flâneur* pudiendo deambular por las calles que conforman sus páginas.

Atento al fragmento, convencido de que este descubriría el acontecimiento que permitiría encontrar los orígenes del presente, en Benjamin encontramos la actitud propia del *flâneur*, que deambula por la ciudad atento al detalle para descifrar el enigma urbano.
Durante sus paseos e investigaciones recopilaba cualquier material que se le cruzara en el camino: folletos, fotografías, notas, apuntes, recortes, citas… una multitud de fragmentos que luego fue seleccionado y clasificado por temas, dando lugar a una especie de *collage*. Un ensamblaje en el que a partir de pequeños fracciones, logró formar un todo que daría lugar a un entramado de pistas y testimonios donde se encuentra la solución a la incógnita que supone el periodo histórico de la modernidad.

El lector de la obra puede adquirir una visión múltiple y desplazarse sin rumbo a través de las diferentes citas. Benjamin consideraba que el *Libro de los pasajes* era un espacio adecuado para deambular por él, y al tratarse de una obra abierta, fluida y fragmentada, puede acercarse a la idea de ciudad. Alejado de la narrativa lineal, la obra es una multitud de ideas y reflexiones que el lector puede ordenar a su antojo, siguiendo los caminos de una manera libre y azarosa, guiado en función de sus intereses, necesidades, gustos o emociones: "en mi trabajo, las citas son como salteadores de caminos que irrumpen armados y despojan de su convicción al ocioso paseante" (Benjamin, 1987:86).

Así, la obra invita al lector a saltar de una sección a otra, a retroceder, a cambiar de dirección. El sociólogo Mike Featherstone (1989 en Hartman 2004: 81) encontró la noción de *flânerie* dentro del "hipertexto" del *Libro de los pasajes,* considerando al lector como un *flâneur*, es decir, como una figura relacionada con el método de lectura y escritura, en constante movimiento que está continuamente invadida por impresiones.
Haciendo del propio pasaje una categoría de análisis, en la que confluyen diferentes elementos que en combinación da lugar a la producción de significado, el *Libro de los pasajes* se ha considerado como uno de los ejemplos más tempranos de hipertextualidad, ya que su estructura, lejos de ser lineal al no poseer un orden jerárquico fijo, se hace similar al sistema que forma la web. Debido a que el proyecto de los pasajes está compuesto por una gran colección de citas y apuntes yuxtapuestos, a menudo es comparado por el propio Benjamin y por sus estudiosos como "el gran montaje". El sistema metodológico de Benjamin responde en este sentido y en una escala mayor, a la constelación de textos interconectados, es decir, hipertextos, a un tejido que se asemeja a la idea de "gran telaraña mundial" que da forma a Internet.

> La organización del material escrito - fragmentaria, por piezas - es análoga a la disposición de las diversas mercancías de múltiples orígenes, arrojadas juntas en forma confusa y estrecha en las vitrinas de las tiendas en las arcadas; y, nuevamente, en el siguiente nivel, a la heterogénea sucesión de tiendas y negocios que encuentra el vagabundo que deambula a través de un pasaje. Así como el asiduo a las arcadas percibe las cosas objeto por objeto y tienda por tienda, de la misma forma el lector de Benjamin asimila los contenidos de su libro pieza por pieza, fragmento por fragmento, para ser inducido por el camino a conocer nuevas formas de conciencia histórica y cultural, por los golpes y destellos de yuxtaposiciones y conexiones inesperadas. Podemos concluir que en el texto de Benjamin, las arcadas tienen el papel de ejemplificar el principio relacional - un principio que, como veremos, subyace también y en forma crucial a la arquitectura de la Internet de nuestros días (Rollason, 2002).

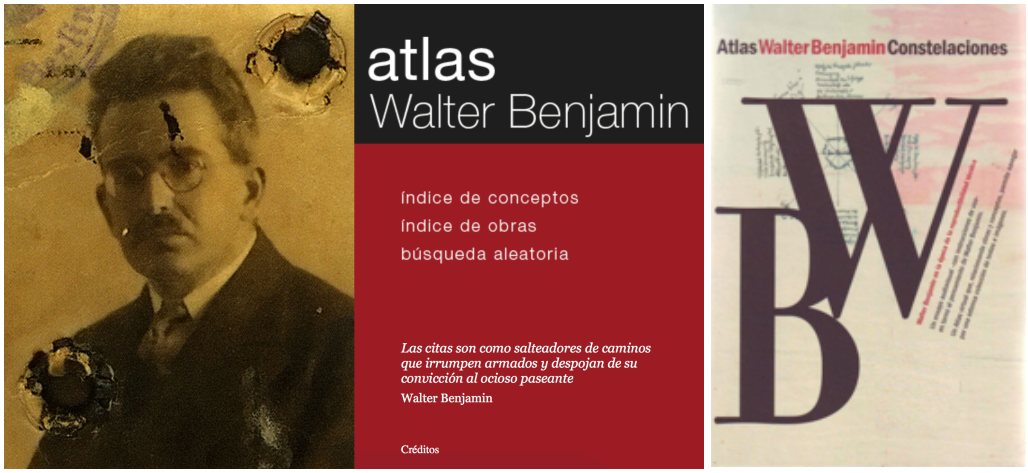
En este sentido, Derrida (1989) sostiene que una forma de textualidad que va más allá de la imprenta "nos obliga a extender la noción dominante de "texto" para que deje de ser una recopilación acabada de escritos, un contenido encerrado en un libro o entre sus márgenes y se vuelva una red diferencial, un tejido de huellas que eternamente se refieren a algo distinto, a otras huellas diferenciales". En sus investigaciones acerca del hipertexto, Derrida lo aproxima al ejercicio de montaje, en el sentido cinematográfico, que viene dado por su "discontinuidad" discursiva, con lo que afirma que la escritura deviene siempre montaje.

También autores como Umberto Eco, anteriormente mencionado, relacionan la idea de texto abierto con la práctica concreta de hipertexto que a su vez promueven el rol de lector activo que escoge sus propios trayectos, algo que recuerda a los libros del tipo "Elige tu propia aventura" (en España publicados por Timun Mas), también pensados para obligar a sus lectores a tomar decisiones que influirán en el desarrollo de la aventura. El prólogo de uno de ellos versa de la siguiente manera (Pajares, 1997):

> Las posibilidades son múltiples; algunas elecciones son sencillas, otras sensatas, unas temerarias... y algunas peligrosas. Eres tú quien debe tomar las decisiones. Puedes leer este libro muchas veces y obtener resultados diferentes. Recuerda que tú decides la aventura, que tú eres la aventura. Si tomas una decisión imprudente, vuelve al principio y empieza de nuevo. No hay opciones acertadas o erróneas, sino muchas elecciones posibles (Estes, 1985:1).

En este sentido, la nueva narrativa literaria que viene dada por el hipertexto, anticipa de alguna manera el deseo de transgredir las estructuras y certidumbres que han caracterizado la experiencia humana y urbana en la modernidad, y tal como sostiene Landow (1995: 14) "deben abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por otros de multilinealidad, nodos, nexos y redes". La interrelación es por tanto el elemento clave del *Libro de los pasajes* y es el principio relacional que anticipa el modelo de organización de Internet y también de la ciudad, pues los pasajes aluden también a la arquitectura; pasajes que suponen el tema central del libro y también su principio organizativo.

Por otro lado, también debemos destacar que una de las aportaciones de la web en este sentido es el "*tagging*" o etiquetado, que permite filtrar, ordenar y categorizar imágenes por temas. Una labor de filtrado que nos lleva de nuevo al trabajo de Benjamin en el *Libro de los pasajes*, donde cada cita está etiquetada con el fin de producir una clasificación por temas o catalogación, y que a su vez evoca "la disposición de las diversas mercancías de múltiples orígenes, estructuradas en las vitrinas de los pasajes, así como a la heterogénea sucesión de tiendas y negocios que encuentra el vagabundo que deambula a través de un pasaje" (Rollanson, 2002).



César Renduelles y Ana Useros, *Atlas Walter Benjamin,* 2010

De esta manera, la idea del *Libro de los pasajes* como antecedente del hipertexto, queda ejemplificada en el proyecto Atlas Benjamin que desarrollaron César Renduelles y Ana Useros en el Círculo de Bellas Artes de Madrid en 2010 dentro de la exposición "Walter Benjamin. Constelaciones" que proponía una intervención contemporánea en su pensamiento a través de una serie de elementos[131] en los que queda reflejada la metodología desarrollada por el propio autor.

Constelaciones trata de mostrar través de imágenes algunos conceptos centrales en la obra de Benjamin. Consiste en la recopilación de un conjunto de citas audiovisuales (escenas de películas, fotografías, pinturas, grabaciones sonoras, animaciones, documentos históricos…) intercaladas con una selección de textos. En ese sentido, *Constelaciones* reproduce una estrategia, basada en el montaje cinematográfico, que el propio autor desarrolló en distintos trabajos (Renduelles; Useros, 2010:11-12).

Atlas Benjamin es una herramienta informática que permite navegar por una colección de textos unidos por hipervínculos, cuyo fin es sacar a la luz algunas líneas de sentido que atraviesan el pensamiento benjaminiano y que a menudo resultan difíciles de detectar en una escritura característicamente heterogénea y poco académica. Un proyecto que toma la idea de los textos de Benjamin como antecedente del hipertexto y la imita utilizando la tecnología del hipertexto para conectar unas citas con otras, así, la base del *Atlas* es una selección de más de 1.200 conceptos que ocuparon la reflexión de Benjamin y más de 900 fragmentos que abarcan temas y épocas muy distintas (Renduelles; Useros, 2010:11-12).

2.3.1. El coleccionista. El *flâneur* botanizando la web o como inspector de nubes

En el apartado que dedicamos a las nuevas formas de producción que surgen a través de internet, comprendimos cómo prácticas tales como el remix o el *mashup* consisten, en rasgos generales, en una recopilación de datos que posteriormente son presentadas de una forma innovadora y diferente de como eran en su lugar de origen mediante técnicas basadas en acciones de copiar, cortar o pegar, entre otras. En esa labor de búsqueda de material que sirva de fuente para sus creaciones, el usuario recorre el ciberespacio como un coleccionista que recopila objetos varios para luego ser compuestos en un orden que posteriormente va a generar el discurso de la colección. Del mismo modo, el usuario puede también adoptar la actitud de un trapero que va buscando entre los escombros de los rincones más recónditos de la web, materiales y desechos que adquieren una nueva función en sus creaciones.

[131] La exposición "Walter Benjamin. Constelaciones" fue comisariada por César Renduelles y Ana Useros y tuvo lugar en el Círculo de Bellas Artes de Madrid del 17.11.2010 al 06.02.2011. Información disponible en: <http://www.circulobellasartes.com/exposiciones/walter-benjamin-constelaciones/> [Consulta: 4 febrero 2016].

Cuando Benjamin (1972:50) escribe del *flâneur* que "va a hacer botánica al asfalto (…)" está poniendo de manifiesto la labor de recolección que realiza durante sus paseos por la ciudad, tal y como lo haría el botánico "tradicional" en la naturaleza. Una actividad de exploración de materiales varios que el asfalto ofrece, que hace que al *flâneur* se le relacione con la figura del trapero y posteriormente a la del coleccionista.

En el ciberespacio existe una inclinación desde la práctica artística, a la recopilación de materiales encontrados en la web, algo que acerca al artista-*flâneur* a la figura del coleccionista. Con la gran cantidad de sistemas de registro visual que existen en la actualidad, se realizan capturas de instantes de casi todos los momentos de la vida, produciendo una gran cantidad de imágenes que la multitud conectada comparte en las redes. Consciente de esta situación, la práctica artística se interesa por esta multiplicidad de registros visuales que son captados a través de los desplazamientos por la red, pues pasear por el ciberespacio supone callejear entre imágenes, textos, datos y fotografías que el artista utiliza como material para sus creaciones.

> Considero que coleccionar es un arte independiente, como el mismo acto de tomar fotografías. Los fotógrafos son capaces de descubrir detalles que pasan desapercibidos a quienes viven la escena fotografiada. Ellos captan esos detalles y en ese sentido hacen una selección. Los aficionados toman millones de fotografías y un fenómeno parecido puede ocurrir, una obra maestra puede haber nacido y nadie repara en ella. En lo que concierne a la naturaleza del acto de elegir, sin embargo, no importa si el reconocimiento del valor de la imagen tiene lugar antes de la toma o después, quizás incluso décadas más tarde (Horus Archive en Fontcuberta, 2016:187) [132].

Por otro lado, en *La memoria robada*, Manfred Osten (2008) expone que con la llegada de la modernidad, debido a la aceleración que implica el uso de las nuevas tecnologías, la cultura del recuerdo se ve amenazada. La comprensión que uno tiene del pasado, del presente y del futuro se encuentra íntimamente relacionada con la manera en que se organiza y procesa la información con los medios electrónicos, y en cómo se dota de sentido a grupos de datos o nubes ofrecidas por los archivos digitales.
Así, con internet, el usuario tiene acceso a una cantidad aparentemente infinita de datos que pueden ser almacenados, dando lugar a una especie de "externalización de la memoria", en un acto a través del cual el *flâneur* se convertiría en una especie de inspector de nubes (digitales).

> La palabra impresa como memoria materializada muta en palabra electrónica. La biblioteca como lugar de reunión real de la memoria impresa se traslada al espacio digital del disco duro. La memoria que san Agustín, en los libros diez y once de sus *Confesiones*, había entendido como el fin propiamente dicho de la reunión de la comunidad se evapora y se convierte en el *spicarium*, es decir, en el lugar donde originariamente se conservaban las espigas (*spicae*), el trigo. El ordenador, sin embargo, almacena, no memoriza. Es decir, la emigración de los impresos a la serie de signos electrónicos escamotea a la memoria la hasta ahora normal realidad táctil de los libros. Las piececitas de tejido mental fijadas en el libro de una memoria

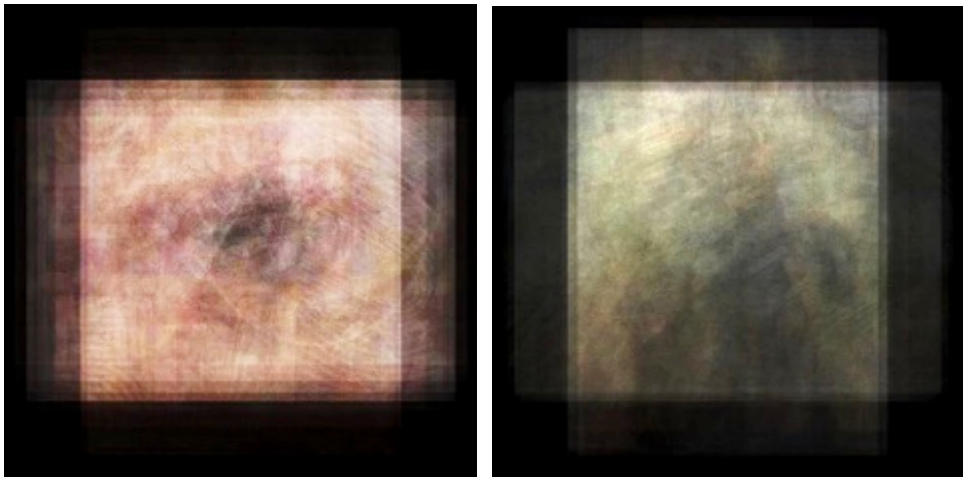
[132] "Horus Archive", *Lodz Fotofestiwal*, 2009 (en Fontcuberta, 2016).

> que funda referencias asociativas deben poner a prueba su destreza ahora sobre un nuevo suelo, a saber, en el terreno de fugaces series de signos de digitalizados altamente disueltos. La memoria, hasta ahora experta en el trato con asociaciones auto-generadas y clarividencias conexas, de repente se encuentra otra vez –y en cuanto usuaria habituada a capacidades de almacenaje– con conexiones formales técnicamente determinadas y dependiente de las máquinas de búsqueda digital (Osten, 2008: 78-79).

Por ello, en el espacio digital donde los soportes físicos se desmaterializan y el concepto de archivo se está transformando, cabe pensar en la figura del coleccionista y en la idea de almacenamiento de información como conceptos que a su vez dejan asomar la noción de archivo (Guasch, 2011) como constelación si se piensa en las bases de datos interconectadas. Un mundo-archivo en el que cada actividad que tiene lugar en el espacio físico y material encuentra su correspondencia en el digital; un equivalente de archivos inmateriales. En el coleccionismo, el almacenamiento y el procesamiento de información que tiene lugar en el ciberespacio, resulta fundamental el establecer relaciones y correlaciones entre los diversos datos a través del uso de metadatos o etiquetas; es decir, datos que describen y categorizan otros datos con el objetivo de ordenar, jerarquizar, racionalizar y evaluar (Adriaansens, 2017).

> Al archivo se le pueden asociar dos principios rectores básicos: la mnéme o anámesis, (la propia memoria, la memoria viva o espontánea) y la hypomnema (la acción de recordar). Son principios que se refieren a la fascinación por almacenar memoria (cosas salvadas a modo de recuerdos) y de salvar historia (cosas salvadas como información) en tanto que contraofensiva a la"pulsión de muerte", una pulsión de agresión y de destrucción que empuja al olvido, a la amnesia, a la aniquilación de la memoria (Guasch, 2005: 158).

Son varios los artistas que recurren a la recopilación de datos, textos o imágenes que reúnen durante sus *ciberflâneries*, un proceso que en palabras de Martín Prada (2015: 107) "retomaría, en último término, muchas de las proposiciones benjaminianas de la actividad del coleccionista, de aquel que se dedicaba a seleccionar preciosos fragmentos en un montón de escombros, para llevar esta actividad nuevamente a los umbrales de la propia práctica artística".



Neil Kandalgaonkar, 50 people see an eye, 2005 // Neil Kandalgaonkar, 50 people see their own shadow, 2005

En este caso, Neil Kandalgaonkar ha elaborado un sistema de recopilación automática de imágenes de flickr llamado "*Tag*-o-vision", etiquetadas y catalogadas bajo palabras concretas como "eye", "shadow" y "self" en este caso. Estas imágenes que forman parte de la serie "50 people see" están creadas a partir de la fusión automática de 50 imágenes que diferentes usuarios han compartido en flickr y etiquetadas con dichos términos. De esta manera se genera una fantasmagoría, una imagen producto de la suma de infinitas percepciones anteriores para generar una imagen general que recuerda a la técnica de "retratos compuestos" ideada por Francis Galton en el s. XIX; una amalgama de distintas impresiones e instantes que tanto fascinaron a los impresionistas y que muestran que el ciberespacio es un espacio enormemente visual. En este sentido, el "*tag*ging" o etiquetado pueden ser empleadas como estrategias creativas que utilizan como fuente de trabajo los motores de búsqueda. Así, cabe destacar que aunque se trate de un espacio tremendamente visual, uno accede a sus contenidos a través de palabras.

2.4. Paseando páginas: el ciberespacio como texto y navegar como forma de lectura

> Pasear es una suerte de lectura de la calle, durante la cual los rostros de la gente, las vitrinas, los escaparates, las terrazas de los cafés, los tranvías, coches y árboles se convierten en letras, todas ellas igual de legítimas que juntas forman palabras, frases y páginas de un libro en constante renovación. Para pasear de verdad es preciso carecer de un propósito muy determinado (Hessel, 1997).

Un hecho que permite establecer una analogía entre el ciberespacio y la ciudad, así como pensar en la existencia del *flâneur* en el ciberespacio, es el análisis del espacio virtual como texto y desplazamiento por el mismo (navegar). Si la ciudad se ha transformado en una especie de es posible desplazarse por él en el ciberespacio mediante el hipertexto, que también influye en los modos de percepción. Apareció en la década de los noventa con el objetivo de unir el mundo de la teoría literaria con el de la tecnología informática haciendo posible navegar o desplazarse por el ciberespacio de una forma azarosa. En la comprensión del espacio y de la ciudad virtual como un *collage*, tiene mucho que ver la aparición del procesador de textos que permite al usuario cortar y pegar los escritos hasta convertirlos en artificios, algo que también ocurre con la ciudad física, que es percibida como un espacio plagado de rupturas y discontinuidades.

Asimismo, tanto el ciberespacio como la urbe ofrecen la misma posibilidad de ser leídas como un texto, ya que ambas proporcionan un marco arquitectónico y de interacciones humanas. Como vimos en la primera parte, la ciudad es un texto formado por fragmentos que, al caminar componen un texto que a su vez es leído a cada paso, y puesto que la *flânerie* es una forma de lenguaje, el *flâneur* en su caminar hace un acto de apropiación del espacio urbano, y a través de la retórica peatonal, se trasgrede el espacio urbano al tomar atajos, desvíos e improvisaciones.

De la misma manera, Roland Barthes (1990: 260) a quien Certeau hace referencia, sostiene que "la ciudad es un discurso, y este discurso es verdaderamente un lenguaje: la ciudad habla a sus habitantes y nosotros le hablamos a ella". En este orden de ideas, con la aparición de la web 2.0 todos estos discursos y enunciados se encuentran disponibles en la red, haciendo de la ciudad una escritura, un discurso, un lenguaje en el que confluyen diferentes sentidos, tantos, como personas recorriendo y apropiándose de sus calles, plazas, parques, museos... Una multiplicación de lecturas que Barthes reclamaba a la hora de emprender una semiótica de la ciudad, como amante que era de la urbe y de sus signos:

> Tenemos que ser muchos los que intentemos descifrar la ciudad en la cual nos encontramos, partiendo, si es necesario, de una relación personal. Dominando todas estas lecturas de diversas categorías de lectores (porque tenemos una gama completa de lectores, desde el sedentario hasta el forastero), se elaboraría así el lenguaje de la ciudad. Por ello diría que lo más importante no es tanto multiplicar las encuestas o los estudios funcionales de la ciudad, como multiplicar las lecturas de la ciudad, de las cuales, lamentablemente, solo los escritores nos han dado algunos ejemplos (Barthes, 1993: 266).

En 1988 Jeffrey Shaw presentó *Ciudad legible,* una ciudad en la que los edificios han sido reemplazados por textos, que a su vez narran la historia de la ciudad por la que el usuario se desplaza en una bicicleta fija. Se trata de una ciudad imaginaria construida con letras 3D. Utilizando como medio de expresión la realidad virtual, hace uso de la pantalla como elemento mediador que sumerge al usuario (no espectador) en la ilusión de lo virtual.

Jeffrey Shaw, *Ciudad legible,* 1988

Al navegar en bicicleta por el espacio, el individuo lee los textos compuestos por las letras, extraídos de documentos de archivo que describen la historia de la ciudad, adquiriendo, tal y como explica Manovich, implicaciones importantes de carácter técnico y conceptual. Por un lado, la obra simula una situación física real al posibilitar recorrerla en bicicleta, y al mismo tiempo "el espacio virtual se desliga de la simulación de la realidad desde el momento mismo en el que la ciudad era imaginaria, conformada por textos en 3D. Cada letra se correspondía con el edificio original de la ciudad tanto en altura como en color, y más aún, el texto contaba la historia de la ciudad por la que se transitaba" (García-Bresné, 2010:193).

De igual forma, Belén Gache (2012:5) hace referencia a la idea del ciberespacio como texto en su libro *Ciudad Legible*, y coincide con Certeau en que los desplazamientos espaciales adoptan la forma de los desplazamientos textuales, con lo que los desvíos del paseante se convierten en metáforas de los desvíos del lector a través de un texto. Así, la palabra oral se encontraría asociada al tiempo y a la audición, y la palabra escrita lo estaría a la dimensión espacial y visual. El paralelismo que existe entre el espacio de la escritura y el espacio urbano se hace visible en los diferentes recorridos, caminos y laberintos que aparecen como metáfora de las posibles maneras de recorrer una ciudad: en cada cruce (del hipertexto o de la ciudad), es el peatón (o el lector) quien decide qué dirección seguirá, dando un rodeo o tomando un atajo.

Belén Gache, "De la serie de los paseos", *El libro del Fin del Mundo,* 2002 // "Góngora WordToys", 2011[133]

Con el objetivo de establecer recursos metodológicos para realizar investigaciones etnográficas que ayuden a comprender las nuevas formas de interacción entre individuo-individuo, individuo-colectivo e individuo-máquina en la época de las nTIC, nace la etnografía virtual o netnografía. Dentro de este campo de estudio, Christine Hine (2004) comenta que el empleo de la metáfora de la tecnología como texto puede ayudar a entender el ciberespacio, un texto puede ser pensado como una forma de interacción empaquetada que se mueve de un lugar a otro. Mientras que la interacción hablada tiende a ser efímera y local, los textos son portátiles, por lo que Internet podría ser comprendido como una gran colección de textos que vienen y van, y desde este punto de vista, su uso puede ser definitivamente considerado como un proceso de lectura y escritura.

Según Mireille Rosello (1994: 129) el hipertexto propone una nueva relación entre cuerpo y espacio porque la propia navegación que tiene lugar al ir de una página a otra a través de links es una forma de apropiación del territorio, de naturaleza exploradora y aventurera; recorridos en los que los cuerpos virtualizados escriben su propio texto en el espacio, reconstruyendo a su vez mapas y desvelando nuevos caminos.

Tal y como mencionamos anteriormente, el hipertexto fue analizado por George P. Landow y aparecido en la década de los 90 con el fin de unir los mundos de la teoría literaria y la tecnología informática, permitiendo navegar por páginas de una forma azarosa, y el procesador

[133] Obras disponibles en: <http://www.belengache.net> [Consulta: 11 febrero 2016]

de textos, que enseña al ciudadano a recortar, separar y pegar los escritos hasta convertirlos en artificios, algo que mismo ocurre con la ciudad física, que es percibida como un espacio cargado de rupturas, inconexiones y discontinuidades.
En su artículo "Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual*"*, Jean Clement (2002) plantea un estudio de la herramienta del hipertexto para tratar de comprender su capacidad enunciativa. Para el autor, la primera característica del hipertexto está relacionada con la interacción que existe entre el hombre y la máquina, explicando que el hipertexto puede considerarse como un sistema material e intelectual al mismo tiempo, ya que el factor humano interactúa con los datos que se generan durante el recorrido.

A diferencia de una base de datos, el interés del hipertexto no está solamente en las unidades informativas que contiene o en la forma de organizarlas sino en la posibilidad de construir un pensamiento o un discurso con esos datos y extraer un sentido a través del recorrido por ellos.

Mark Amerika, *HTC hypertextual conciousness,* 1997[134]

Con la premisa *I link therefore I am* (enlazo luego existo) el artista Mark Amerika resume en una frase la clave del hipertexto. El elemento enlace desvela una construcción interactiva/hipertextual, no secuencial del texto, y además revela la importancia que adquiere tanto lo que está presente como lo ausente. El enlace o *link* permite la creación de enlaces multimedia gracias a los cuales medios de diversas naturalezas consiguen significado en relación unos a otros. Mark Amerika en su obra *HyperText Consciousness* (1997) explora las nuevas narrativas experimentales:

> La HTC, tal y como se experimenta en el ciberespacio está creando un nuevo tipo de narrativa en la que perderse. Esta narrativa puede ser más 'alucinogenérica' o 'clickactual' para el lector/participante, pero retiene todavía la sensación de ser un discurso mental narrativo (Packer, 1997).

Las construcciones hipertextuales y sus organizaciones pueden ser muy diversas pero en todo caso su especificidad está en la ausencia de un orden jerárquico fijo y en la invención de nuevas formas discursivas pues todo hipertexto está constituido por una red compleja y amplia de contenidos fragmentarios.

[134] Proyecto disponible en: <http://www.grammatron.com/htc1.0/intention.html> [Consulta: 11 febrero 2016]

> El siglo XX es la época del espacio. Estamos en la época de lo simultáneo, en la época de la yuxtaposición, en la época de lo próximo y lo lejano, de lo contiguo, de lo disperso. Estamos en un momento en que el mundo se experimenta, creo, menos como una vía que se despliega a través de los tiempos que como una red que enlaza puntos y que entrecruza su madeja (Foucault, 1999: 431).

Para Certeau, la retórica del caminar está compuesta por la sinécdoque, una figura dinámica a través de la cual el lector intenta imaginar el todo a partir de un fragmento, de esta manera, el hipertexto es un fragmento de un conjunto extraído según el recorrido de la lectura, y por el asíndeton, que es la ausencia de conexiones en una frase y que al formar parte de diversos recorridos potenciales, se imposibilita la probabilidad de tener un vínculo discursivo con los demás fragmentos. Estas dos figuras retóricas en su relación con el caminar son explicadas por Certeau de la siguiente manera:

> Una reemplaza las totalidades con fragmentos […]; la otra las separa al suprimir los nexos conjuntivos y consecutivos […]. Una densifica: amplifica el detalle y miniaturiza el conjunto. La otra corta: deshace la continuidad y desmantela la realidad de su verosimilitud. […] se crea un fraseo espacial de tipo antológico (compuesto de citas yuxtapuestas) y elíptico (hecho de agujeros, lapsus y alusiones) (Certeau, 2000: 114).

Al igual que la retórica del caminar, el hipertexto queda así formado por la sinécdoque, la asíndeton, a las que Clément (2002) añade la metáfora, mediante la cual un fragmento determinado se presta a diferentes lecturas en función de los recorridos en los que se inscribe, siendo un rasgo que lo diferencia del texto impreso. A este respecto, Manovich (2005) sostiene que Internet ha dado prioridad a la metonimia a costa de la metáfora, pues la primera está relacionada con el sistema de ventanas e hiperenlaces mientras que esta última es más propia de la interfaz, los juegos y la realidad virtual.

Por otro lado, en tanto espacio de escritura, el hipertexto es según Clément un nuevo lugar en expansión que tiende a la forma laberíntica, lo cual obliga a que en su escritura haya señales o mapas de recorrido y concluye que el hipertexto es una enunciación pionera cuya característica más decisiva es "ir a la deriva" (Rodríguez, 2003). A diferencia del texto clásico que jerarquiza, organiza y clasifica la información, el hipertexto no se interesa por fijar el sentido. La especificidad del hipertexto consiste en una visión ambulante, la cual exige del lector que en cada cruce de camino tome las decisiones que su propio recorrido induce.

Tanto la *flânerie* que tiene lugar en el ciberespacio, o navegar a la deriva a través del hipertexto, como la deambulación urbana conllevan un mismo proceso de lectura y mapeado (Lemos, 2001), una lectura que pone en relación el cuerpo y el texto, y un mapeado que implica la relación entre el cuerpo y el espacio. De esta manera, Lemos sostiene, confirmando de nuevo, que tanto la *flânerie* urbana como su práctica en el ciberespacio, produce una fusión entre la figura del lector (que sigue el mapa) y la del escritor (que hace el mapa).

Por su parte, el hipertexto se encuentra estrechamente relacionado con la narrativa digital, ya que este ofrece nuevas formas de contar historias; en 1996 el hipertexto se consolida como un

dispositivo capaz de trastocar en profundidad las estructuras narrativas tradicionales y los artistas se enfrentan de múltiples formas a las posibilidades que esto ofrece. Novelas interactivas a través de las cuales es posible desplazarse e interactuar, retomando de nuevo la idea de caminar como forma de lectura en un espacio-texto, una literatura "no lineal", que recuerda a obras como *Rayuela*, de Julio Cortázar, o "El jardín de los senderos que se bifurcan", del libro *Ficciones* de Jorge Luis Borges.

En palabras de Barthes, se trataría de una forma de escribir la lectura, de reflexionar sobre aquello que sucede cuando leemos, lo que vendría a ser la producción de un texto, que se encuentra mediado por la experiencia del lector; una nueva forma de abordar la lectura que le confiere tanto al lector como a los usuarios de la red la capacidad de participar en el proceso de creación. Para Barthes, un texto es un tejido que "está formado por escrituras múltiples, procedente de varias culturas y que, unas con otras, establecen un diálogo, una parodia, una contestación; pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor (...) sino el lector" (1999: 69).

> A la vez herramienta para el escritor y medio para el lector, los documentos en hipertexto permiten a los escritores, o a grupos de autores, conectar datos entre sí, crear trayectos en conjunto de material afín, anotar texto ya existente y crear notas que remitan tanto a datos bibliográficos como al cuerpo del texto en cuestión... El lector puede pasearse por esos textos anotados, referidos y conectados de forma ordenada aunque no secuencial (Landow, 2009:17).

Es por ello, que entre la *flânerie* del poeta urbano y la *flânerie* virtual no hay mucha distancia. Vagar por la ciudad y "clickear" en sitios de Internet es una manera de escribir leyendo y de imprimir el trazo o huella en el espacio maleable de lo cotidiano, una forma, como decíamos, de apropiación del mismo. Lejos de tratarse de una simple consumición pasiva del espacio (físico o virtual), aquí tienen lugar una serie de procesos de seducción, desvío y apropiación (Certeau, 1990) que dotan de sentido a los espacios que son vividos como experiencia.

2.5. Ciberpasajes: la ciudad en miniatura

A finales de los años treinta del siglo diecinueve aparecen en París los pasajes, pasadizos comerciales situados entre edificios y protegidos de la intemperie, cuya aparición se encuentra vinculada, según Benjamin, al nacimiento de la figura del *flâneur*, espacios en los que la ciudad se miniaturiza y por donde nuestro paseante deambula absorto y hechizado por la mercancía, que asoma tras el vidrio de la vitrina, en el cual se produce un juego de reflejos que produce un efecto caleidoscópico en el que su imagen se confunde con la de los propios objetos expuestos.

En estos espacios, el empleo del vidrio fue algo fundamental; las cubiertas de los pasajes estaban acristaladas, lo que permitía una iluminación natural, contribuyendo a su vez a establecer una relación ambigua entre el interior y el exterior, porque los pasajes convierten la calle en una especie de habitación acristalada donde los transeúntes se encontraban protegidos. Por otro lado, el vidrio fue empleado como la membrana que separa la mercancía del comprador, o al observador del objeto observado.

En este sentido, Benjamin empleó el término de fantasmagoría relacionándolo con la mercancía expuesta en vitrinas, en las que el vidrio estimula, como decimos, una sensación caleidoscópica que confunde la realidad con la fantasía y el presente con el pasado.

Estos espacios protegidos gozaron de gran popularidad, y se convirtieron en la apuesta de Baudelaire por sintetizar la diversidad del mundo en una imagen poética, que miniaturiza y resume la ciudad; son pequeños mundos en miniatura porque su interior albergan infinidad de objetos, al igual que en las estancias de una casa burguesa, donde el burgués guarda sus objetos de consumo, especialmente desde que los electrodomésticos comenzaron a aparecer en los hogares (y sobre todo con la televisión, una ventana que se abre para mostrar el mundo en casa a través de la pantalla).

El empleo del vidrio en los escaparates convierte a la mercancía en una imagen, al igual que ocurre con las ventanas. Desde el ventanal del café "el hombre de la multitud" observa lo que sucede en el exterior como si de una película se tratara, mientras el observador se encuentra protegido en el interior. Algo similar ocurre cuando el usuario se sitúa delante de la pantalla del ordenador, que es una superficie de escritura creada para ser manipulada por el individuo, para sumergirse en el ciberespacio.

La primera analogía que existe entre el pasaje tradicional y el pasaje virtual, la encontramos de una forma literal en la traducción del término pasaje, al inglés (*arcade*). Esto nos lleva a aquellos espacios destinados al uso de máquinas recreativas llamadas "*Arcade games*", que comparten rasgos con los pasajes parisinos en tanto espacios de fantasía y ensoñación en los que el usuario experimenta una explosión de estímulos visuales y sonoros. Pero si nos centramos no tanto en la traducción literal de pasaje/*arcade*, y más en el mecanismo de estos juegos, podemos encontrar que se asemeja más a las construcciones de la representación que suponía el panorama; estas construcciones, dispuestas para ser disfrutadas por el público en general, hacían vivir al espectador una ilusión de realidad, por ello, podemos considerarlos los antecedentes de la realidad virtual y la realidad aumentada (Prieto, 2016), y en la inmersión que se provoca en el ciberespacio. Al igual que los panoramas, el alma de los videojuegos nació en los pasajes-*arcade*.

Puesto que los pasajes son pasadizos entre edificios que conectan calles y vías, sería más acertado pensar que el pasaje se asemeja más a la estructura del hipertexto, pues el pasaje expresa el movimiento de "pasar a través", e implica la interconexión del pasaje a la calle, de la calle al bulevar y del bulevar al siguiente pasaje. Más que una construcción arquitectónica, el pasaje es un entorno onírico que permite pasar y traspasar, un pasadizo que abre paso a otro espacio, en este caso, al ciberespacio, por eso, la forma que mejor describe el espacio paseado por el *flâneur* es el laberinto.

> La ciudad es la realización del viejo sueño humano del laberinto. Esta realidad es la que persigue el *flâneur* sin saberlo (Benjamin, 2005: 434).

Una de las primeras consideraciones que debemos tener en cuenta, es la elección de Benjamin a la hora de emplear el pasaje para dar título a un trabajo compuesto por múltiples fragmentos, y que como vimos anteriormente, tanto la metodología empleada por el autor, como la estructura de la obra final, es contemplada como uno de los primeros ejemplos de hipertextualidad.
Descrita como "el gran montaje", la obra puede ser comparada, en una escala mayor, a la red de textos que conforma el ciberespacio, por donde el *flâneur* vaga sin rumbo, y como un detective de deja llevar por la curiosidad, y se deja arrastrar por el sistema hipertextual, se pierde para encontrar, entre los fragmentos, las pistas que le permitan resolver el enigma de este nuevo espacio, con la diferencia de que mientras el usuario de los pasajes ejercía un rol de consumidor, en el ciberespacio se vuelve productor.

El hipertexto es el pasaje virtual que conecta calles, a través de las cuales es posible llegar a rincones en los que relacionarse con gente, porque, recordamos, el pasaje tradicional se consolidó como espacio de sociabilidad, y igual que el pasaje, y posteriormente el centro comercial, el ciberespacio ofrece seguridad (y control). Por otro lado, además de estas conexiones que existen entre el pasaje y el hipertexto, debemos hablar del pasaje en tanto espacio que alberga comercio y mercancía y que, una vez entrado en decadencia, dejó paso los grandes almacenes y a los centros comerciales, lugares construidos para practicar la actividad del *shopping*. En este sentido, Goldate (1997) sostiene que la existencia del *flâneur* informático es posible porque en el ciberespacio podemos encontrar centros comerciales (cibermalls), uno de los pocos lugares, según el autor, por los que este paseante puede practicar la *flânerie*.

Los pasajes parisinos fueron desplazados por los Grandes Almacenes y posteriormente por los centros comerciales, que encuentran su equivalente en el ciberespacio transformándose en cibermalls o cibercentros-comerciales, así, Goldate (1997) se refiere al *flâneur* virtual como aquel que practica el *shopping online*, inmerso en la multitud que visita estos espacios virtuales dedicados exclusivamente al consumo (visual y mercantil).
Si en el centro comercial urbano el ciudadano se sentía a salvo por la vigilancia a la que este espacio se veía sometido, durante la práctica del *cibershopping*, el consumidor, liberado de su cuerpo, evita los peligros que conlleva el desplazamiento físico por la ciudad.

2.6. Panoramas. *Arcade games*

Los panoramas eran espacios que gozaron de gran éxito con la aparición de los pasajes y que hasta entonces podían encontrarse en el contexto de las exposiciones universales, eventos a los que Benjamin describió como "Inauguran una fantasmagoría en la que penetra el hombre para dejarse distraer" (2005: 42). El usuario de estas construcciones basadas en el artificio técnico, ofrecían una gran variedad de experiencias sensoriales, especialmente a través del sentido de la vista. Los panoramas eran inmensas representaciones de las que se obtenía una visión global del mundo desde un punto de vista estratégico y dominante, lo que recuerda al panóptico de Bentham.

Esta idea de paisaje inmersivo y envolvente que ofrecían los panoramas, nos permite relacionarlos con los ya mencionados "*Arcade games*". En 1943 se creó en Kansas City, Penny *Arcade*, un universo rebosante de máquinas recreativas de las que emanaban luces y sonidos envolventes que se activaban con una moneda de un cuarto de dólar y que había sido creado para el entretenimiento de marineros y soldados durante la Segunda Guerra Mundial.
Asimismo, estos espacios se consolidaban como los nuevos espacios de socialización de la clase obrera, que experimentaba una despersonalización del trabajo con la fabricación en serie; en ellos era posible observar cómo las máquinas iban introduciéndose tanto en las fábricas como en los entornos cotidianos, de hecho, los primeros juegos de *Arcade* se accionaban a través de palancas, diales y botones, tomando como referente los artilugios para el manejo de maquinaria industrial. En este sentido, Benjamin comenta que la relación entre el juego y la máquina laboral se fundamenta en que cada manipulación no tiene conexión con la anterior, porque es su repetición estricta; de ahí, que las masas hayan encontrado en los parques de atracciones la forma de "positivar" su contacto con las máquinas, mediante un uso lúdico (Marzo, 2003:58).

Walter Sanders, "Wonderland *Arcade* in Kansas City" en *LIFE*, 1943

En su estudio sobre los panoramas estereoscópicos de finales del siglo XIX, Jonathan Crary (1999) ha sugerido que los espacios lúdicos de observación sirven para emplazar una "industrialización del consumo visual", ya que en ellos, la alineación física y temporal del cuerpo y de la máquina, corresponden a los ritmos de la producción en la fábrica y a la manera en que la novedad y las interrupciones fueron introducidas en las cadenas de montaje en aras a prevenir que el trabajador se distrajera" (Crary en Marzo, 2003:58).

Por tanto, los panoramas pueden ser considerados como antecedentes de estos espacios recreativos, proyectos utópicos que recuerdan a la idea de realidad virtual, en los que entregando una moneda, los visitantes podían acceder a un paisaje envolvente. Los *arcade games* han ido introduciendo de forma progresiva al jugador hacia la exploración de entornos virtuales, en lo que la experiencia del juego está unida al movimiento posicional en el espacio, haciendo posible su transitabilidad (Gallastegui González, 2006).

Asimismo, podemos encontrar los antecedentes de la realidad virtual en los frescos romanos (Owen, 2006:44 en Coulter-Smith, 2009), o en los frescos del renacimiento al utilizar la perspectiva y demostrar un gran conocimiento de la geometría, pero sin duda, uno de los precedentes históricos más relevantes es el panorama (Grau, 2010), ya que una de sus características más notables es que sitúa al observador muy próximo a la pantalla, casi dentro de la imagen produciendo una inmersión sensorial: "es la unión visceral del controlador del juego y la acción de la pantalla"(Murray, 1999:158)

Tanto las arcadas o pasajes que albergaban los panoramas, como los *arcade games,* ofrecían entretenimiento y diversión así como el deseo de un futuro más cosmopolita en el que poder vivir aventuras a través de máquinas recreativas y experiencias inmersivas controladas por el jugador: "los videojuegos ofrecían sueños fabricados por algoritmos y código binario; mundos animados por píxeles que era posible controlar a voluntad" (Zamora, 2015).

A partir del texto de Debord *La sociedad del espectáculo* (1967), autores como Baudrillard (1978) exploran conceptos relacionados con la simulación y la representación de la imagen. Las sociedades contemporáneas son percibidas en gran medida a través de los medios, produciendo que esta se encuentre traspasada por la idea del simulacro, que se caracteriza por el surgimiento de la simulación y la hiperrealidad.

Baudrillard (1978:100) explica la simulación a través del cuento de Borges en el que los cartógrafos del Imperio dibujan un mapa de extensión igual a la del territorio, al que reproduce totalmente, transformándose en su propio doble y confundiéndose con la cosa real; pero en la actualidad, explica, "la abstracción hoy no es ya la del mapa, el doble, el espejo o el concepto. La simulación no es ya la de un territorio, una existencia referencial o una sustancia. Se trata de la generación de modelos de algo real que no tiene origen ni realidad: un «hiperreal»" .

La hiperrealidad consiste en la sustitución de la realidad por su imagen, es decir, por una construcción artificial; sin embargo, en lugar de alcanzar solamente el lugar de la virtualidad y permanecer en el plano de la ficción, la hiperrealidad se presenta como una realidad más real que la realidad, con la característica de resultar más atractiva pues esta no es tan solo el reflejo de lo real, sino la misma realidad perfeccionada y digitalizada. Debord (1967) describe "la sociedad del espectáculo" como un modelo social sin fin en el que lo único significativo es su propio desarrollo; un modelo basado en la tautología y en el cual sus medios se convierten al mismo tiempo en sus objetivos; ello, con el propósito de implantar un sistema único de relación social entre personas mediatizadas por unas imágenes que son repetidas, multiplicadas.

De esta manera, se provoca una saturación visual que sumergen al individuo en un estado hipnótico de máxima obediencia y culto, dejando poco espacio para la reflexión y formando parte de la sociedad del espectáculo. En ella, la vista se convierte en un sentido privilegiado, dando lugar a la aparición de la denominada cultura oculocéntrica. En palabras de Debord, "el espectáculo no es una colección de imágenes, en cambio, es una relación social entre la gente que es mediada por imágenes" (1967).

De este modo, el ciberespacio funciona como el simulacro de Baudrillard (1983:2), quien ha señalado que se ha vuelto casi un objetivo a alcanzar tanto en la modernidad como en la posmodernidad, e insiste en que en las sociedades avanzadas actuales cualquier hecho, "realidad" o "verdad" tiende a convertirse bien en espectáculo, en consumo o en ambas. Por este motivo, tanto la ciudad como el ciberespacio, en la actualidad, tienden a convertirse en un producto de consumo o espectáculo.

Respecto a la simulación, Rifkin (2000:105) explica que cada vez existe una mayor tendencia a la inmersión en entornos electrónicos simulados, ya que existen un gran número de experiencias que tienen lugar en ambientes artificiales. Las comunicaciones electrónicas son entornos simulados diseñados para recrear la realidad: "el teléfono, el cine, la radio y la televisión han sido creados para desorientar los sentidos y juegan con la percepción del tiempo, espacio y realidad", sostiene el autor.

Para Rifkin, el desarrollo de las nuevas tecnologías electrónicas de la comunicación ha arrojado al usuario hacia una serie de entornos electrónicos, cada cual más capaz de producir la sensación de "realidad" de forma simulada. Sin embargo para McLuhan (1969: 125), "en la televisión se prolonga el tacto activo, exploratorio, que implica a todos los sentidos simultáneamente, más que el de la vista por sí solo. Uno tiene que estar «con» eso. Pero en los fenómenos eléctricos, lo visual apenas es un componente de una compleja interacción. Como en la era de la información la mayoría de las operaciones se dirigen eléctricamente, la tecnología eléctrica ha significado para el hombre de Occidente una considerable merma del componente visual de su experiencia, y un aumento correlativo de la actividad de sus demás sentidos".

El hecho de que el ciberespacio renueva la realidad mostrándola como realidad virtual, hace que estas experiencias que se obtienen aquí sean reales, hiperreales, en las que el usuario, través de la pantalla acristalada, protegido, puede navegar a la deriva en un espacio simulado donde vuelve a confundirse el interior con el exterior.

El *flâneur*, recordamos, logra sobrevivir porque es capaz de mantener una distancia con aquello que le rodea, al mismo tiempo que se sumerge, por lo que sus sentidos se intoxican. Este hecho guarda relación con lo que ocurre en la realidad virtual, un entorno inmersivo donde no existe un orden de separación entre el usuario y lo que este está viendo. Sin embargo, la inmersión que las tecnologías a menudo nos proponen llevan consigo el hecho de la disociación, a través de las manos virtuales que aparecen en el espacio visual y que responden a los guantes sensoriales que llevamos puestos: cuanto más envolvente y realista es la representación, mayor capacidad de distanciamiento alcanzamos (Marzo, 2003: 90).

> Mi experiencia de la realidad virtual depende del movimiento de mi cuerpo físico. Para ver, debo mover la cabeza. Para actuar y hacer cosas en el mundo virtual debo doblarme, extenderme, caminar, agarrar, darme la vuelta y manipular objetos ... Si lo virtual es tan físico, ¿qué cuerpo es el que dejo atrás al entrar la realidad virtual? Definitivamente no es mi cuerpo físico. Sin él no existo en ningún mundo. El cuerpo físico es el que nos da acceso a todos los mundos (Frank, 1995: 20).

En este sentido, Buck-Morss (1992: 23) habla de la tecno-estética como un sistema de percepción propio de la fantasmagoría: "Las fantasmagorías son una tecno-estética. Las percepciones que proporcionan son lo suficientemente "reales", pero su función social es compensatoria. La meta es la manipulación del sistema sinestésico mediante el control de los estímulos medioambientales. Tiene como efecto anestesiar el organismo, no entumeciéndolo, sino inundando los sentidos. Estas simulaciones sensoriales alteran la conciencia casi como una droga, pero distrayendo los sensores mediante alteraciones químicas y, significativamente, sus efectos se experimentan colectivamente, de modo igual. Todo el mundo percibe el mismo mundo alterado, todo el mundo experimenta el mismo ambiente total. En consecuencia, y de modo distinto a como sucede con las drogas, la fantasmagoría adquiere una posición de hecho objetivo".

> *Pertenezco a las grandes corporaciones, ellas son mis proveedores, mis camellos, las necesito, pero sobretodo, las amo!*
> *Estoy perdido en este mundo postmoderno... pero nací en un entorno analógico. Mis padres probaron el LSD, yo empecé con el TCP/IP*
> *Veo a través de píxeles, amo a través de interfaces, vivo en la red.*
> *Los limites de mi identidad se han desplazado. Soy un ser representado, ya no peso, ahora soy datos.*
> *Y mi ego crece, ya soy más grande que yo mismo, no quepo en mi cuerpo.*
> *No puedo parar de editar mi pasado, subiéndome a mi mismo, actualizando y rellenando nuevos perfiles, compartiendo mi importancia y ocultando mi impotencia.*
> *- Perdóname, mi cuerpo esta vacío, pero te puedo mostrar todos mis avatares -*
> *He regalado todos mis datos, perdiendo poco a poco la fe en la libertad. Nunca supe del cierto lo que estaba haciendo.*
> *Estoy tan colocado que puedo actuar sin apenas moverme. Soy un explorador incansable, no puedo parar.*
> *Tomo una nueva droga, Navego.*
>
> (Fragmento del proyecto *iAm* de Quelic Berga)[135]

Recordamos que uno de los pioneros de la visión técnica, Louis Jacques Mandé Daguerre, inventor de la primera forma viable de fotografía, era decorador de teatro y creador de dioramas, y siguiendo esta idea podemos encontrar en las recreaciones de fenómenos naturales realizadas por Olafur Eliasson, próximo al pensamiento de Baudrillard, referencias tanto hacia los dioramas de Daguerre y como a los panoramas de Barker (Coulter-Smith: 2009:50).

[135] Web del proyecto disponible en: <http://iam.caotic.net > y en: <http://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Nadie_nos_dijo_que_hab%C3%ADa_más_botones_Por_Quelic_Berga> [Consulta: 19 enero 2016]

Olafur Eliasson, *Pentagonal mirror tunnel*, 2017

> Estamos siendo testigos de un cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. Ya no evolucionamos del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que, en realidad, ambos modelos son reales. En consecuencia, podemos trabajar de un modo muy productivo con la realidad experimentada como conglomerado de modelos. Más que considerar el modelo y la realidad como modalidades polarizadas, ahora funcionan al mismo nivel. Los modelos [los simulacros] han pasado a ser coproductores de la realidad (Olafur Eliasson, 2009).

Por otro lado, Sánchez Vidal (2015) establece una analogía entre los panoramas y Google en sus vertientes de Google Earth, Google Maps o Google Street View. La tecnología, cada vez más envolvente e inclusiva del panorama, ha ido influyendo en el tratamiento informático de la visión y la globalización de la red (García Landa: 2015). Google Earth o Google Maps ofrecen un espectáculo similar al que ofrecían los panoramas, convirtiéndose en una especie de "panorama global, a tamaño mundial y con la información centralizada a escala planetaria, combinando satélites, ordenadores, fotografía e información geolocalizada". Un *mashup* interactivo formado por mapas, fotografías, vídeos, textos...

Integrado en Google Maps en 2007, Google Street View está basado en millones de imágenes geolocalizadas de las calles y carreteras de numerosas calles del mundo, implantándose como un dispositivo de realidad virtual que permite explorar visualmente cualquier lugar transitable, como si uno lo recorriera con un vehículo.

Cada diez o veinte metros, un sistema compuesto de nueve cámaras instalado en la parte superior de cientos de "coches-google" que transitan por más de veinte países va captando imágenes panorámicas y geolocalizándolas, contribuyendo de manera importante a reforzar la idea de que Internet supone un duplicado de la realidad en tanto que puede reemplazar la percepción directa que uno obtiene del mundo.

Google Street View agrega visualizaciones panorámicas de base fotográfica de las calles de las ciudades a otros tipos de medios que ya utilizan Google Maps. Esta herramienta se trata de un híbrido entre la fotografía y las interfaces para la navegación espacial que permite a los usuarios navegar por un espacio a pie de calle, pinchando sobre las flechas que aparecen superpuestas sobre las fotos panorámicas.

Cámaras de vigilancia y satélites que lo fotografían "todo" las 24h del día nos hace pensar en el panóptico de Bentham y en aquel ser que "todo lo ve" que fue encarnado, según la mitología griega, en Argos Panoptes, el monstruo de los cien ojos.
Un antecedente de Google Street View lo encontramos en el *Aspen Movie Map*, un ejemplo temprano del sistema hipermedia, diseñado entre 1978 y 1980 en el Architecture Machine Group del MIT por el artista e investigador Michael Naimark junto con un grupo de expertos del MIT. *Aspen Movie Map* está considerado como el primer espacio navegable virtual interactivo y el primer programa intermedia mostrado en público que ofrecía un recorrido virtual por la ciudad de Aspen (Colorado). El objetivo era permitir que un usuario se desplazara, conduciendo, por una ciudad simulada que ofrece la libertad de ser explorada sin limitaciones. Una conducción virtual interactiva en la que el usuario podía elegir el camino a recorrer a través de un menú que recuerda al que en la actualidad presenta Street View.

Al igual que el coche de Google, el equipo del MIT condujo por Aspen en coche tomando fotos cada tres metros, instantáneas que eran luego almacenadas en videodiscos o discos ópticos a modo de base de datos. Una simulación para que el usuario interactuara viajando virtualmente por ella (Manovich, 2006).

Michael Naimark, *Aspen Movie Map,* 1978-1980

Un antecedente que a su vez nos lleva a pensar en *Lugar modo de empleo*, en la que Shaw (1995) construye un espacio similar al de *The Legible City* creando un entorno inmersivo a través de diferentes pantallas, pero esta vez haciendo uso de un contenido y un modo de interacción más complejos. La obra se trata de un panorama interactivo en el que el espectador puede desplazarse visualmente y a través de diferentes mandos, por una pantalla panorámica de 360º.
A través de un sistema videográfico computacional, el espectador puede explorar el paisaje del Ruhr, que una vez fue el centro industrial de Alemania y que en aquel momento se encontraba sufriendo las vicisitudes de la regeneración postindustrial. Este espacio se proyecta en una imagen ofreciendo un campo de visión de 120º en la pantalla (Coulter-Smith, 2009:96). Desde la plataforma rotatoria, el espectador puede interactuar con la imagen girándola, acercándola o alejándola, explorando así diferentes realidades.

Jeffrey Shaw, *Lugar modo de empleo*, 1995

El artista se centra en la idea de paisaje y en una nueva forma de enfrentar al espectador a las imágenes. En ella recalca tanto las similitudes como las diferencias entre diversas tecnologías de navegación del panorama, el cine, el vídeo y la realidad virtual.

El espectador puede viajar entre panorámicas e introducirse en ellas. Es decir, este trabajo no actúa a nivel simbólico, sino que permite al espectador penetrar dentro de obras pictóricas relacionadas con el paisaje y la fotografía panorámica.

> Shaw pone de manifiesto la dicotomía que se da entre las tradiciones de la visión colectiva e individualizada en las artes que utilizan la pantalla. La primera de estas tradiciones abarca desde los espectáculos de linterna mágica al cine del s. XX. La segunda pasa de la cámara oscura, el estereoscopio, el cinetoscopio a los monitores de realidad virtual montados en la cabeza. Ambas tienen sus peligros. En la primera tradición, la subjetividad individual se puede ver disuelta en una respuesta inducida en masa. En la segunda, se define la subjetividad a través de la interacción de un sujeto aislado con un objeto (Manovich, 2006: 344 – 346).

2.7. CARACTERÍSTICAS DEL *FLÂNEUR* EN EL CIBERESPACIO

Tras haber atravesado el umbral, el *flâneur* realiza un rito de pasaje, lo que supone un cambio de un estado a otro. Su fisicidad se vuelve virtual para poder deambular por el ciberespacio, un universo paralelo creado y sostenido por líneas de comunicación; una gran metáfora espacial que describe tanto el conjunto de información disponible electrónicamente como el intercambio de dichos datos, y es por ello que puede ser considerado como un espacio relacional (García-Besné, 2010: 26).

Una vez realizada una aproximación al ciberespacio nos proponemos acercarnos al *flâneur* en este nuevo entorno. Como vemos, en este espacio virtual podemos encontrar semejanzas y equivalencias con el espacio físico, y quizá una sensación similar a la que tenía el *flâneur* en un París que se había convertido en un espacio nuevo y con nuevas temporalidades fruto de la industrialización, en el ciberespacio existen también nuevas formas de experimentar el espacio

y el tiempo. Actualizado, el *flâneur* descifra el ciberespacio y los hipertextos al igual que el "tradicional" leía el texto de la ciudad (Goldate, 1997).

El *flâneur* moderno callejeaba sin rumbo para aprender a moverse y re-conocer un París que poco o nada tenía que ver con la ciudad antes de ser remodelada por Haussmann. En este sentido, la pérdida y la desorientación se convertían en una manera de transformar y apropiarse del paisaje habitado, algo que también ocurre en el ciberespacio. En su caminar, el *flâneur* se convierte en un agente activo, en un generador de sentido que interactúa con el medio que habita, sea la ciudad o el entorno virtual.
En este sentido, es posible hallar un antecedente de la *flânerie* virtual en el espectador de televisión que, al interactuar con el dispositivo a través de acciones como el *zapping*, una manera de pasear sin salir de casa que transforma la pasividad del espectador en un impulso activo: "la televisión exige participación e implicación en profundidad de todo el ser. No funciona como un segundo plano. Nos compromete. (…) La televisión proyecta las imágenes sobre usted. Usted es la pantalla. Las imágenes lo envuelven. Usted es el punto de visión" (McLuhan; Fiore, 1969:125).

Benjamin comparó la *flânerie* a la forma de hojear y ojear de manera distraída la prensa escrita y al *zapping* televisivo, mediante el cambio rápido y continuado de canales de televisión con el mando a distancia, y del mismo modo podría ser también considerado como *flânerie* el "*zapping* radiofónico" que realiza el radio-oyente al cambiar de frecuencia y que Adorno denominó *flânerie* aural o sonora (Buck-Morss, 1986:105). En este sentido, Buck-Morss, para quien "los medios de comunicación permiten una *flânerie* no ambulante", sugiere que "las actividades de *zapping*, escuchar la radio, ver la televisión, navegar por Internet, así como el consumo de paquetes de viajes turísticos, serían las últimas formas de practicar la *flânerie*, acción de la que pueden hallarse huellas en muchas actividades propias de la sociedad de masas, concretamente en la gran cantidad de imágenes que las revistas ilustradas de moda o sexo, en las que se cumple el principio *flâneur* de «mirar pero no tocar»" (Buck-Morss, 1986: 105).

> El telespectador se convierte entonces en un *flâneur* audiovisual que se pasea ociosamente por los canales, series y programas que habitan el universo televisivo, de una manera espontánea, libre y superficial, saltando de una imagen a otra como el *flâneur* parisino saltaba de un escaparate a otro, de una multitud a otra. La televisión es para el *flâneur* audiovisual lo que la gran ciudad era para el *flâneur* de Por, Baudelaire y Benjamin: un espacio de ocio y curiosidad por el que desplazarse libremente, registrando mentalmente los rostros y figuras de los paseantes para borrarlos inmediatamente después y sustituirlos por otros nuevos, tal y como ocurre en esa «cultura del *zapping*» que nace con la pequeña pantalla y que es la seña de identidad del espectador televisivo. El *zapping* es, pues, el comienzo de la nueva *flânerie* del siglo XX, que se extenderá progresivamente al resto de los medios interactivos que irán surgiendo a lo largo del siglo (Márquez, 2015).

Asimismo, Benjamin consideraba que la recepción de un film es similar a la de la arquitectura urbana, pues ambas caracterizan a unos espectadores que se relacionan con el movimiento, a una secuencia de imágenes en flujo constante que se vuelven activos a través de acciones como

el *zapping*, de hecho, según Hartman (2004) el *zapping* televisivo es el origen del término "surfear"; en palabras de Bauman, "fue Baudrillard quien ató al *flâneur* al sillón frente al televisor" [136] (citado en Hartman, 2004: 119).

Es por ello que la *flânerie* en el ciberespacio encuentra sus antecedentes en experiencias anteriores que ofrecían medios de comunicación como el cine o la televisión, caracterizadas por fomentar la sensación de realidad y por identificar al espectador con realidades virtuales como ocurría con las pantallas de un cine de un centro comercial que "transforma la quietud del maniquí de una tienda, en la acción viva de la representación fílmica (…). Los multicines y el video han hecho posible una *flânerie* de la mirada móvil mientras el cuerpo permanece inmóvil, los "cinemagoing *flâneurs"* (Friedberg, 1994: 427).

Asimismo, Anne Friedberg (1994) explora las formas en que las experiencias visuales del siglo XIX como el paseo urbano o la *flânerie*, la fotografía, el panorama, o el diorama, anticipan a los placeres contemporáneos que son proporcionados por el cine, el vídeo, los centros comerciales y las tecnologías emergentes de "realidad virtual". Para ello, conecta el *flâneur* baudeleriano con otras prácticas modernas: "los mismos impulsos que hacían que los *flâneurs* recorrieran pasajes, atravesaran aceras y desgastaran la piel de sus zapatos eran los que hacían entrar a los compradores en los grandes almacenes, a los turistas en las exposiciones y a los espectadores en el panorama, el diorama, el museo de cera o el cine" (Friedberg, 1994: 94).
Para la autora, el *flâneur* encarna el deseo de combinar la percepción con el desplazamiento por el espacio: "la *flânerie* imaginaria de la audiencia de cine ofrece una visualidad movilizada espacialmente pero también, y esto es importante, una movilidad temporal". El comprador en los pasajes del París del siglo diecinueve, al igual que el turista y el *timeshifter* del vídeo, representa una mirada virtual en la historia y de la historia" (Friedberg, 1994: 184).

Sin embargo, a diferencia de la pantalla de cine y la televisión, en el ordenador, en lugar de mostrarse una sola imagen, lo habitual es que se desplieguen distintas ventanas que se superponen, haciendo posible observar varias imágenes de manera simultánea, algo que de nuevo permite relacionarlo con el *zapping* (Manovich, 2005: 149), convirtiendo al usuario en un tipo interactivo. Esta capacidad que tiene la pantalla del ordenador de desplegar más de una ventana al mismo tiempo, logra que el usuario pueda experimentar con diversos escenarios a la vez: las ventanas se multiplican en la pantalla modificando las reconfiguraciones espacio-temporales. Los usuarios fijan su atención a una sola ventana de la pantalla en un momento concreto, pero en cierto sentido, está también presente en todas ellas en cada momento.

De esta manera, "la *flânerie* no ambulante", tanto del lector del libro, como del espectador de televisión, el oyente de radio o el espectador de cine indica cierto grado de participación, al igual, como hemos visto, que en la primera fase de la web existía una interacción por parte del usuario por medio del hipertexto. En el ciberespacio, por tanto, el sistema tradicional basado en la emisión y la recepción se difumina y los roles de lector y escritor son fácilmente

[136] "Baudrillard tied the *flâneur* to the armchair in front of the TV set" (Bauman en Jenks, 1995:154), Citado en Hartman, 2004.

intercambiables y fluidos, de ahí la aparición del término "prosumidor". A través del hipertexto, el cibernauta se desplaza generando nuevas relaciones y nuevos contenidos.

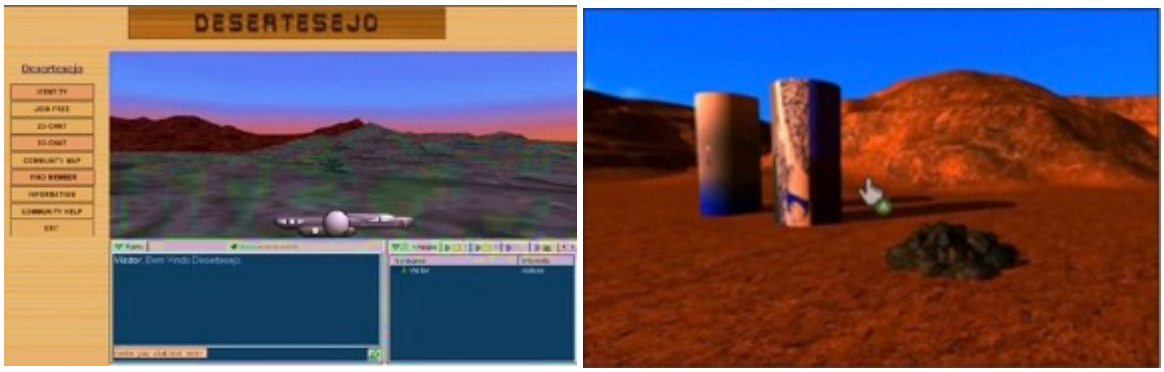
En *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, Benjamin (1979) pone en relación la fotografía y el cine como dos medios de reproducción de la realidad que cambian el contexto de finales del siglo XIX y el de comienzos del siglo XX y señala el cambio que se ha producido en las formas y en los hábitos de la experiencia que viene dada por la reproductibilidad mecánica de la obra de arte. El autor destaca que en este contexto existe una especial sensibilidad hacia lo fugaz, que tiene lugar a partir de una percepción distraída y dispersa en las nuevas formas de recepción, dentro de lo cual cabe subrayar que ese estado de distracción propio de la figura del *flâneur* se ve favorecido en las interacciones que se producen con y en la red.

La libertad que el *flâneur* tiene en su trayectoria, en la que el espacio y el tiempo se extienden en la continuidad, puede adoptar la actitud de *dandy*, periodista, poeta, detective, artista… En el ciberespacio, el *flâneur* emplea estrategias como el remix o el *mashup*, y asumiendo su papel de coleccionista o trapero a partir de los materiales recopilados, realiza montajes centrados en la construcción de algo nuevo, basados en un conjunto de itinerarios o rutas de carácter hipertextual a partir de contenidos online ya existentes.

- El *ciberflâneur*

Como hemos visto, es posible encontrar rasgos comunes entre el ciberespacio y el espacio urbano físico, por ejemplo, que ambos pueden ser leídos como textos, que tanto en uno como en otro el desplazamiento que uno lleva a cabo pueden ser considerados actos de lectura y escritura, que en los dos habitan sujetos que realizan actividades, se comunican y se relacionan entre ellos...
Con la evolución de las ciudades, su cambio de escala y el desarrollo del comercio y el transporte, los tradicionales movimientos del callejeo se vieron dificultados, en gran medida porque el ritmo acelerado de las ciudades imposibilita el ritmo lento y pausado que requiere el vagabundeo. Por ello, el *flâneur* se vio obligado a resguardarse en los pasajes que evolucionarían al centro comercial que existen en la actualidad y en los que profundizaremos en la tercera parte de este trabajo.

A finales de la década de los 90 Internet estaba en pleno auge y se presentaba como un espacio que se abría a través de la pantalla como una especie de desierto digital por donde uno podía deambular de pasaje en pasaje a través del hipertexto, abriéndose como un mar de información ante los ojos del usuario: un terreno virgen por descubrir que respondía a la idea romántica de explorar, y a la que, no por casualidad, hacían referencia los nombres de los primeros buscadores Internet Explorer o Netscape Navigator. A través de ellos, estas primeras excursiones digitales no obedecían a una exigencia utilitaria, aproximándose a la experiencia estética del paseo. Una idea del ciberespacio como desierto que podemos encontrar en el proyecto de Gibertto Prado (2000).



Gibertto Prado, *Desertesejo*, 2000

Desertesejo, desarrollado tres años antes de la aparición de *Second Life*, explora de una forma poética la extensión geográfica, las rupturas temporales, la soledad, la reinvención constante y la proliferación de puntos de encuentro y de partida. El artista presenta un desierto virtual en un entorno virtual dispuesto para ser recorrido en una invitación a perderse, debido a los escasos elementos de orientación que existen.

El hecho de que este espacio se presente como un desierto, evoca el planteamiento del ciberespacio como "un espacio liso y cambiante, son coordenadas, que pueden ser recorridas, descubiertas y experimentadas sin necesidad de que el usuario tenga que desplazarse"[137].

Fue en esta misma época, a finales de los años 90 en pleno apogeo del entusiasmo por Internet, cuando se trazó una analogía entre el *flâneur* parisino del s. XIX y el *ciberflâneur* o *flâneur* electrónico que se veían arrastrados por los vientos de la información. Hartman (2002) apunta que la figura cultural que había sido el *flâneur* del siglo XIX en París, se ha convertido en el ciberespacio en un *ciberflâneur* que callejea entre páginas web como un ciberpunk[138] del universo de los datos, pero manteniendo el semblante, la elegancia y la agudeza intelectual del *flâneur* tradicional.

Probablemente por ello el teórico Geert Lovink (1994) describe al usuario de los nuevos medios y del navegante de la red como el "*dandy* de los datos", tomando como referente a Oscar Wilde y no a Baudelaire: "la red es al *dandy* electrónico lo que las calles de la metrópoli eran para el *dandy* histórico" (Adilkno, 1988:99). A partir de esta descripción, Manovich (2006: 341) sugiere que podría pasar a llamarse "*flâneur* de los datos": "Equiparando el «*dandy* de los datos» al *flâneur* de Baudelaire en la era de internet, este busca perderse entre la multitud y dejarse llevar por los vectores semánticos de los iconos, los temas y las tendencias de los medios de comunicación de masas".

---

[137] Web del proyecto disponible en: <http://www2.eca.usp.br/cap/gilbertto/desertesejo_site/index.html> y en http://meiac.es/cibergeografias/ [Consulta: 9 febrero 2016]

[138] Hartman (2004: 193-207) identifica la figura del *ciberflâneur* con la del ciberpunk por representar la idea de subcultura que surge a partir de un subgrupo específico de la literatura de ciencia ficción, y que desarrollaba su vida en los límites de la web y que al igual que el *flâneur* (sin el prefijo -ciber-) nació como una figura literaria.

De esta manera, divagando por las nuevas carreteras del ciberespacio, surfeando link tras link el *ciberflâneur*[139] activaba un estado de conciencia en el que el tiempo se desvanecía, surgiendo como un personaje capaz de convivir con la diversidad de nuevas informaciones en un contexto de transformación.

Ahora, las huellas del caminante ya no se graban sobre el pavimento de las ciudades, sino que se imprimen de manera efímera y caótica sobre los nuevos canales de la red, que puede ser comparada con una ciudad virtual. La consolidación del espacio virtual permite establecer una semejanza con las figuras urbanas virtuales herederas de aquellas que caminaban por las ciudades de los siglos XIX y XX. La figura del *flâneur* es una parte elemental en la construcción de una ciudad, entorno o contexto, pues este caminante reflexiona sobre ella y es, en sí mismo una forma de pensar.

> Lo que la ciudad y las calles eran al *flâneur*, son ahora el Internet y la Supercarretera para el *ciberflâneur* (Mozorov, 2012).

En este nuevo espacio y tiempo que supone la ciberciudad, y con el fin de comprender este nuevo contexto, el sujeto practica la *flânerie* virtual, una actividad descrita por Lemos (2001) como un paseo a través de herramientas y dispositivos virtuales que permiten la inmersión en los nuevos espacios digitales. Tanto el *flâneur* moderno como los espacios que transitaba, encuentran su extensión en el espacio virtual. La *flânerie* es un acto de apropiación del espacio urbano y una metodología que permite estudiar el ciberespacio, puesto que la ciudad y el espacio virtual comparten como hemos visto ciertas características. El *ciberflâneur* vaga libremente por el ciberespacio, tal y como lo hacía el *flâneur* de Baudelaire, dejándose llevar por la curiosidad, investigando la inmensa cantidad de datos y en las conversaciones de otros, ya sea participando o simplemente observando, una actividad que implica permanecer al acecho (Stevenson, 2003:131). Esto nos situaría de nuevo en los pasajes parisinos del s. XIX accediendo a la fantasmagoría de la mercancía a través de un vidrio: la mercancía de los datos a través de una pantalla que deviene umbral.

El *ciberflâneur* es una especie de nómada que va indagando o navegando por un espacio virtual, que, en ocasiones puede llegar a convertirse en espacio físico a través de lo que Gianni Vattimo (1985) llama "explosión de lo estético": como resultado del paseo acaba proyectando una idea, objeto o acción a partir de sus reflexiones, convirtiéndose en productor de contenidos, practicando la búsqueda y consumiendo conocimiento.
Estas actividades vienen dadas por la aleatoriedad de su trayectoria y esto será precisamente uno de los aspectos fundamentales para pensar en su existencia en el ciberespacio: el movimiento errante que en él se produce. En este sentido, la *ciberflânerie* debe ser entendida

[139] Aunque fueron varios los términos para referirse al *flâneur* en el ciberespacio *(netflâneur, datadandy, virtual flâneur, post-modern flâneur, fast forward flâneur, key- board flâneur, online flâneur, Cyberflâneur, cyberflâneuse),* hemos decidido emplear el término *ciberflâneur*, por ser el más utilizado en los estudios relacionados con el ciberespacio y por ser la adaptación más extendida del *flâneur* en las prácticas contemporáneas.

como un estado transitorio de navegación que puede ser asumido virtualmente por cualquier usuario[140] de la red en un momento dado, siempre y cuando adopte una actitud que se aparte de las normas establecidas para crear una manera propia de moverse por el ciberespacio; una forma de dejarse llevar por los flujos de signos: aquí, el *flâneur* transita por los hipertextos o enlaces electrónicos que conectan diferentes "calles" por las cuales establece recorridos.

2.7.1. Camina sin rumbo

> Si nos detenemos un instante en la definición de lugar antropológico, comprobaremos que es ante todo algo geométrico…se podría hablar, por una parte, de itinerarios, de ejes o de caminos que conducen de un lugar a otro y han sido trazados por los hombres; por otra parte, de encrucijadas y de lugares donde los hombres se cruzan, se encuentran y se reúnen, que fueron diseñados a veces con enormes proporciones para satisfacer, especialmente en los mercados, las necesidades del intercambio económico y, por fin, centros más o menos monumentales, sean religiosos o políticos, construidos por ciertos hombres y que definen a su vez un espacio y fronteras mas allá de las cuales otros hombres se definen como otros con respecto a otros centros y otros espacios (Augé, 2000:62).

"El *flâneur* es movimiento, por eso mismo se convierte en símbolo de la modernidad", comentábamos al explicar el apartado correspondiente al "caminar sin rumbo" que llevaba a cabo el *flâneur* moderno; una actividad de la que Benjamin destacaba la importancia de perderse para poder transformar el paisaje habitado. La *flânerie* se trata, en definitiva, de una forma consciente de tomar presencia en la ciudad, es una forma de moverse por el espacio y comunicarse con él a través del cuerpo. Una presencialidad que se encuentra llena de ambigüedades debido a la virtualidad propia de este espacio, por ello, una de las cuestiones que se nos plantean en primera instancia es qué ocurre con el cuerpo en el ciberespacio, pues uno de los aspectos que parecen más evidentes a la hora de analizar la figura del *flâneur* en este entorno es la ausencia del cuerpo físico en su desplazamiento virtual. Si una de sus características consustanciales es el movimiento, y por lo tanto la relación del cuerpo con el espacio, el primer punto que debemos considerar es el lugar que el cuerpo ocupa en este contexto.

A la hora de abordar esta cuestión, el *flâneur* convertido en avatar, hace visibles aspectos relacionados con la identidad y vinculados al cuerpo que repasaremos brevemente por coincidir con Manovich (2006: 344-346) en que "para el *ciberflâneur*, operaciones como la búsqueda, la segmentación, el hipervínculo, la visualización y la extracción inteligente de datos resultan más satisfactorias que limitarse a navegar por la simulación de un espacio físico". Así, nos centraremos en el caminar sin rumbo que el *ciberflâneur* lleva a cabo a través del hipertexto, un hecho que conecta de una manera directa la *flânerie* con la deriva Situacionista.

[140] El usuario del ciberespacio fue bautizado como cibernauta, definido como el usuario que busca, consulta, lee e interpreta los formatos y contenidos que este espacio ofrece. El término cibernauta ha sido empleado para referirse a la gente que hace un uso combinado de la ciencia ficción con el conocimiento informático, es la persona que navega por el espacio virtual creado por los medios informáticos. Etimológicamente, la palabra cibernética proviene del griego Κυβερνήτης (kybernetiké), que significa navegación. Así, el cibernauta era el navegante.

El desplazamiento que el *flâneur* realiza en el ciberespacio, bien como avatar bien dejándose llevar por el hipertexto, parecen encajar con los dos modos de transitar este espacio que contempla Manovich (2006: 339): como explorador y como navegante. El primero de ellos correspondería a aquel llevado a cabo a través de un avatar en espacios como *Second Life*, y el segundo al *ciberflâneur* que navega sin rumbo a través del hipertexto.

> La navegación por un espacio virtual, ya sea en un videojuego, en un simulador de movimiento, en visualizaciones de datos o en una interfaz 3D entre el hombre y el ordenador, obedece a la lógica de la «mirada móvil virtual». El *flâneur* virtual no se desplaza por las calles, los escaparates y los rostros de los paseantes parisinos, sino por calles, avenidas y planos de datos virtuales. (…) Como el de Baudelaire, el *flâneur* virtual es más feliz en el movimiento, haciendo clic de un objeto a otro, atravesando una habitación tras otra, un nivel tras otro, un volumen de datos tras otro (Manovich, 2006: 345).

2.7.1.1. El cuerpo en el ciberespacio

A través del cuerpo el ser humano se convierte en un sujeto de acción y en acción que puede interactuar con los demás sujetos que conforman el espectáculo social.
Los espectadores, de cine o televisión (convertidos en productores al practicar acciones como el *zapping*) permanecen sentados mientras una secuencia de imágenes desfila ante sus ojos, algo parecido a cuando uno se deja llevar por el viaje en tren o en coche observando el paisaje pasar, tal y como veremos más adelante.

Frente al ordenador, el usuario (que ya no es espectador), observa e interactúa a través de la pantalla que se convierte en un marco de fantasía donde los límites del cuerpo, que se convierte en un "cuerpo-umbral", es decir, un cuerpo que se encuentra entre lo físico y virtual. Cuando se comunica a través de la pantalla y se encuentra en el espacio virtual, el cuerpo experimenta una doble sensación de espacios, el paso del interior al exterior, como ocurría en los pasajes, convirtiéndose el propio cuerpo en una especie de interfaz/umbral que separa y al mismo tiempo rompe los límites entre el adentro y el afuera. En este sentido, el ciberespacio puede ser entendido como una "exterioridad interior" o viceversa.

A través de la pantalla, el usuario, desprendido de su cuerpo físico, da rienda suelta a su imaginación y se proyecta en la construcción de una nueva identidad a través de un "nick" o un avatar, un hecho que a su vez permite conciliar las contradicciones de un sujeto que se rebela contra los estereotipos de género, posibilitando repensar y resignificar estas cuestiones; Benjamin (1980: 71) recuerda, parafraseando a Baudelaire que "el *flâneur* disfruta de su privilegio incomparable de poder ser a su guisa él mismo y otro". El cuerpo es representado, reinventado, conectado, alterado e incluso transformado, algo que se hace visible en el proyecto *Bodies INCorporated*[141] en el que Victoria Vesna (1993) invitaba al visitante a construir su cuerpo virtual seleccionando las características biológicas que desea para su avatar: "nombre del cuerpo, género, preferencia sexual, textura para cada una de las siguientes partes: cabeza, torso, brazos y piernas; edad, partes corporales externas e internas, relación psíquica con el cuerpo y algunas otras descripciones corporales".

[141] Proyecto disponible en: <http://www.bodiesinc.ucla.edu> [Consulta: 10 mayo 2017]

En cuanto a las posibilidades de representación del cuerpo en el ciberespacio, las teorías de género, como decíamos, adquieren aquí una especial importancia ya que los medios de correo electrónico, por ejemplo, limitados a textos y algunas imágenes, no recogen signos como características de género, edad, raza, estatus social, etc., tal y como ocurre en las interacciones cara a cara. Asimismo, cuando hablamos de la relación entre el cuerpo y el ciberespacio es posible distinguir dos tendencias teóricas; una está relacionada con la existencia de un nuevo tipo de presencialidad, y la otra trata sobre una descorporeización que posee efectos liberadores del cuerpo carnal, donde la utopía es deshacerse del cuerpo físico para poder entablar una relación purificada con la tecnología. Ello origina una liberación del cuerpo y por tanto de los atributos físicos que oprimen a la mujer en un estereotipo marcado por su fisicidad, lo que ha dado lugar a los estudios culturales feministas que reivindican formas de expresión que escapen

de la dicotomía hombre-mujer como queda reflejado en las tesis de Donna Haraway (1995; 1997), para quien el cuerpo *cyborg* se refiere tanto al híbrido físico (cuerpo-máquina) como híbrido textual (que sería el cuerpo online). Haraway redefine la subjetividad femenina como *cyborg* y sostiene que "es una suerte de identidad personal, posmoderna y colectiva que se ensambla y desensambla. Esta es la identidad que las feministas deben descodificar".

Por otro lado, y en cuanto a la existencia de un nuevo tipo de virtualidad, esta se caracteriza por desestructurar el cuerpo del sujeto para generar comunicación, por ello el cuerpo desempeña un papel importante en las relaciones a través de internet. La aparición de internet como medio y el ciberespacio como un espacio de acción virtual está ligado a la ausencia corporal, entendida como deslocalización, porque aquí puede tener lugar una reconfiguración imaginaria del cuerpo, la creación de otra identidad para relacionarse con los otros, pues comunicarse virtualmente lleva implícito una nueva presencia física: transformado en avatar el cuerpo se convierte en simulación, un simulacro que lejos de suponer su desaparición conlleva un nuevo tipo de presencialidad.

Puesto que en este entorno virtual, la representación del cuerpo influye en el esquema corporal del usuario, es frecuente el empleo de las metáforas de "presencia", "personificación" o "encarnación" (embodiment) a la hora de explicar la relación y presencia del sujeto en el ciberespacio. El avatar supone la encarnación del sujeto en el ciberespacio, algo que según Taylor (2002) podría resultar de utilidad a la hora de comprender la conexión entre el espacio físico y el virtual, un avatar que por otro lado no necesariamente presenta una forma humana, sino que puede ser un simple punto en la pantalla que indica la posición en el espacio, como sería el caso de las herramientas de geolocalización de los teléfonos móviles que veremos más adelante.

Centrándonos en este nuevo tipo de presencia que supone el cuerpo virtual, cuyo objetivo es convertirse en el simulacro perfecto de la acción plurisensorial del físico, podemos pensar en el avatar como una extensión de este. En este sentido lo virtual supone una prolongación del cuerpo físico, y cabe apuntar que en el ciberespacio, los signos y su connotación simbólica se vuelven más flexibles; una flexibilidad que se ve favorecida por el cuerpo, tal y como sucede

en metaversos[142] como *Second Life*. La *flânerie* llevada a cabo en el ciberespacio o *ciberflânerie* a través de un avatar es practicada por Belén Gache en trabajos como *Aurelia* (2012).

Aurelia: Our dreams are a Second Life, 2012

En esta obra, Belen Gache deambula a través de su avatar llamado Aurelia por el espacio virtual de *Second Life* del mismo modo que Nerval deambulaba sin rumbo fijo por las calles de París, estableciendo relaciones entre las acciones espaciales de navegar por Internet y el paseo que realiza el lector por el texto. En estas performances virtuales, Gache hace uso de la idea de *flânerie* como errancia, en el sentido de paseo sin rumbo y también de errancia mental, haciendo referencia a la caída de Nerval en la locura. En palabras de Belen Gache (Comunicación personal, 9 febrero 2014):

> Aurelia pasea por *Second Life* pero se pasea también por el texto de Nerval que está leyendo. De hecho, por eso cae al agua en determinado momento, lo cual pasó así, de manera aleatoria, durante la caminata de mi avatar. Mi avatar camina por el entorno virtual pero a la vez, está abstraído en la lectura, en el espacio del texto. Es decir, hay en la obra un juego con los diferentes espacios y sus diferentes recorridos. También está, claro, la referencia barroca al espacio de los sueños o de la misma vida, ya que Nerval abre su texto afirmando que el sueño es una segunda vida.

Para la artista, *Second Life* se presenta como un entorno idóneo para practicar la *flânerie* por el carácter inesperado de los acontecimientos, por no saber cómo será el próximo paisaje que uno atraviesa o los personajes que uno se encuentra durante su recorrido:

> De pronto caí al agua, o pasé por esa especie de discoteca gótica o pasé junto a ese robot hecho con cajas, todo por azar, por el azar del caminar sin rumbo fijo. Yo dejé que las características de la plataforma me sorprendieran y usé el aquí y ahora irrepetible que ofrece. Porque ese

[142] Término acuñado por Stephenson en 1992 en su novela *Snow Crash* y se emplea para describir una versión de trabajo en espacios 3D. Se trata de un mundo virtual ficticio donde los usuarios, representados por un avatar, interactúan social y económicamente como iconos a través de un soporte lógico en un ciberespacio, que actúa como una metáfora del mundo real, pero sin las limitaciones físicas o económicas allí impuestas.

> recorrido es irrepetible: no puedes nunca grabar lo mismo dos veces porque los espacios están en continuo cambio.

El vídeo documenta una acción en la que podemos ver al avatar Aurelia recorriendo distintas ubicaciones en *Second Life*, sin levantar sus ojos del libro que lleva en sus manos y leyendo en voz alta fragmentos del poema Aurelia de Gerard de Nerval, cuyos primeros versos nos advierten de que "nuestros sueños son una segunda vida". Por un lado, este trabajo propone una interpretación del universo virtual de *Second Life* como un territorio en donde sus habitantes participan en un sueño colectivo, donde los paisajes y avatares que aparecen, aun manteniendo ciertas similitudes con el mundo real, se ven atravesados por una deformación onírica fruto de la superposición de los deseos de sus miles de habitantes. Deseos o utopías reprimidas en mundo real pero que suponen el motor de *Second Life*.

De forma paralela, la autora también propone pensar la poesía como un universo simultáneo que subvierte las leyes del discurso cotidiano y que puede ser recorrido como un laberinto de sueños. Caminar y leer son actividades similares en muchos aspectos, y en este sentido se hace visible cómo la *flânerie* implica caminar sin prisa, a ritmo lento; si trasladamos esto al ámbito de espacios como *Second Life*, puede observarse cómo se facilita la inmersión y la posibilidad de perderse. Por ello, encontramos en esta literatura propuesta por Belén Gache un nivel reflexivo que aborda el movimiento de la *ciberflânerie*.

Retomando la cuestión del cuerpo en el ciberespacio, el sociólogo David Le Breton (2007), que define este espacio como un paraíso sin cuerpos, se ha interesado sobre la temática del cuerpo humano y su construcción social y cultural. En su libro *Adiós al cuerpo, Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*, advertía el advenimiento de una corriente de pensamiento que entiende el cuerpo como un lugar sospechoso, ya no en relación a la idea de cuerpo como pecado propuesta por varias religiones, sino la visión del cuerpo como algo imperfecto en contraposición a la perfección de la tecnología: “si la ideología de los años 60 era cambiar el mundo, la actual es cambiar el cuerpo”, bien a través de la moda, de la cosmética, del ejercicio físico, la cirugía estética, y cada vez más, a través de la tecnología.

Siguiendo este planteamiento, podemos comprender el espacio virtual como prótesis, como una enorme prolongación del cuerpo. Si McLuhan (1969) hablaba de la tecnología como una extensión del cuerpo, en la actualidad, el cuerpo podría ser entendido como una prótesis de la identidad. A través de las diferentes identidades que uno puede adoptar, la máscara y la simulación son frecuentes en el empleo de una identidad fluida donde el cuerpo es un concepto que se encuentra en constante redefinición: es efímero y temporal. La cuestión tratada por Le Breton sobre la idea del cuerpo como algo imperfecto frente a la perfección de la tecnología, perspectiva que como hemos visto se encuentra vinculada con el fenómeno *cyborg*[143], metáfora que se caracteriza por producir una expansión del cuerpo, una revalorización de lo sensorial

[143] Término formado por la unión de los términos *cibernética* y *organismo* y acuñado por dos científicos de la NASA (Manfred Clynes y Nathan Kline) en 1960, convirtiéndose en un concepto muy utilizado en el ámbito la literatura y el cine de ciencia ficción. Posteriormente sería un objeto de estudio central en los estudios sociales y culturales.

como recurso de conocimiento, y por ofrecer una expansión de las posibilidades de comunicación y relación. En este sentido, el trabajo de Sandy Stone (1992) ofrece una visión fundamental para la discusión contemporánea sobre la situación del cuerpo en las comunidades virtuales. Desde su punto de vista, la introducción del cuerpo en el espacio virtual genera significados imprevistos a través de la articulación de diferencias entre cuerpos y no-cuerpos, espacios y no-espacios. Las relaciones y la comunicación que el ser humano lleva a cabo en la actualidad deriva de la interacción basada en el cara a cara y en el cuerpo a cuerpo, y tanto si alguien está presente como si no, su imagen toma forma en la mente de quien lo está pensando, y es a través de él que el ser humano se da forma a él mismo y a los demás, por ello la comunicación online ofrece la posibilidad de explorar las implicaciones de la interacción cuando los rasgos físicos que son frecuentes en el proceso de comunicación no están presentes.

> Me interesan las redes por lo que pueden hacen visible sobre el mundo "real", cosas que de otro modo pasarían desapercibidas. Me interesan por su potencial para un comportamiento emergente, para unas nuevas formas sociales que surgen en circunstancias en las que el cuerpo, el encuentro, el lugar e incluso el espacio significan cosas bastante diferentes de lo que estamos acostumbrados a entender... ¿De qué manera evolucionan los grupos de amigos cuando su lugar de encuentro existe solamente en un espacio simbólico? ¿De qué modo afecta a la confianza y al hecho de compartir, la estrechez del ancho de banda, es decir, hacerlo sin los modos acostumbrados del intercambio simbólico como el gesto y el tono de voz? (Stone, 1992 en Smith; Kollock, 2003: 114).

En "Some simple reflections on the body", Paul Valery (1989) advierte que para entender nuestra corporeidad hay que aceptar una especie de inexistencia, y explica que los sentidos son fundamentos pre-existentes que conforman el ser, o aquellos fenómenos que no implican significados culturales, creando un grado de universalidad entre todos los seres humanos.

> El ordenador nos lleva más allá del mundo de los sueños y las bestias porque nos posibilita contemplar la vida mental que existe apartada de nuestros cuerpos. Nos posibilita contemplar los sueños que no tienen las bestias. El ordenador es un objeto evocador que provoca la renegociación de nuestras fronteras (Turkle, 1997: 31).

Así, el objetivo final del cuerpo virtual sería convertirse en el simulacro perfecto de la acción multisensorial del físico. En las posibilidades que el ciberespacio ofrece al cuerpo se encuentra el don de la ubicuidad , la idea de "en todo lugar/en todo momento". Según García Cortés (2010:183), en la actualidad, el ciberespacio permite conocer y transmitir información a través de las múltiples redes de comunicación instaladas, produciendo un cambio fundamental en la fluidez de la información, ya que hace posible saber (en tiempo real) lo que sucede en cualquier punto del planeta, estar informados de comportamientos ajenos o participar en cualquier iniciativa de alguien que se encuentra cerca: "las webcams posibilitan el viaje sin necesidad de desplazamiento físico; uno puede permanecer sentado frente a sus pantallas y teletransportarse en todas direcciones, diluir los límites de la privacidad y mirar sin miedo a ser descubiertos. Ser nómadas aun sin moverse: un nuevo nomadismo que se produce atravesando los circuitos de comunicación".

2.7.1.2. Navegar a la deriva

La principal semejanza que existe entre el *flâneur* tradicional y el que vaga por el ciberespacio es por tanto la aleatoriedad de su trayectoria, que convierte el espacio del ordenador en un espacio navegable; una navegación hipertextual que correspondería a lo que Manovich (2006) denomina como navegante, donde la metáfora "navegar" hace referencia al acto de dejarse llevar por el hipertexto.

Partiendo de la descripción que hace Baudelaire de la figura del *flâneur* que siente "una inmensa alegría al poner su domicilio entre el grupo, en medio de la fluctuación (…) estar lejos de casa y sentirse no obstante en ella; contemplar el mundo, estar en medio del mundo y permanecer no obstante oculto al mundo", Manovich (2006) se propone recurrir a este personaje para indagar en cómo se relacionaría esta figura del siglo XIX en los espacios virtuales navegables del siglo XX, espacios subjetivos formados por una arquitectura influenciada por el movimiento y la emoción del sujeto que los transita. De esta manera, al igual que le ocurría al poeta romántico, el *flâneur* siente la transformación de la ciudad física a su paso, y así, durante las deambulaciones que el *flâneur* actualizado realiza navegando por el espacio virtual, el paisaje se va modificando en función de su subjetividad.

> La subjetividad del *flâneur* viene determinada por su interacción con un grupo, aunque se trate de un grupo de extraños. En vez de la comunidad de lazos estrechos de la sociedad tradicional a pequeña escala, tenemos ahora las asociaciones anónimas de la sociedad moderna. Es como si el *flâneur* tratara de compensar la pérdida de una relación estrecha con su grupo insertándose en la multitud anónima (Manovich, 2006: 340).

El empleo de la metáfora espacial de "navegar" hace referencia al movimiento que se genera en la acción de seguir hipervínculos, hacer uso de los menús utilizan los sitios web o el empleo de buscadores en internet. Manovich (2006) afirma que si aceptamos la metáfora espacial de "navegar", tanto el *flâneur* del siglo XIX como el explorador norteamericano encuentran su reencarnación en la figura del navegante de internet y que si relacionamos ambas figuras (*flâneur* y explorador), con los dos navegadores de internet más populares, Netscape Navigator correspondería al primero e Internet Explorer al segundo.

Siguiendo con este planteamiento, el *flâneur* virtual ya no se desplaza por las calles, los escaparates y se pierda entre los rostros de los paseantes parisinos, sino que deambula por calles, avenidas y planos de datos virtuales. Como el de Baudelaire, el *flâneur* en el ciberespacio encuentra su realización en el movimiento, haciendo *click* en un objeto para ser transportado a otro, atravesando una habitación tras otra, un nivel tras otro, un volumen de datos tras otro. Pero tal y como comentamos anteriormente, según Manovich (2006: 344-346), para el *ciberflâneur*, operaciones como la búsqueda, la segmentación, el hipervínculo, la visualización y la extracción inteligente de datos resultan más satisfactorias que limitarse a navegar por la simulación de un espacio físico.

En las trayectorias azarosas del *flâneur* se produce un entrecruzamiento de posibilidades que da lugar a la experiencia estética que se lleva a cabo durante sus paseos, una experiencia que se convierte en su propio proceso de creación donde el recorrido es su materia prima. Este proceso en el que el acto de caminar sin rumbo se vuelve un cruce de relaciones e interacciones, se aproximaría a lo que Bourriaud (2008) denominó "estética relacional".

> Cada obra de arte podría entonces definirse como un objeto relacional, como el lugar geométrico de una negociación entre numerosos remitentes y destinatarios. Parece posible dar cuenta de la especificidad del arte actual gracias a la noción de producción de relaciones ajenas al campo del arte: son las relaciones entre los individuos y los grupos, entre el artista y el mundo, y en consecuencia, las relaciones entre "el que mira" y el mundo (Bourriaud, 2008: 29).

Caminar sin rumbo fue la primera característica que asociamos al *flâneur*, que hace uso de su cuerpo para callejear, sin embargo, en el ciberespacio el usuario deja a un lado su cuerpo para convertirse principalmente en ojos y desplazarse visualmente a través del ratón o la pantalla táctil dejándose llevar de un hipertexto a otro, es decir, "navegando[144] a la deriva" . En este sentido, cabe mencionar que Benjamin comparaba su trabajo con aquel de los navegantes donde lo fundamental es el modo en que se colocan las velas:

> Comparar los intentos de otros con expediciones navales en las que el polo Norte magnético desvía los barcos. Encontrar ese polo Norte. Lo que para otros son desviaciones, para mí son los datos que determinan mi rumbo. Sobre los diferenciales de tiempo, que para otros perturban las «grandes líneas» de la investigación, levanto yo mi cálculo (Benjamin, 2005: 459).

Próximo a los planteamientos propuestos por Certeau en relación al caminar como forma de lectura y escritura, en sus estudios sobre el hipertexto recordamos que tal y como expusimos anteriormente, Clement (2000) establece una relación entre el hipertexto y el recorrido que lleva a cabo un caminante por la ciudad. Ambos toman decisiones sobre sus movimientos que según el autor vienen dados por "la alquimia que se establece entre los humores del paseante y los ambientes de la ciudad: por lo tanto, recorrer el hipertexto es entonces "ir a la deriva".

Asimismo, en sus exploraciones sobre el hipertexto, Landow (1997) explica que la naturaleza del hipertexto es de naturaleza rizomática, caracterizándose más por la travesía y el dinamismo que por la objetivación sin presentar jerarquía; el rizoma puede ser entendido como una superficie textual lisa en la que el lector del hipertexto se siente libre de seguir el rumbo que considere, de manera fortuita.

> La imagen del marino que surca las olas para descubrir nuevas tierras, la imagen de un cibernauta que cruza los asombrosos mares de la información, es con toda seguridad lo suficientemente potente como para infundir en el acto de la búsqueda en internet los valores

[144] Navegación: exploración de páginas web a través del hipertexto, saltando de un punto de la página a otro, o de una página a otra. Surfear se utiliza como sinónimo de navegar ya que, de una manera azarosa, se deja llevar por las corrientes marinas.

> positivos de una experiencia de navegación aventurera y heroica, que promete placeres y, con mucha probabilidad, provecho (Stavrides, 2016:82).

En relación a las maneras de recorrer un espacio, entendido este tanto como un espacio físico, como un modo de habitar y una manera de ser, Deleuze y Guattari (1988) diferencian dos tipos de espacios: el liso y el estriado, que no son opuestos, sino que "existen de hecho por las mezclas entre uno y otro: el espacio liso no deja de ser traducido, vertido en un espacio estriado; el espacio estriado constantemente es revertido, devuelto al espacio liso. En un caso se organiza incluso al desierto; en el otro, es el desierto el que gana y crece; ambos al mismo tiempo".

Así, el espacio liso es un espacio no codificado previamente, donde lo importante es el trayecto y no los puntos que lo definen, es un espacio abierto donde se llevan a cabo recorridos azarosos y transformaciones, aquel que produce el nómada. El espacio estriado (cerrado), corresponde al sedentario, espacio de la rutina y las secuencias que correspondería al modelo estético del arte basado en la visión alejada, mientras que la experiencia cercana, táctil o háptica tiene lugar en el espacio liso.

Al igual que el espacio liso, la materia hipertextual es por definición abierta, expansible e incompleta (Landow, 1995). La deconstrucción del espacio urbano llevada a cabo por la aleatoriedad del recorrido, es lo que Deleuze y Guattari (1988) establecen como una forma "lisa" de recorrer un espacio estriado. Un ejemplo de esta idea la encontramos en la propia *flânerie*, es decir, en el acto de caminar sin rumbo por las ciudades universales que tomaron como modelo la ciudad de París y su diseño en cuadrícula; así, este acto de enunciación que supone el caminar sin rumbo, es una forma de agregar propiedades lisas (dinámicas y transformadoras) a un espacio estriado (secuencial y causal).

> El *flâneur*, "entre el coro de sus pasos ociosos", intuye los pasajes; intuye los umbrales. Descubre e inventa pasajes incluso cuando los identifica con puntos de ruptura en el tejido de la ciudad. El *flâneur* interrumpe el *continuum* de la costumbre pero también la coherencia inventada de la ratio urbanística. El paseo de esta manera se convierte en el paradigma de un acto capaz de reinventar la discontinuidad en el corazón mismo de la uniformidad, porque al caminar por la metrópolis sin seguir un itinerario obligatorio, uno puede descubrir potenciales rupturas de la proyectada uniformidad de la fantasmagoría urbana moderna (Stavrides, 2016:89).

En este sentido, la figura del *flâneur* ejemplifica la necesidad de romper con las estructuras lineales y fijas de la ciudad para dejarse llevar, y en su callejeos descubrir un nuevo espacio más fluido y atemporal. Mientras que el tiempo actúa como un elemento restrictivo que solo permite moverse en una dirección, el espacio se presenta, por el contrario libre, lleno de posibilidades, traspasado por intersecciones y desvíos. Esta imagen del deambular pone en marcha un tipo de pensamiento también divagante, un pensamiento "a la deriva" que se ejemplifica de una forma clara con el sistema hipertextual que permite nuevas narrativas basadas en el hipermedia (Rodríguez, J.A., 2003). Así, la práctica del caminar en el arte y la

narrativa actual buscan mostrar lo difuso, fragmentado e inestable que de la ciudad contemporánea obtiene el caminante, algo que se encuentra muy próximo a las conexiones aleatorias de la web: "una forma errante hecha ya no de trazos firmes sino de líneas punteadas que se hacen y se deshacen, se enmarañan o se abren en múltiples direcciones, en sintonía con la sensibilidad flotante del paseante" (Canogar, 1992).

> El hipertexto es una de las figuras de la nueva textualidad. Se caracteriza por su no-linealidad y por su potencial discontinuidad, dos nociones que no han de confundirse. La no linealidad ha de definirse desde el punto de vista del dispositivo y no del discurso. Porque la no-linealidad no significa obligatoriamente la discontinuidad textual. En ciertas ficciones arborescentes, por ejemplo, la continuidad de la historia está asegurada a pesar de su linealidad material. Esto supone que las ramificaciones candidatas a la sucesión narrativa sigan caminos diferentes y que para recorrer el árbol haya un principio común y uno o varios finales situados en las terminaciones del árbol, en las hojas. Quizá sería mejor, desde este punto de vista, hablar de textos multilineales. La lectura no descubre más que una de las múltiples posibilidades del recorrido (Clement, 2000).

De esta manera, el hipertexto ofrece la posibilidad de recorrer (de una forma literaria) espacios lisos, tal y como ocurre con la ciudad, ya que ambos pueden ser transitados como sinécdoque (en tanto es experimentada de forma fragmentaria), como metonimia (porque uno tiene la sensación de que falta algo) y como metáfora (ya que la ciudad nunca es la misma). Asimismo, el hipertexto está también relacionado con la noción de palimpsesto, pues a la superposición de escrituras el hipertexto es añadido como red, como un rizoma que conecta los fragmentos de un paisaje. El hipertexto, por tanto, formado por una red compleja y amplia de contenidos fragmentarios, requiere del lector un pensamiento errante y un recorrido aleatorio.

> Salir cuando nada le obliga y seguir su inspiración como si solo el hecho de torcer a derecha o a izquierda constituyera ya un acto esencialmente poético (Benjamin, 2005:436).

Moisés Mañas, *Untitled City.com,* 1999

Si en el París del siglo XIX la idea de ciudad estaba sujeta a las constantes transformaciones que se estaban produciendo, cambios que fueron relatados de manera paradigmática por Baudelaire en los famosos *feuilletons*, algo similar, aunque en otro nivel, sucede en la web. Ello se pone de manifiesto en la obra de net art *Untitled City* de Moisés Mañas (1999), que se trata de un proyecto interactivo online inspirado en el texto de Virilio "Speed and Information: Cyberspace Alarm".

Es una metáfora de ciudad hipertextual, sin nombre, cuya información (texto, color, dirección...) que se encuentra en movimiento por la pantalla, desencadena el juego de la velocidad anunciado por Virilio. El usuario interactúa a través de infinidad de conexiones al azar, deconstruyendo y construyendo en la pantalla estructuras que podrían marcar los ejes urbanísticos de la información. De las grandes avenidas al juego de la identidad de los habitantes que metafóricamente la habitan, todo ello representado por bruscos movimientos de flujo de información. Esta metrópolis de la información, con murmullos, sirenas, latidos del corazón, sonidos de ametralladora, etc.; en definitiva, una ciudad "sin título" que podría ser cualquiera [145].

Como vemos, este recorrido abierto al azar que implica el hipertexto, produce una actitud activa por parte del usuario que debe establecer las conexiones y los sentidos locales de un conjunto de signos; el lector interactúa con el sistema adquiriendo un mayor compromiso co-creativo, dando lugar a nuevas formas de producción y creación. En este sentido, frente a las políticas restrictivas urbanísticas, el *flâneur* hace un uso creativo y libre del espacio: tanto la ciudad como la web son dos espacios productivos, espacios que producen conocimiento (Lefebvre, 1975).

Por todo ello, la *ciberflânerie* en este espacio, es decir, la navegación que lleva a cabo el *flâneur* puede ser confundida con la deriva situacionista. En sus investigaciones sobre la existencia del *flâneur* en el ciberespacio, Hartman (2004), habla de la deriva situacionista como la forma de desplazamiento que más se asemeja a navegar por el ciberespacio, pero haciendo una interpretación de la misma en clave de *flânerie*, en tanto exploración de terreno y desorientación emocional. En este sentido, coincidimos con la autora en que la deriva online, tal y como la concebimos en esta investigación, consiste en una combinación de aleatoriedad sin rumbo y método, dos aspectos vinculados, en este caso, a la web y al *flâneur*. El método sería aquí cualquier término o concepto que uno escoja para comenzar, sea cual sea el pensamiento que surja posteriormente.

Navegar a la deriva en la web es una práctica basada en la aleatoriedad y en el propio sistema, dos características que Hartman identifica con la *ciberflânerie* y el hipertexto, por ello, la deriva situacionista y su modo de apropiarse de la ciudad son a menudo entendidas también como *flânerie* en cuanto al método aunque ambos persiguen (o no) fines diferentes. La particularidad de este enfoque es promovido en el empleo del concepto de deriva, que puede ofrecer un punto de vista interesante del ciberespacio; un concepto que extiende las estructuras y los puntos de vista que Benjamin proporciona. Para introducir la deriva, primeramente debemos hablar del situacionismo, y aunque no es el objetivo de este trabajo aplicar la teoría Situacionista al ciberespacio, sí nos parece importante realizar una aproximación a sus planteamientos, concretamente a la teoría de la deriva.

---

[145] Web del proyecto y texto disponible en: <http://www.untitledcity.com> [Consulta: 6 febrero 2017].

2.7.1.2.1. La deriva situacionista

Fue en el mismo escenario, en el París moderno por donde vagaba el *flâneur*, cuando el 14 de abril de 1921 los dadaístas realizaron su primera intervención urbana en la que empleaban el paseo, un acto que es considerado como la primera acción artística consciente basada en una actividad errante (Careri 2002, 79-83)[146]. El DADA propuso el paseo urbano como anti-arte; una serie de incursiones urbanas por las zonas más banales de la ciudad, por los llamados *terrain vague* en las que la idea de paseo es concebida como visita, sin ningún objetivo concreto y en la cual la premisa principal era no hacer nada; una operación estética que consistía "en el hecho de haber concebido la acción a realizar y no en la acción en sí misma".

Tres años después, en 1924, Louis Aragon, André Bretón, Max Morise y Roger Vitrac se situaron frente al mapa y al azar escogieron un lugar (Blois, Francia). Llegaron hasta allí en tren y comenzaron su viaje a pie, atravesando campos durante varios días, dando lugar a la primera deambulación surrealista, haciendo posible una técnica de exploración urbana. Los surrealistas que realizaban deambulaciones en grupo por los márgenes de la ciudad, en las que analizaban de una manera más focalizada, la experiencia artística del caminar urbano, centrándose en el azar, los encuentros casuales, y los aspectos más inconscientes e irracionales de la ciudad moderna, explorando el interior de ellos mismos, recorriendo al mismo tiempo los espacios urbanos y los psicológicos.

Los surrealistas rechazaban la exploración del París histórico y tradicional por considerar que debían aceptar, únicamente, aquellos referentes que implicaran actuaciones revolucionarias. En este sentido, Breton habla de una forma clara sobre la subjetividad en el proceso de percepción de la ciudad, con la intención de una distinción espacial entre zonas de atracción y zonas de repulsión como un intento de formalizar la percepción del espacio urbano, posteriormente desarrollado por los situacionistas para dar lugar a la psicogeografía (López Rodríguez, 2005:75): "Podemos reconocer en ella, si prestamos un mínimo de atención, zonas de bienestar y de malestar que se alternan y cuyas perspectivas longitudinales podríamos llegar a establecer" (Breton, 1953).

A principios de la década de 1950, la Internacional Letrista, reconoce la desorientación y la pérdida en la ciudad como un medio expresivo de anti-arte, asumiéndolo como una estrategia estética política a través de la cual subvertir el sistema capitalista de posguerra. Al cabo de unos años, la Internacional Letrista se convierte en la Internacional Situacionista (1957-1972), una organización que trabaja con todo lo relacionado con la teoría o la actividad práctica de la construcción de situaciones, una corriente de pensamiento, de práctica política y artística.

---

[146] Para un repaso completo por la historia del caminar como experiencia estética vésase CARERI, Francesco (2002). *Walkscapes, el andar como practica estética*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

El Situacionismo empleó la ciudad como un nuevo teatro de operaciones culturales, desde un posicionamiento crítico contra la sociedad de consumo de posguerra y desde un enfoque marxista y antiutilitario, buscando una nueva época urbana en la que el espacio de la ciudad ya no estuviera definido por las fuerzas del mercado y con la esperanza de que la metrópolis pudiera ser un medio para estimular y acelerar el intercambio social. La ciudad se convirtió para ellos en el terreno específico donde llevar a cabo debates sobre la concepción capitalista de la división de trabajo, proponiendo la construcción de situaciones que ellos definieron como momentos concretos de la vida, vividos deliberadamente para impulsar estilos de vida nuevos.

A principios de los años 50, Guy Debord (fundador y principal teórico de esta corriente) estableció dos conceptos fundamentales: la *dérive* y el *détournement*[147]. Aunque su definición no dista mucho una de la otra, siendo en ocasiones incluso intercambiables, la primera puede definirse como una técnica de tránsito fugaz a través de ambientes cambiantes y el segundo como un método de integración de la producción artística presente o pasada, en una construcción superior de un ambiente. Además también empleó los conceptos de psicogeografía y de urbanismo unitario.

En su ensayo titulado *Teoría de la deriva* (Debord, 1958), definió esta actividad como "una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos"[1], explicando que "la o las personas entregadas a ella, renuncian a sus motivaciones personales de desplazamiento habitual para dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y por los encuentros que a él corresponden". Se trata de una forma de investigación espacial y conceptual de la ciudad a través del vagabundeo, lo que conllevaba "una conducta lúdica-constructiva" centrada en los efectos del entorno urbano sobre los sentimientos y las emociones individuales, reivindicando el nomadismo como forma de vida. Un ejercicio urbano y performativo que persigue tres objetivos principales:

- Plantear una mirada crítica sobre el sistema social de clases del momento, poniendo en evidencia los juegos de poder.
- Observar hasta qué punto los trayectos y el territorio forman parte de la vida afectiva de las personas.
- Plantear una alternativa al urbanismo racionalista y totalitario de mediados del siglo XX.

Así nace la ciencia del deambular: la psicogeografía, definida como el estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos (Andreotti; Costa, 1996:69).

---

[147] Guy Debord introduce estos dos términos como respuesta ante la indignación que sufrió al observar una investigación del sociólogo parisino Chombart de Lauwe en 1952, en el que incluía los desplazamientos realizados por una estudiante en el intervalo de un año, cuyo esquema respondía a la forma de un triángulo en el que sus vértices se encontraban la escuela, su residencia y la de su profesor de piano.

Marika Dermineur; Stéphane Degoutin*, Googlehouse.net*, 2003

Un ejemplo de deriva en la web podemos encontrarlo en este trabajo titulado *Googlehouse.net* de Marika Dermineur y Stéphane Degoutin (2003)[148] en el que proponen una edificación, de forma instantánea, formada por un conjunto de habitaciones que comoponen una casa virtual interactiva a base de imágenes encontradas en la web. Los artistas exploran las posibilidades creativas de una navegación azarosa; una deriva promovida por la propia naturaleza de la obra, que conlleva la sorpresa y el encuentro en un espacio que, al igual que la web, se encuentra en permanente cambio y actualización.

De esta manera, tal y como sostiene Martín Prada (2012: 108), se recupera la idea fundacional del *browser art* (la obra de *net art* como navegador de Internet). Un planteamiento que "invita a una forma de navegación donde las relaciones entre búsquedas y resultados se escapan de las expectativas habituales, actuando bajo la premisa de un rechazo a moverse por Internet siguiendo una particular trayectoria, a aceptar imposiciones o jerarquizaciones de los resultados de búsqueda que tengan el efecto de constreñir y definir itinerarios en la experiencia de la red, evidenciando el carácter nunca neutral (por el contrario, siempre interesado económica y políticamente, incluso) del navegador que utilicemos".

En la *Teoría de la Deriva*, Debord destaca la importancia que juega el azar durante el desplazamiento, porque a medida que el sujeto que deriva va siendo consciente de la distribución psicogeográfica del lugar por el que deambula, el azar va perdiendo efecto en el proceso de selección de recorridos y creación de situaciones en la deriva, una acción que se va articulando en función del deseo y la voluntad del sujeto.

El *détournement*, relacionado con la deriva, es definido por Debord como el lenguaje fluido de la anti-ideología, basado en la apropiación y reorganización creativa de elementos ya existentes, que puede estar relacionado con el *collage* o el ensamblaje de elementos encontrados. Según Debord las dos leyes básicas del *détournement* son la pérdida de la importancia de cada uno de los elementos autónomos manipulados y al mismo tiempo, la organización de otro conjunto con sentido que confiere a cada elemento un alcance y un efecto nuevos, asemejándose a su vez al sistema hipertextual.

---

[148] Web del proyecto disponible en: <http://www.googlehouse.net> [Consulta: 11 febrero 2017].

Esquema que describe el funcionamiento del sistema hipertextual // *The Naked City* de Guy Debord*: Illustration De Hypothèse Des Plagues Tournantes*, una imagen que hace visible la desaparición de la ciudad para dar lugar a un espacio fragmentado en unidades ambientales.

El Situacionismo se inspiró (a veces mediante su rechazo) en referentes ideológicos y culturales como la teoría de izquierda (Marx, Lukács, Lefebvre), las vanguardias artísticas (dadaísmo, surrealismo, futurismo…) y las manifestaciones artísticas en general.
Su propósito final fue cambiar el mundo mediante un urbanismo que transformara las concepciones de tiempo y espacio, dejando plasmado su interés urbano en la elaboración de cartografías urbanas o en investigaciones psicogeográficas. Los planos psicogeográficos de París realizados por Guy Debord dejan constancia de la búsqueda de nuevas maneras para convertir las imágenes y la realidad física de la ciudad en un espacio de juego y de autorrealización humana, en un esfuerzo por romper las barreras entre arte y vida. Estas cartografías son fruto de la deriva, cuyo origen puede encontrarse en las *flâneries* que realizaban los surrealistas en París y que tenían como objetivo interpretar la ciudad desde puntos de vista nuevos.

2.7.1.2.2. Deriva y *flânerie* en el ciberespacio

> Obviamente, navegar por la web puede ser un ejemplo de la deriva Situacionista planteada por Debord, en la que uno se abstrae de las obligaciones de la vida cotidiana y va en busca de la aventura, la novedad y lo inesperado en Internet. Este "navegar" es equivalente a la actividad del *flâneur* urbano, célebre gracias a Walter Benjamin, en la que uno deriva a través de los hipertextos del ciberespacio, haciendo clic de un destino u espectáculo a otro, a veces solamente observando, y otras veces participando en el proceso interactivo (Best & Kellner, 1999 en Hartman, 2002: 94)[149].

En la primera parte de este trabajo nos dedicamos a realizar una descripción de la figura del *flâneur* moderno y sus características más representativas: un ser solitario que camina sin

[149] "Obviously, surfing the web can be an example of the Debordian derive, in which one abstracts oneself from the cares of everyday life and seeks adventure, novelty, and the unexpected on the Internet. Such 'cruising' is equivalent to the activity of the urban *flâneur*, celebrated by Walter Benjamin, in which one drifts though [sic] the hypertexts of cyberworld, clicking from one destination and spectacle to another, sometimes merely observing and sometimes participating in more interactive endeavour" (Best & Kellner, 1999 en Hartman, 2002: 94).

rumbo, disfruta de tiempo libre y un ocio que le permite perderse entre la multitud sin formar parte de ella, en el que existe un predominio de lo visual y que tiene una relación empática pero al mismo tiempo distante con aquello que le rodea.

Aunque el Situacionismo y la *flânerie* comparten rasgos comunes, como el principio del movimiento en un caminar sin prisa, la apropiación espacial que ambas prácticas conllevan, sea en la ciudad o en el ciberespacio, la disolución entre vida y arte y el interés que sienten por aquello que se encuentra en el margen, existen diferencias fundamentales. Ampliando las propuestas planteadas por los surrealistas, el Situacionismo quiso profundizar en el carácter más urbano y objetivo de la deriva con el propósito de crear una nueva ciencia: la psicogeografía.

La deriva se caracteriza por adoptar un posicionamiento objetivo y un tono científico que convierte la deriva en un método de lectura global de las ciudades industriales. Mientras la deriva propone la interrogación y experimentación de la ciudad guiada por unos intereses determinados, la *flânerie* carece de un objeto de estudio como tal, porque se plantea como un ejercicio estético y de percepción de la ciudad.

Asimismo, frente a la ensoñación del *flâneur* baudeleriano y a las deambulaciones de carácter inconsciente de los surrealistas, la deriva adquiere una naturaleza consciente centrada en actuaciones en la vida real, haciendo un llamamiento a la acción. Su práctica conlleva un comportamiento lúdico, libre, sin restricciones y sin lugar de llegada o de salida predeterminado, recorridos en los que el azar, tan significativo en la *flânerie*, se va volviendo cada vez menos efectivo en las derivas, al ser la propia ciudad y sus "corrientes, puntos fijos y torbellinos los que guían al individuo" (Debord, 1977: 61). Se trata pues, de un ejercicio en el que una o varias personas renuncian a desplazarse por motivos habituales vinculados a los quehaceres diarios o de ocio, para dejarse llevar por las oscilaciones del terreno y los encuentros que se ponen de manifiesto en las trayectorias.

Otra particularidad que diferencia a la *flânerie* de la deriva es que, aunque pueda realizarse de forma individual, es preferible practicarla en grupo, ya que el análisis conjunto de las impresiones debe permitir llegar a unas conclusiones objetivas. La predisposición con las que uno y otro salen a caminar es también diferente, ya que la *flânerie* se trata de una actividad, una práctica en sí misma, mientras que las derivas situacionistas parten de un estado de ánimo desencantado y por tanto rebelde. Mientras el situacionismo busca abolir la sociedad del consumo, para el *flâneur* resulta fundamental por la resistencia que ejerce y la empatía que al mismo tiempo siente hacia la mercancía.

Pero quizá el aspecto que la diferencia de la *flânerie* y que en este contexto puede resultar más relevante es el compromiso que el situacionismo adquiere con el medio que le rodea frente a la distancia que muestra el *flâneur*, figura solitaria que necesita de la vida social pero sin involucrarse en ella de una manera directa.

Asimismo, resulta fundamental destacar los principios políticos de los situacionistas, comprometidos con el propósito de reconstruir la ciudad en base a los intereses del proletariado; en cambio, en su fluir, el *flâneur* acepta los cambios para hacer eterno lo fugaz (fiel a su naturaleza contradictoria).

Durante la deriva, la distancia necesaria entre sujeto y ciudad desaparece, aunque el *flâneur* es una figura empática, siempre logra mantenerse alejado para poder realizar un acto productivo que refleje sus impresiones (Hartman, 2002: 96). Los productos resultantes de las derivas y la psicogeografía (bocetos, dibujos, maquetas…) constituían la base de lo que ellos denominaron "urbanismo unitario", entendido como "el empleo conjunto de las artes y las técnicas que concurren a la construcción integral de un medio en combinación dinámica con las experiencias de comportamiento (Debord, 1958: 34).

> El *flâneur* contempla en la distancia sin implicarse aparentemente en el espacio urbano que contempla. Pero esa mirada distante solo puede ser irónica y, por lo tanto, crítica y denunciadora. Una mirada que se sitúa en el umbral de la ciudad y de la sociedad burguesa, implica un «estar más allá» de ambas, una voluntad de marginalidad (…) su indiferencia no es tal sino el resultado de una voluntad transformadora, fundada en un principio desvelador (Lanz, 2008: 196).

2.7.2. Ocio. "Perdiendo el tiempo en internet"

Durante su existencia, el *flâneur* moderno logró hacer frente a la productividad mercantil, a mantenerse al margen y disfrutar de un tiempo que no estaba sujeto a las obligaciones laborales, lo que le permitía adaptarse de una forma libre al sistema que exige la ciudad y permanecer con sus sentidos alerta y enfocados a la continua interpretación del entorno urbano. Para el *flâneur* el ocio es una necesidad y una práctica de libertad que supone una resistencia ante una sociedad capitalista en la que los trabajadores ofrecen su vida al servicio del oficio o los académicos al servicio del conocimiento (Stevenson, 1883).

En este sentido, cabe destacar que el ordenador, al presentarse como herramienta universal, ha provocado una extensión del tiempo laboral en el usuario ya que casi todo se concibe, produce y experimenta (se vive) a través de la pantalla, espacio con capacidad para alojar todas las esferas de la vida cotidiana, desde el ocio al trabajo, desde los momentos de comunicación y compañía, a los de soledad e introspección. Los límites que existían entre el trabajo y el ocio han ido desapareciendo, del mismo modo que los límites del tiempo y del espacio laboral se han ido desquebrajando dando lugar a un *continuum*, a una línea de momentos consecutivos (Marzo, 2003: 26).

Ante este contexto, consideramos que el *ciberflâneur* debe disponer de tiempo y por tanto entregarse al ocio que le caracteriza para deambular por el ciberespacio, lo que le convierte en productor y consumidor de signos, en escritor y en lector durante sus recorridos, a través de los cuales obtiene inspiración, porque, la *flânerie*, como acto de conocimiento de la ciudad y por

tanto la *ciberflânerie* como acto de conocimiento del ciberespacio, son simbólicamente productivas. El *flâneur* crea a partir de acontecimientos, sorpresas y encuentros; produce en base a la serendipia, casualidades o accidentes que tienen lugar mientras dedica horas y horas a navegar a la deriva, un acto que Kenneth Goldsmith (2016) ha explicado a través de la idea de "perder el tiempo en internet".

> On an online shopping website, attempt to fully recreate what you are wearing. Then find photos of other people wearing those clothes and collect them in a folder. In a group, compare to see who can find the most photos of their current outfit. ("Way to Waste Time On The Internet#20", Kenneth Goldsmith, 2016: 226).[150]

En 2014, Goldsmith creó una asignatura en la universidad de Pensilvania llamada "Perder el tiempo en internet", defendiendo que las horas que uno dedica a vagar por la red pueden convertirse en una fuente de inspiración artística y literaria. Partiendo de esta premisa, en 2016 publica un libro homónimo en el que relata sus experiencias de perder el tiempo navegando por el ciberespacio como experiencia estética, y explica que la web es literaria (recordemos que el *flâneur* nació como figura literaria) y que casi todas las actividades desempeñadas a través de los dispositivos que cuentan con una conexión a internet, están vinculadas al lenguaje: desde las relaciones que se establecen en las redes sociales, el intercambio de mensajería instantánea a través del teléfono móvil, conversaciones por chat, etc.

Goldsmith encuentra placentero hacer pulsar en enlaces al azar sin saber exactamente a dónde le van a llevar, una "*flânerie* hipertextual" en la que lo importante es el viaje, no el destino, como es el caso del viaje (enteramente virtual) realizado por Jenny Odell en Estados Unidos a través de Internet[151].

[150] En un sitio de compra *online*, intente recrear lo más fielmente lo que usted lleva puesto. A continuación, busque fotos de otras personas que usen esa ropa y guárdelas en una carpeta. En grupo, compare para ver quién ha conseguido más fotos de la ropa que usted lleva.

[151] Ver proyecto en la página web de la artista en: <http://www.jennyodell.com/tba.html> [Consulta: 27 mayo 2016].

Jenny Odell, *Travel by Approximation: A Virtual Road Trip,* 2009-2010

Esta obra en formato de libro es el registro del viaje virtual realizado por la artista haciendo uso de diferentes fuentes de información en línea, especialmente a través de Google Street View y sirviéndose de datos facilitados por herramientas de visualización y edición de fotografías como Panoramio, Picasa o Flickr, sitios de revisión (Yelp, TripAdvisor, buscadores de ciudades) y visitas virtuales a monumentos, restaurantes, hoteles, etc.: "Durante un año «real» (casi dos meses virtuales) me transporté de un lugar a otro, tanto escribiendo un cuaderno de viaje como haciendo uso de photoshop para integrarme dentro de las fotos que encontraba en línea", comenta Jenny Odell[152]. Todas ellas, herramientas que la artista utiliza para realizar capturas de pantalla y manipularlas con el fin de introducir la representación de su cuerpo en unas imágenes tomadas por el "ojo panóptico" de Google. Un proyecto que nos sirve de ejemplo de cómo perder el tiempo se vuelve en este caso, una manera de ganar espacio[153].

Los dispositivos tecnológicos y las redes sociales virtuales ofrecen nuevas formas de experimentar la ciudad, donde el encuentro lúdico entre el espacio físico y el espacio virtual puede convertirse en una experiencia lúdica. Refiriéndose a la experiencia que uno extrae de la ciudad, Barthes (1995) distingue dos formas de mediación: la primera de ellas se produce como un registro de la realidad objetiva, lo que da lugar a unas imágenes referenciales que se convierten en huella de la realidad. La segunda tiene que ver con la manipulación de la realidad para crear otra nueva como forma de deconstruir la realidad objetiva.

En este sentido, sitios de Flickr, Pinterest, Facebook o Ins*tag*ram, entre otros, extienden la proliferación de instantáneas y videos de lugares visitados o habitados por la gente del mundo. Asimismo, Streetview permite recorrer diferentes ciudades del mundo de manera virtual en un

[152] *"Travel by Approximation: A Virtual Road Trip* is the record of a trip I made across the United States by way of the internet. It began as something loosely based on a real trip I had wanted to take but never had, but soon took its own, much more reckless form. In order to travel, I made use of any sources of information I could find online, relying espeically on Google Street View, photo databases (Panoramio, Picasa, Flickr), review sites (Yelp, TripAdvisor, CitySearch, Insider Pages), and virtual tours of monuments, restaurants, hotels, etc. For one real year—almost two virtual months—I transported myself into one place after another, both by writing a travel narrative and by using Photoshop to integrate myself into photos I found online" (Jenny Odell, 2011).

[153] En relación a la idea de perder el tiempo para ganar espacio, queremos hacer mención al juego GeoGuessr que invita a vivir una experiencia de exploración geográfica virtual. GeoGuessr fue lanzado en 2013 por Anton Wallén que utiliza una ubicación semialeatoria determinada por algoritmos a través de Google Street View y propone el reto de descubrir en qué lugar del mundo se encuentran, prestando atención a diferentes pistas como señales de tráfico, personas, arquitectura, coches, vegetación… De esta manera, a través de un paseo virtual, el jugador se convierte en un *ciberflâneur* que explora el espacio desconocido en el que aterriza de manera fortuita. El juego se encuentra accesible en: <https://geoguessr.com> [Consulta: 24 marzo 2018].

espacio conformado por una sucesión de fotografías panorámicas, ensambladas para dar la sensación de un recorrido verdadero por todas las calles de estas grandes capitales. Es la lógica a lo que Baudrillard (2002: 187) hace referencia al afirmar que "hoy ya no existen la escena y el espejo. Hay, en cambio, una pantalla y una red. En lugar de la trascendencia reflexiva del espejo y la escena, hay una superficie no reflexiva, una superficie inmanente donde se despliegan las operaciones, la suave superficie operativa de la comunicación".

Respecto a lo mencionado anteriormente en relación a la ruptura de los límites entre los roles actor/espectador, Goldsmith destaca la diferencia entre perder el tiempo en internet o frente a la televisión: "La mayoría de los usuarios no permanecen tres horas sentados viendo videos de gatos de la misma manera en que se sentaba a consumir tres horas de dibujos animados por televisión los sábados a la mañana. De hecho, la mayoría no desempeña solamente una actividad en Internet durante esas tres horas. El tiempo que se dedica frente a una computadora es variado, es un tiempo que refleja los deseos de uno; vamos a dónde queremos ir y hacemos lo que queremos hacer.

Algo muy diferente es el estado *zombie* que se adopta frente a la televisión consumiendo contenidos que no interesan. Con la televisión existe la sensación de perder el tiempo, pero cuando nos referimos a Internet, estamos trasplantando los sentimientos negativos que nos provoca un medio y los traspasamos a otro sin tener en cuenta el hecho de que nuestra relación con ambos y la forma en la que los utilizamos son muy diferentes".

2.7.3. Camina entre la multitud (en red).

Recordamos que en el París de Haussman, por cuyas calles transitaban individuos que formaban parte del nuevo espectáculo urbano, con el objetivo de conocer a estos extraños personajes, surgieron las fisiologías, que eran pequeñas publicaciones que describían y catalogaban a los diferentes transeúntes. En este contexto, el *flâneur* (hombre de la multitud), considerado como detective, aplicaba el método de clasificación empleado en las fisiologías.

Si por las calles de París del s. XIX uno podía cruzarse con un *flâneur*, un *dandy*, un vagabundo, un mirón o un trapero, entre otros, por las calles de la ciudad virtual emergen nuevos personajes que afloran entre la multitud conectada: el *ciberflâneur*, el data*dandy*, el ciberpunk, el *lurker* o el pirata (informático), dependiendo de los diferentes usos que se hagan de Internet, lo que permite realizar una catalogación de figuras urbanas virtuales tal y como se venía haciendo en las fisiologías: *lurker*, *cracker, phreak, wizard, nerd, unix guru, techno anarchist, whizz kid, avatar, digital artisan, data warrior, infobroker, datadandy, geek, cyberpunk, netizen, cibernauta, surfer,* etc., (Hartman, 2004: 29), una actividad, la del fisionomista, que con la aparición de redes sociales como Facebook se ha visto favorecida.

> A través de sus vagabundeos aparentemente impredecibles en un paisaje virtual de "http-direcciones web", el navegador anónimo / *surfer / lurker* produce maneras de usar la red informática ofrecida por la industria de datos y los proveedores de Internet. Estas formas de

> practicar, son las historias espaciales que los consumidores de la red inscriben en el hipertexto (Sorenssen, 1998 en Hartman, 2004)[154].

Estas figuras que transitan el ciberespacio también pueden ser clasificadas y caracterizadas a partir de sus prácticas de búsqueda y consumo de conocimiento.
Como comenta Cuvardic (2012: 229), en ocasiones el desplazamiento del paseante es un recorrido completamente prefijado, pero la ausencia de sujeción a una trayectoria predefinida permite al *ciberflâneur* tener encuentros, tanto en la ciudad tradicional como en la virtual.

> La multitud es su dominio, como el aire es el del pájaro, como el agua el del pez. Su pasión y su profesión es adherirse a la multitud (…) Estar fuera de casa, y sentirse, sin embargo, en casa en todas partes; ver el mundo, ser el centro del mundo y permanecer oculto al mundo (…) Así, el enamorado de la vida universal entra en la multitud como en un inmenso depósito de electricidad. También se le puede comparar, a él, a un espejo tan inmenso como la multitud; a un caleidoscopio dotado de consciencia, que, a cada uno de sus movimientos, representa la vida múltiple y la gracia moviente de todos los elementos de la vida. Es un yo insaciable del no yo, que, a cada instante, lo restituye y lo expresa en imágenes más vivas que la vida misma, siempre inestable y fugitiva (Baudelaire, 1999).

En *El hombre de la multitud*, Allan Poe comienza su relato con el narrador que permanece sentado junto a un gran ventanal de un café londinense, tras el cual puede ver la calle y la densa multitud que la recorre. La multitud es analizada por el autor casi con minuciosidad taxonómica, y cuya observación tras el vidrio le provocaría una experiencia estética y asombrosa. En este relato, la mirada y la lectura del paisaje urbano cobran especial importancia, y al igual que el escaparate, introducido en el capítulo II, el ventanal del café tras el cual el pro*tag*onista curiosea el exterior, en el ciberespacio, a través de las pantallas y las interfaces contemporáneas sucede algo similar: desde el otro lado de esa membrana de vidrio conectada a Internet, es posible observar a una multitud en red que se encuentra interactuando en este espacio virtual.

Para el perfecto paseante y observador apasionado, es decir, para el *flâneur*, su hogar se encuentra donde está el conjunto, en lo ondulante, en el movimiento, y es gracias a la multitud o a la aparición de la masa, que este plantea una reflexión sobre la identidad y la unidad del individuo en el ámbito urbanístico. El *flâneur*, que vive y transita entre la multitud pero pretende al mismo tiempo diferenciarse de ella, devuelve la identidad a la indeterminación que caracteriza a la masa, centrándose en la experiencia particular del individuo. Una de las características que ofrece la comunicación ejercida a través de los medios informáticos es el anonimato, ya que permite concebir diferentes versiones de uno mismo para implicarse en formas de comunicación nunca antes experimentadas; mantenerse en el anonimato, esa

---

[154] "Through their seemingly unpredictable wanderings in a virtual landscape of web http-adresses, the anonymous browser/surfer/*lurker* produces ways of using the computer network offered by the data industry and the Internet providers. These ways of using are the spatial stories inscribed on the hypertext by the consumers of the Net" (Sorenssen, 1998).

obsesión del *flâneur*, solo puede ser posible dentro de la multitud, entre la cual el *ciberflâneur* puede gozar del placer de su soledad, pues en palabras de Augé (2015) "en los espacios de la comunicación, donde cada uno aspira a conectarse al resto del planeta, la muchedumbre de los internautas se vincula con la muchedumbre solitaria".

La multitud sirve como refugio para el *flâneur*. Comparte el espacio con ella valiéndose del anonimato del que goza al atravesar la ciudad, la observa y la examina desde una postura crítica, siendo esta actitud la que lo distingue de la masa, estableciendo una distancia entre esta y él. Navegando entre la multitud, el *ciberflâneur* no tiene una identidad estable, sino que practica diferentes roles a su antojo y adopta diferentes actitudes en función de sus intereses.

> Ahora imaginemos el *ciberflâneur* que recorre toda la red de Internet como una ciudad. De repente su papel se hace diez veces más fácil. Ya no está etiquetado, puede ver sin ser visto, e incluso el *badaud* puede mirar sin la apariencia de rudeza. El detective puede trabajar bajo cubierta y todos pueden llevar el nombre de alias sin encogerse de hombros (Wodtke, 1998)[155].

Como mencionamos anteriormente, Goldate (1997) aborda la existencia del *ciberflâneur* en relación a la existencia de centros comerciales en el ciberespacio (cibermalls) y la posibilidad de realizar *shopping* online, afirmando que el anonimato se convierte en la característica más relevante del *ciberflâneur*: "resulta emocionante cómo la figura, propia de Internet, del «*lurker*», definido como alguien que lee un grupo de noticias de mensajes en comunidades virtuales en red[156] sin responder a ellos, por lo que permanece desapercibido"[157].

Goldate (1997) recurre al término *lurker* o *voyeur* para referirse a la actividad propia del *ciberflâneur* en el ciberespacio y que lleva implícito la cuestión del anonimato, una mirada distanciada que le permite extraer de ella una experiencia estética y su posterior análisis. El autor sostiene el objetivo del *ciberflâneur* es pasar desapercibido y en él, se presenta nuevamente una ambigüedad entre la participación y la observación. Sin embargo, en *City of Bits*, Mitchell (1995:19-20) dedica un apartado a la dicotomía "voyeurismo /participación" y sostiene que el hecho de permanecer inmerso en ambientes simulados en lugar de solamente estar mirando a través de una ventana rectangular supone un rasgo fundamental del *ciberflâneur*, que no es solamente un *voyeur* o espectador, sino que es un habitante, por tanto,

---

[155] "Now let us imagine the *flâneur* ambling throughout the network of the Internet like a city. Suddenly his role is made ten times easier. He no longer is labeled, he can view without being viewed, and even the *badaud* can gawk without the appearance of rudeness. The detective can work under cover and all can bear the name of alias without shrugging" (Wodtke, 1998).

[156] La cita original hace referencia a Listserv, un software que gestiona todo tipo de listas de correo electrónico, tanto las que están destinadas exclusivamente a enviar algún tipo de información, como aquellas otras que permiten la comunicación en dos sentidos, en las que los miembros de las listas conforman un grupo que se intercambian mensajes sobre una temática cpncreta, compartiendo sus conocimientos y debatiendo temas de interés común, formando así una "Comunidad Virtual".

[157] "Poignant is here the Internet figure of the <<*lurker*>>, defined as someone who reads newsgroup of Listserv messages without responding to them, thus remaining unnoticed" (Goldate, 1997 en Hartman, 2004: 128).

participante que interviene en el proceso creativo de símbolos. En cualquier caso, el ciberespacio permite un juego de roles al ofrecer la posibilidad de ser actores activos o pasivos en la generación de información.

> En este mundo cada vez más repleto de diseño e interfaces, a menudo se nos ha considerado usuarios, pero esto es bastante discutible. No es una relación asimétrica, somos también habitantes de la red, ciudadanos de una aldea global, creadores y generadores de relación. Somos navegantes. La red existe gracias a nuestra participación, y nuestra participación es amplificada y mediada por las interfaces. De nosotros depende si nos convertimos en habitantes o usuarios de la red (Berga, 2015).

Kyle McDonald, *Exhausting a crowd*, 2015

Anteriormente, cuando hacíamos referencia al surgimiento de nuevas estrategias creativas a partir del uso de herramientas informáticas como "cortar" o "pegar" para generar obras *mashup*s, los hacíamos a través del concepto de *Flußgeist* o "espíritu del tiempo" de Chatonski, y bajo el cual realizó una serie de obras como *L'Attente/ Waiting* (2007), una pieza de net art basada en el *mashup*, en la que el usuario podía observar cómo un conjunto de frases obtenidas desde Twitter en tiempo real, se superponían a una serie de imágenes de vídeo tomadas en una estación de tren. Mientras en esta pieza, el usuario podía observar sin interactuar directamente en el contenido de la escena en *Exhausting a crowd,* Kyle McDonald propone un trabajo colaborativo, haciendo visible la existencia de una multitud conectada que aporta contenidos creativos.

Inspirado por *Tentativa de agotamiento de un lugar parisino* de George Perec (1975), en la que el autor registra infinidad de detalles que a menudo pasan desapercibidos, Kyle McDonald realiza *Exhausting a crowd* (2015)[158], una obra interactiva que muestra una imagen de una multitud en el Piccadilly Circus de Londres, en la que los usuarios pueden añadir todas las "etiquetas" o *tags* que deseen aportando descripciones, observaciones o cualquier tipo de comentario, como diálogos inventados, pensamientos atribuidos a los transeúntes. Así, una gran cantidad de etiquetas se van solapando sobre la escena que muestra la imagen que hace referencia a un sistema de vigilancia en el que el ojo de la máquina se combina con el humano.

---

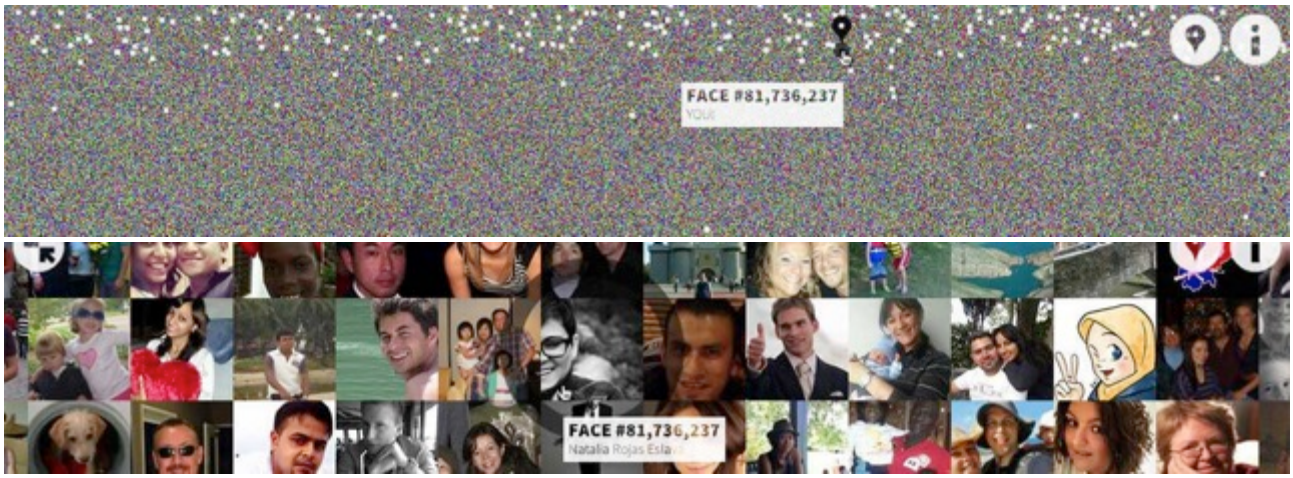
[158] Web del proyecto disponible en: <https://www.idfa.nl/en/film/35167690-7923-4c6a-b077-57fb82f8524a/exhausting-a-crowd> [Consulta:17 marzo 2017].

Por otro lado, en cuanto a los *tags*, cabe apuntar que la experiencia que los individuos obtienen del espacio físico encuentra su "reflejo" virtual en el ciberespacio, por lo que además de compartirla online es también vinculada a la representación del lugar físico en el espacio virtual. A partir del uso de herramientas como las API (Application Programming Interfaces) de Google Maps que permiten, entre otras cosas, realizar aplicaciones múltiples a partir de la combinación de mapas, o las funciones que permiten diferentes aplicaciones basadas en la geolocalización, se genera una enorme cantidad de datos que están vinculados a mapas, dando lugar a la aparición de la llamada neo-cartografía o anotación libre de la Tierra; una nueva etapa de la geografía a la que cualquier usuario puede acceder visualizando y generando nuevas cartografías y por tanto nuevas geografías basadas en la apertura y la libertad de publicación y anotación de mapas creando una serie de representaciones alternativas a las hegemonías geográficas establecidas (Cerdá, 2008: 16).

Por otro lado, la idea multitud, concretamente de aquella que interactúa entre ella y que comparte, es la clave fundamental de las redes sociales, donde uno deja constancia de sus pensamientos y vivencias, donde se narra lo cotidiano, aquello que pasa por la cabeza de uno en un momento dado o bien aquello que nos encontramos en nuestros paseos por la red, convirtiéndolos en espacios donde practicar la autobiografía, pues estos pretenden ofrecer una comunicación abierta y sin límites. Se convierten en una fábrica de identidades, ofreciendo la posibilidad de convertirse en aquello que uno desea, mostrando una autoimagen construida por, a través de y para los otros. Tal y como sostiene Martín Prada (2015: 158) la popularidad y propagación de la red social Facebook en la primera década de los 2000, dio lugar a que se constituyera como el fondo principal de numerosos proyectos artísticos interesados en cuestionar la manera en que la identidad y la autorrepresentación son abordadas en la red social, como es el caso de trabajos como *Face to Facebook* (2010) de Paolo Cirio y Alessandro Ludovico, o *Facetbook* (2010) de Liz Filardi, entre otros muchos.
La cuestión de la multitud se hace también presente en el proyecto *The Faces of Facebook* de Natalia Rojas (2012-2013)[159] que reúne 1.2 billones de fotos de perfiles de usuarios de Facebook en una sola página web. La página principal adquiere la apariencia de un lienzo de píxeles que corresponden a todas las caras vistas desde lejos, organizadas en orden cronológico. Los usuarios pueden hacer clic en cualquier píxel de la pantalla para acercar la imagen de las fotos de perfil y arrastrar para navegar por ellas en cualquier dirección y desplazarse hacia abajo para alejar. Según su creadora, fue jugando con la API de Facebook cuando encontró un error que le permitió acceder a todas las fotos de perfil de todos los usuarios de Facebook. Ello la llevó a reunirlas en una interfaz sencilla y publicarla:

> Allí estamos, todos mezclados: familias numerosas, mujeres con burkas, muchos Leo Messis, personas que apoyan el matrimonio homosexual, Chihuahuas, dioses indios, turistas que empujan la inclinada Torre de Pisa, *selfies*, recién nacidos, Ferraris, fotografías de estudio en blanco y negro, muchas bodas pero ningún divorcio, fotos-carné, rostros enmarcados en corazones, mejores amigos, personajes de manga, logos políticos, miradas profundas, mensajes de amor, ojos, memes, sonrisas, abuelos dulces y algunas imágenes que todavía no han sido censuradas (Rojas, 2012-2013).

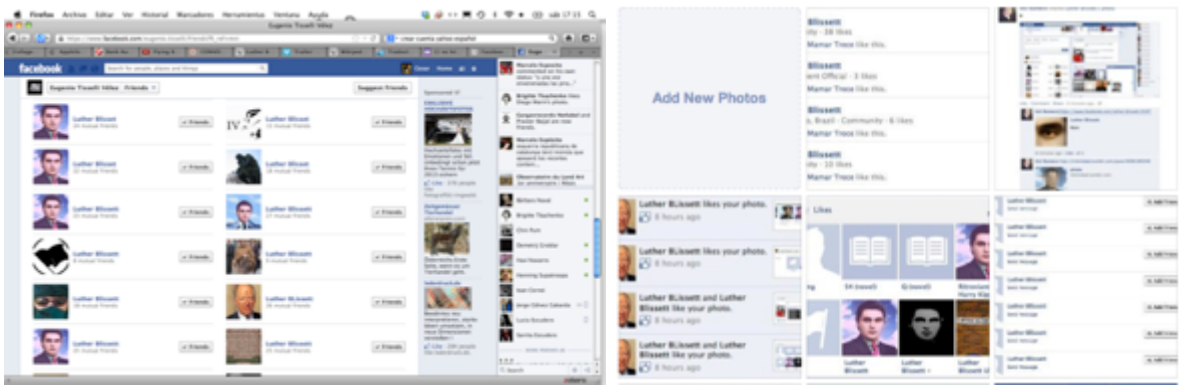
[159] Web del proyecto disponible en: <www.thefacesofFacebook.com> [Consulta: 27 agosto 2017].



Natalia Rojas, *The Faces of Facebook,* 2012-2013

En este sentido, Tim Wyman-McCarthy (2013) propone una analogía entre la figura del *flâneur* y el *facebooker* o usuario de la popular red social, pues ambos comparten las características de ser anónimos, indeterminados, y encuentran un confort existencial en el espectáculo de la multitud, solo que el primero pertenece a París y el segundo al ciberespacio. Ambos existen y llevan a cabo sus acciones en sus respectivos lugares, que son el producto de los sueños o fantasías que permiten al sujeto trascender sus limitaciones.

Como el *flâneur*, el *facebooker* pasea entre una multitud de rostros virtuales y encuentra consuelo en la naturaleza contingente, maleable e indeterminada de su identidad en este nuevo espacio. El *facebooker* tiene la libertad de jugar con diferentes roles e identidades, como es el caso de Luther Blissett, un nombre múltiple que el artista César Escudero Andaluz viene utilizando desde el año 1994: Luther Blissett es un perfil de Facebook que solo tiene amigos llamados Luther Blissett[160].



César Escudero Andaluz*, Luther Blissett*, 2012

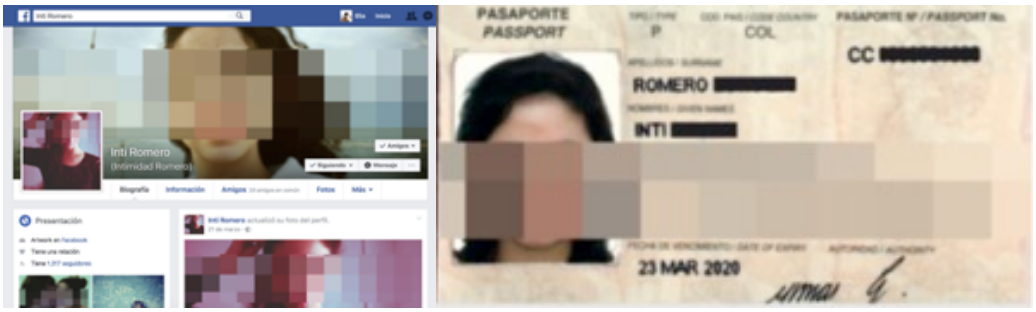
En este orden de ideas, Wyman-McCarthy (2013) se pregunta si sería posible establecer una analogía entre París y la red social Facebook: "¿existen diferencias de clase, raza, género...etc., entre el hombre francés que adopta la actitud de *flâneur* y la figura aparentemente sin límites e

[160] Web del proyecto disponible en: <https://escuderoandaluz.com/2012/07/10/luther_blissett_profile/> [Consulta:30 marzo 2017].

imposible de generalizar del *facebooker*?" preguntas que contribuyen a enriquecer este imaginario paralelo pues en este sentido, la reconsideración del *flâneur*, como *ciberflâneur* en su dimensión *facebooker,* pueden aportar una serie de categorías que proporcionan un nexo útil en el que considerar la cuestión de identidad, pasada y presente.

En sus escritos sobre el *flâneur*, Baudelaire plantea cuestiones relacionadas con el lenguaje y su contribución a la hora de articular la experiencia y las cuestiones que tienen que ver con la subjetividad y la identidad: "¿quién soy yo en la ciudad?", así como aquellas relacionadas con el espacio: "¿cómo puedo abordar o acercarme mejor a la ciudad?" (Sheringham, 1996:111), aspectos que surgen en el contexto del *flâneur* baudeleriano en el París moderno que podrían encajar con los discursos sobre el uso que el *facebooker* hace de las redes sociales.

Algunos de los aspectos a considerar serían la naturaleza performativa de los enunciados auto-producidos de Facebook, la cuestión de la identidad mutable o la forma en que las estructuras particulares del ciberespacio facilitan y estimulan la formación de la identidad, la adaptación o la reinvención. En este sentido, el trabajo llevado a cabo por Intimidad Romero en Facebook desde 2010[161], juega con la idea de identidad en las redes sociales sometiendo sus fotografías a la censura de la pixelación para presentar unas imágenes borrosas y difusas.



Capturas de pantalla de la biografía de Facebook y pasaporte de Intimidad Romero

Intimidad Romero diseña su perfil personal/biografía en Facebook y desarrolla una acción que lleva implícita una crítica de los medios dentro de los propios medios, de la invasión de la privacidad y el aumento de la fotografía digital en el uso de las redes sociales. Intimidad convierte así el anonimato (o pseudoanonimato) en un "instrumento generador de contenidos, en una nueva herramienta estética y narrativa" (Bosco; Caldana, 2012). A través del uso de la fotografía, la artista interactúa adoptando las formas más comunes de autorrepresentación e identificación en las redes sociales, presentándose como una obra de arte auto-diseñada y auto-construida en una especie de "celebridad sin rostro conocida por sus fotos íntimas de *détournement* como la principal fuente de interacción social en la web 2.0" a través de una práctica que podría denominarse como *ciberperformance 2.0* (Zafra, 2012), una forma de "Facebook-art".

---

[161] Biografía de Facebook de Intimidad Romero disponible en: <https://www.facebook.com/intimidadromero> [Consulta:14 abril 2015].

A través de Facebook es posible observar cómo "compartir" es la acción que, en tanto necesidad antropológica, establece vínculos de unión entre el conjunto de individuos conectados. La multitud conectada en Internet se mueve por espacios que les permiten expresarse y relacionarse, espacios como las redes sociales, compuestas por un conjunto de individuos conectados mediante lazos interpersonales (relaciones de amistad, intereses comunes…). Las redes sociales están diseñadas para ser un espacio de interacción virtual en el que esta multitud en la red se encuentra unida por intereses comunes, lo que favorece el intercambio de ideas y por tanto hacen uso del potencial creativo en conjunto, dando lugar a que en estos espacios surjan iniciativas de producción de proyectos colaborativos, pues Internet posibilita la comunicación entre personas a distancia y en tiempos diferidos.

Muchos usuarios entienden el trabajo colaborativo no solo como experiencia estética sino también como dispositivo reflexivo que desde su diseño busca y habilita la participación del público, no solo como un juego sino como una parte fundamental de su trabajo.

2.7.4. Predominio de lo visual / *ciberflâneur* y fotografía

Si el *flâneur* decimonónico se caracterizaba por un predominio de lo visual, practicando la observación constante hacia todo lo que le rodea pero sin llegar a confundirse con un mirón o *voyeur*, quizá no sea tan fácil diferenciarlos en el ciberespacio, tal y como hemos visto en el apartado anterior. No obstante, coincidimos con Mitchell (1995: 19-20) en que, al encontrarse en un entorno simulado, inmerso en él, el *flâneur* el ciberespacio pasa de ser un *voyeur*/espectador a participante.

El *flâneur* vaga por el entorno virtual siempre haciendo uso de su anonimato, lee los mensajes, chats, vídeos a través de webcams o perfiles, y participa en ellos, y a este respecto, Bauman explica que estar en control es ser sin ser visto, y que es precisamente lo que hace el *flâneur* (Bauman, 1994:141): ve sin ser visto ni reconocido, por ello puede ser fácilmente confundido con el mirón o el *lurker*, ya que en la cultura voyeurista, la acción performática de la exposición y la sobreexposición suponen una constante en el ciberespacio, donde nadie está a salvo de la mirada del otro.

En este sentido, Benjamin considera la *flânerie* como una cuestión de observación; una observación especializada que implica el apego del *flâneur*, no el apego del *badaud*, tal y como aparece en el Libro de los pasajes (2005: 433) citando a Fournel (1858: 263):

> Notable distinción entre el flâneur y el mirón. ―No obstante, no vayamos a confundir el flâneur con el mirón: hay un matiz... El simple flâneur... está siempre en plena posesión de su individualidad. La del mirón, por el contrario, desaparece, absorbida por el mundo exterior... que lo golpea hasta la embriaguez y el éxtasis. El mirón, ante el influjo del espectáculo que ve, se convierte en un ser impersonal; ya no es un hombre: es público, es muchedumbre. Naturaleza aparte, alma ardiente e ingenua llevada a la ensoñación... el verdadero mirón es digno de la admiración de todos los corazones rectos y sinceros.

El simple *flâneur* siempre está en posesión de su individualidad, mientras que la individualidad del mirón desaparece. De esta manera, actualizado, el *ciberflâneur* mantiene el apego a sí mismo mientras observa navega por la ciudad que es la web, que puede ser pensada como un enorme mar de imágenes.

2.7.4.1. Un mar de imágenes

Como vimos, en la década de los noventa el ciberespacio se presentaba como un nuevo medio donde poder deambular mientras el usuario permanecía sentado en una silla, moviendo el ratón y haciendo uso del teclado, este podía navegar entre un mar de datos, información, textos e imágenes, un viaje virtual y visual, y en ocasiones también sonoro, no olvidemos que era el sonido del módem que nos permitía cruzar el umbral y adentrarnos en él[162], tal y como sucede con el timbre de un portal cuyo sonido produce una apertura: "El despótico sobresalto del timbre, que domina toda la vivienda, también obtiene su fuerza de la magia del umbral. Con estridencia, algo se apresta a atravesar el umbral (…)" (Benjamin, 2005:115).

Frente a la pantalla del ordenador ocurre algo similar a lo que sucedía en los pasajes: el *ciberflâneur* observa, hechizado, la mercancía que se encuentra tras la membrana de vidrio dejándose llevar por la aleatoriedad del hipertexto; de esta manera, si pensamos en la inmersión de esta figura en el ciberespacio a través de la pantalla, podríamos imaginar cómo el vidrio expulsa la imagen de su reflejo, quizá, para mantener esa distancia necesaria que le permite reflexionar y plasmar sus impresiones de un este nuevo entorno sin sucumbir a la mercancía.

Para permanecer libre en su deambular y no ser confundido con la multitud de sujetos movidos por impulsos consumistas y sujetos a un tiempo que es oro, es decir, el tiempo propio de comienzos del capitalismo, debe mantener cierta distancia con aquello que le rodea, una distancia en la que Benjamin tenía puesto el punto de mira: tras sumergirse entre la multitud de estímulos y sujetos de la metrópolis moderna y perderse entre ellas, siempre logra permanecer separado, alejarse de la embriaguez para poder así reflexionar sobre la nueva cotidianidad que se experimenta en la ciudad moderna. El análisis necesita distancia física para mantener su mirada reflexiva, una distancia que podemos relacionar con aquella que se interpone entre el ojo del fotógrafo y la realidad, que en este caso es la separación interpuesta por el propio dispositivo fotográfico.

La aparición de la web 2.0 dio lugar a un aumento de la sobreestimulación visual, algo que coincide con el surgimiento de los "social media": conjunto de aplicaciones basadas en internet que permiten la creación y el intercambio de contenidos creados por los usuarios que enlazan información y que constituyen las redes sociales.

[162] Si bien es cierto que era a través del sonido que se producía la "magia" de la conexión, en este apartado nos centraremos en el aspecto visual que presenta el ciberespacio ya que, especialmente las primeras webs, en los pocos casos en que estas presentaban elementos sonoros, lo empleaban como un componente secundario y en la mayoría de una forma "ambiental". Por ello, decidimos remarcar el carácter oculocéntrico del medio.

Este fenómeno que permite crear y compartir contenido en línea, encuentra en cierta manera su antecedente en la fotografía. A diferencia de lo que ocurre con el cine o la televisión, donde hay un productor y millones de espectadores, en la fotografía, como en las redes sociales, en el ciberespacio se da el caso de la existencia de millones de productores (Colorado, 2013).

Este hecho puede ser visualizado a través de Flickr, una plataforma que en 2004 inició un capítulo nuevo en la historia de la fotografía y que nació como un espacio que servía de álbum virtual para las imágenes que subían los usuarios, permitiendo almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir imágenes, fotografías o vídeos en línea a través de Internet. Acciones que se volverán masivas con el lanzamiento en 2010 de la red social Instagram, y de la plataforma Pinterest en 2011 ambas herramientas para compartir y visualizar imágenes.

Erik Kessels, *24 HRS IN PHOTOS,* 2011

En la instalación *24 HRs in photos*, el artista Erik Kessels (2011) imprimió todas las imágenes compartidas en Flickr durante un periodo de 24 horas, para mostrar la cantidad de información gráfica que se comparte hoy día, montañas de fotografías que muestran la sensación de ahogarse en las representaciones de las experiencias de otras personas.

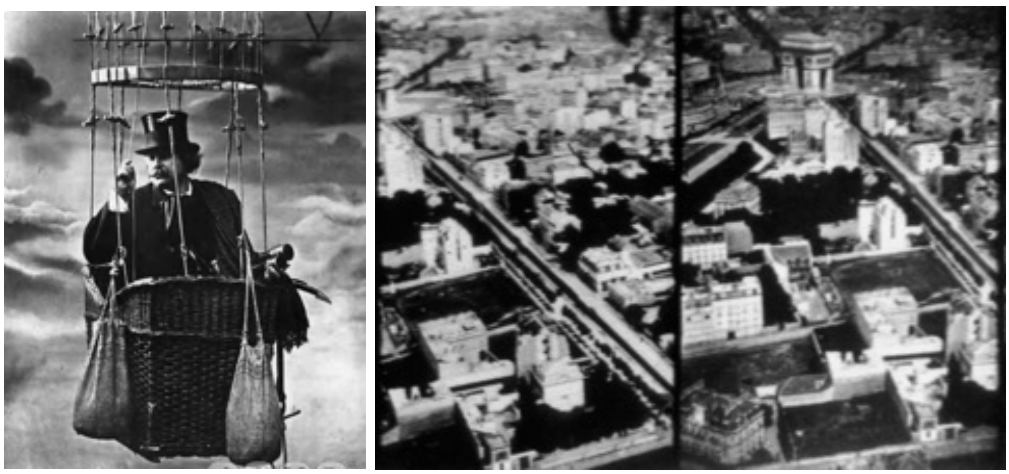
En este contexto de exceso de imágenes, el *flâneur* ha evolucionado y se ha convertido en un experto de la selección visual, adquiriendo la capacidad de filtrar la excesiva saturación visual que existe en la actualidad, pasando de ser un cazador de instantes a un recolector de imágenes (D´Acosta, 2014), lo que le acerca a la figura del coleccionista. La instalación de Kessels muestra de una manera física la gran amalgama de fotografías que los usuarios comparten en plataformas como Flickr.

Este momento, en el que la fotografía se ha convertido en una especie de "huella de lo real", puede recordar al acontecimiento que supuso el daguerrotipo para la fotografía tradicional en el s. XIX. Si entonces el reto era conseguir una técnica que lograse fijar la luz en un soporte físico y la abaratara, ahora que ya es gratis e inmaterial, el desafío ahora, tal y como sostiene Fontcuberta (2015), sería organizar esa maremágnum digital, una masificación de imágenes que más que conducir a la transparencia o a hacer visible lo invisible, se encuentra más dirigida a estrategias de control de la información dirigidos al consumo y a la propaganda. En este sentido, el *ciberflâneur* lograría hacer uso de su propia experiencia para filtrar instantáneas en el fondo del mar de imágenes.

> La imagen fotográfica es una impresión permanente que se corresponde con un único referente: lo que está delante del objetivo cuando es tomada. Se corresponde también con un tiempo limitado de observación: el tiempo de exposición. El cine se basa en los mismos principios. Una secuencia cinematográfica, compuesta por un número de imágenes fijas, representa la suma de referentes y la suma de tiempos de exposición de esas imágenes individuales. En ambos casos, la imagen queda fijada de una vez por todas. De ahí que la pantalla solo pueda mostrar acontecimientos pasados (Manovich, 2005: 151).

2.7.4.2. Un paseo visual, virtual y vertical (VVV)

El *ciberflâneur* navega el espacio urbano digitalizado desde las alturas. Recordamos que en 1990 Michel de Certeau contraponía la experiencia horizontal del espacio a la vertical explicándola a través del *flâneur* y el *voyeur*, respectivamente. La primera hace referencia a la que el *flâneur* obtiene de la ciudad a través del contacto directo con ella, de pasearla. La vertical es aquella que el *voyeur* alcanza, por ejemplo, desde lo alto de un rascacielos, en este caso desde el World Trade Center. Aunque no debemos confundir ambas figuras, podríamos pensar que la visión del espacio que disfruta el *voyeur* desde las alturas no difiere mucho de la que experimenta el *ciberflâneur*, a saber, deambulando por las calles digitalizadas de Google Earth.



"Nadar en globo". Fotografía de autoría desconocida (izq.) // Nadar, *Arco de Triunfo,* 1868 (drcha.)

Volviendo la vista atrás, recordamos que el auge de la fotografía coincidió en París con el esplendor de los globos aeroestáticos. El polifacético Gaspard-Félix Tournachon, más conocido como Nadar, se subió a un globo aerostático con la cámara en mano, y tras varios intentos atravesando numerosas dificultades, en la primavera de 1858 ofreció al público sus primeras vistas aéreas, convirtiéndose en uno de los fotógrafos más famosos de París. Nadar era un ojo en el cielo que disparaba con su cámara fotográfica para obtener la vista de los pájaros (y de los dioses), que es la visión cenital desde la cual hoy los satélites lo registran (casi) todo de forma automática.

En su libro *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*, Juan Martín Prada

(2015: 241), dedica un apartado analizar la práctica fotográfica a partir de la irrupción de geonavegadores como Google Earth. En él, el autor se cuestiona el papel de la fotografía en un mundo registrado prácticamente en su totalidad, pues los satélites realizan millones de imágenes que componen un tejido que representa casi el conjunto de la superficie terrestre: una imagen navegable del mundo; unas fotografías automáticas, impersonales y sin ningún tipo de intención creativa ni expresiva.

En este contexto, no resulta extraño que el fotógrafo decida buscar y recuperar el "instante decisivo", objetivo que perseguía Cartier Bresson (y que, según él, todo fotógrafo debía capturar), no ya en las calles sino en la imagen-mundo o el mundo convertido en imagen que ofrecen plataformas como Google Earth, Google Maps o Google Street View.

Si Cartier Bresson, descrito en ocasiones como el *flâneur paciente* "caminaba todo el día, con el espíritu en tensión, buscando en las calles tomar en vivo fotos como flagrantes delitos" tal y como escribió él mismo en la introducción de *Imágenes a la Sauvette* (1952), el fotógrafo en el espacio virtual va en búsqueda del acontecimiento fotográfico en fotografías ya tomadas previamente por vía satélite. Así pues, la captura de ese "instante decisivo" se produce por vía de la selección y no de la captación directa (Martín Prada 2015: 245), es decir, tiene lugar un cambio de rol del fotógrafo como cazador al fotógrafo como recolector.
En esta labor, el fotógrafo puede realizar capturas de pantalla, con lo que ya no se hace necesario el uso de la cámara fotográfica, o bien, como es el caso de Michael Wolf, que toma la imagen a través de su objetivo, reafirmando su pasión por la fotografía "real". En su obra *Paris Street View* (2010), Michael Wolf adopta el rol del fotógrafo-cazador y se convierte en *ciberflâneur*, un "hombre-ojo" que se desplaza por las calles virtuales de Google registrando a través de su cámara, la pantalla. De nuevo, el espacio fotografiado está mediado por una distancia que viene dada por el objetivo de las cámaras del vehículo de Google, la pantalla del ordenador y la cámara fotográfica de Wolf, unas imágenes en las que se puede observar cómo los píxeles de la pantalla adquieren especial relevancia.

Cartier Bresson, *Derrière la Gare de Saint Lazare*, París, 1932 (izq.) // Michael Wolf, *Paris Street View*, 2010 (drcha.)

Las reflexiones de Benjamin (1979) sobre el impacto de la reproducción mecánica en la sociedad queda reflejado en el uso de la fotografía digital en las redes sociales y en su (re)

producción (en masa). En este contexto, el acto de fotografiar se ha extendido, convirtiéndose en una de las actividades más desempeñadas por un público no especializado, quizás, porque hoy, más que nunca, la imagen digital de uno mismo invade el espacio de autoconstrucción. Estas prácticas conducen a lo que, tanto Kracauer (2008) como Barthes (1989), definieron como la "objetivación del sujeto" a través de procedimientos fotográficos, provocando la desintegración entre lo público y lo privado, lo social y lo íntimo.

Barthes hace referencia a la muerte del sujeto en la fotografía para devenir objeto, espectro, "todo-imagen", "clasificado en un fichero" y sostiene que "la vida privada" no es más que esa zona del espacio, del tiempo, en la que uno no es una imagen, un objeto" (Barthes, 1989: 48). En contraposición, parece que la vida actual se vive a través de imágenes y dispositivos digitales, y en este sentido, las únicas experiencias que valen la pena son las mostradas, compartidas y "gustadas".

2.8. La segunda muerte del *flâneur*. Consumido por el consumo

Para Benjamin el *flâneur* desapareció cuando desaparecieron los pasajes, aquellos espacios cubiertos, protegidos y acristalados por los que vagaba sin rumbo contemplando las novedades y dejándose llevar por las experiencias sensoriales, entre la multitud. Cuando los pasajes comenzaron a entrar en decadencia fueron sustituidos por los grandes almacenes y los centros comerciales, el *flâneur* se vio abocado a su extinción, ya que vagar sin rumbo y de una forma improductiva en términos de mercancía, se había vuelto una actividad sospechosa.

Como vimos, en los primeros tiempos de Internet, navegar por el ciberespacio podía basarse en un desplazamiento sin rumbo por una especie de desierto virgen que todavía no había sido colonizado por gobiernos y multinacionales, por lo que la idea romántica de practicar la *flânerie* resultaba algo muy sugerente. La entrada a este nuevo espacio venía precedida por el sonido del módem, a través del cual el atravesamiento y los desplazamientos que en él tenían lugar, se realizaban a un ritmo lento. Paseos virtuales realizados a una velocidad que permite la analogía con aquel pasaje de Benjamin (2005: 132) que explicaba que "en 1839 resultaba elegante pasear llevando una tortuga, lo que da una idea del ritmo del *flâneur* en los pasajes".

Pero poco a poco sucedió en el ciberespacio algo similar a lo que había ocurrido en los pasajes modernos; transformándose según las necesidades de unos usuarios sometidos por el consumo, el ciberespacio se fue convirtiendo en un espacio de la prisa y la velocidad del acceso y una consulta rápida que daría paso a la experiencia del "tiempo real". De ahí, la popularidad de las aplicaciones informáticas que muchas veces ya no hacen necesario el uso del navegador, con lo que la *ciberflânerie* o la navegación a la deriva se fue convirtiendo en una actividad cada vez más dificultosa.

> El *flâneur* murió con el nacimiento de los grandes almacenes. Una criatura de las boutiques, los salones recreativos y las calles, que no se sentía bienvenido en los espacios controlados de los

> grandes comercios. Despojado de su espacio, el *flâneur* dejó de ser. A medida que la web se vuelve más comercial, me doy cuenta de que vagabundeo menos de lo que solía. La web ahora está tan plagada de *zombis* con su cultura basura -*clickbaits, spam*, anuncios- que tiendo a volver una y otra vez a los pocos sitios que conozco y en los que confío. E incluso cuando lo hago, por ejemplo, haciendo clic en un enlace que aparece en Facebook, me encuentro cerrando esa ventana y volviendo a la red social para buscar otra por temor a que yo también pueda contaminarme. Hace años, podría haberme quedado explorando ese sitio, explorando para ver qué más había allí, pero hoy, el atractivo de las redes sociales me atrae una y otra vez, siendo testigo de cómo el *flâneur* digital se encuentra al borde de la extinción (Goldsmith, 2016: 66)[163].

Durante la década de los noventa, disfrutar del anonimato en la red era algo común, pues la multitud que habitaba en el ciberespacio podía adoptar diferentes identidades bajo pseudónimos, nicks o avatares, además, la web todavía no había sido del todo colonizada por las grandes corporaciones. Pero a partir de la aparición de la web 2.0 y las redes sociales, la red está habitada por personas concretas y por lo general, desde la aparición de la web personalizada basada en algoritmos, los recorridos que se realizan son rastreados.

De esta manera, por la red se mueven personas concretas, reales, con nombres y apellidos, con detallados perfiles, que escriben en blogs, que comparten las cosas que les gustan en redes sociales, que tratan de interactuar con otros sujetos a través de gustos y afinidades comunes y que desean ser ellos mismos en un espacio abierto a múltiples interacciones sociales y afectivas; como sostiene Eli Pariser, autor de *El filtro burbuja* (2011), "los medios de comunicación constituyen un reflejo perfecto de nuestros intereses y deseos".

Como evolución de la fase 2.0 de la web, surge una tercera, llamada web 3.0, término que aparece por primera vez en 2006 en un artículo de Jeffrey Zeldman. Aunque en la actualidad existe un debate notable sobre el significado y definición más adecuada para esta nueva etapa, podemos decir que la web 3.0 nace con el fin de manejar, gestionar, comprender y operar en tiempo real la enorme cantidad de datos generados por el intercambio de información de la web 2.0.
Esta tercera fase de la web está basada en el desarrollo de lenguajes que posibilitan asignar metadatos a los contenidos de internet que son interpretados por máquinas que añaden información permitiendo realizar un seguimiento, así como tener identificado y localizado todo el tráfico de la red. Ello da lugar a un sistema de bases de datos relacionadas entre sí en el que toda la información asociada a un objeto puede ser rastreada, con lo que esta tercera fase se

---

[163] "The *flâneur* died with the birth of the department store. A creature of the boutiques, *arcade*s, and streets, he felt unwelcome in the controlled confines of the big-box shops. His stage taken from him, the *flâneur* ceased to be. As the web becomes more comercial, I find I do less wandering tan I used to. The web is now so riddled with zombies and their foul culture -clickbait, spam, ads- that I tend to return again and again to the few sites I know and trust. And even when I do, say, click to a site from a Facebook link, I find myself closing that window and returning to Facebook to seek another for fear that I, too, might become contaminated. Years ago, I might´ve hung around, exploring that site, drilling down to see what else was there, but today, the lure of social media draws me in over and over again, filling me with nostalgic sadness to witness my digital *flâneur* hovering on the verge of extinction" (Goldsmith, 2016: 66).

encuentra relacionada con el concepto de personalización. Un flujo de información, contenidos y publicidad adaptada a los gustos y preferencias del usuario.

En 2009 Google presentó búsquedas personalizadas para cualquier usuario a través de sus buscadores basados en algoritmos analistas y predictivos, cambiando el modo en que se consume la información. Filtros que funcionan como máquinas de predicción a partir de los gustos personales de uno y que convierten la web en una especie de mundo hecho a medida del usuario. Un espacio que Eli Pariser (2011) ha denominado "burbuja de filtros", "una selección personalizada de la información que recibe cada individuo que le introduce en una burbuja adaptada a él para que se encuentre cómodo pero que se encuentra aislada de la de los demás.

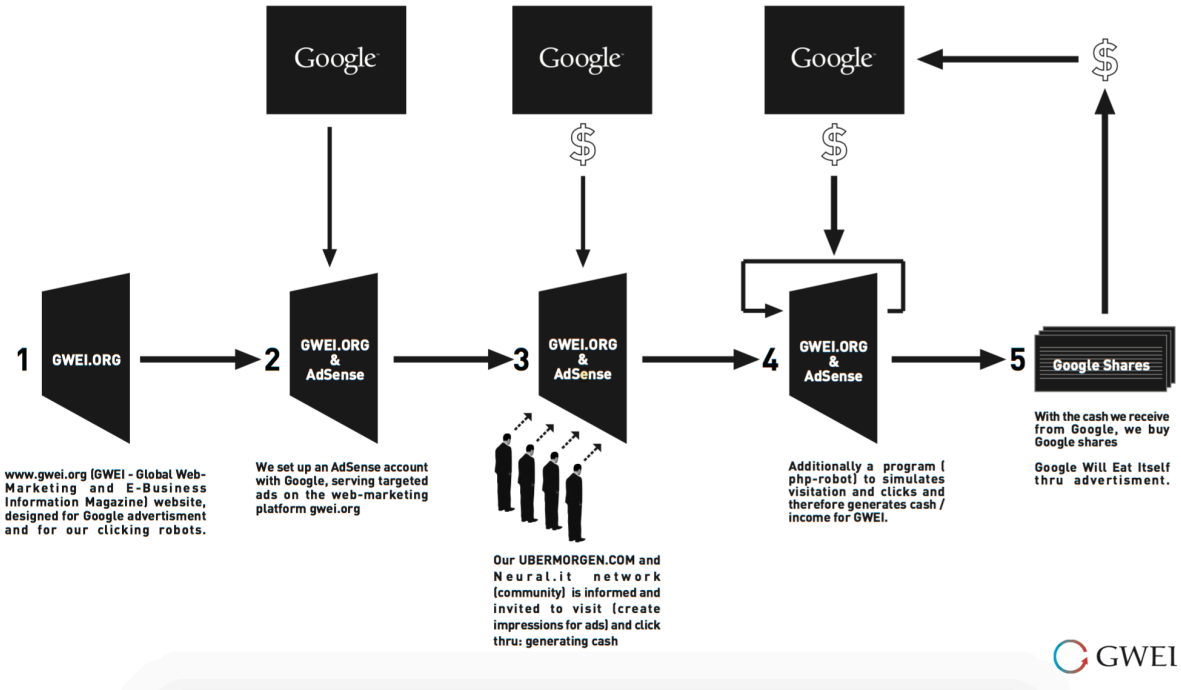
> Desde 2009 vivimos en una nueva era de internet en la que las grandes empresas digitales –Google, Facebook, Netflix, Amazon…-, personalizan cada vez con más precisión los contenidos que ofrecen en función de las preferencias de cada usuario. Los algoritmos que utilizan en las redes permiten recopilar todos los rastros de información digital que va dejando cada cibernauta – desde búsquedas en Google a *"*Me gusta*"* en Facebook-, aprendiendo sobre él para ofrecerle una visión del mundo ajustada a sus preferencias. De esta forma, un mismo término introducido por dos personas distintas en un motor de búsqueda no arrojará ni la misma cantidad ni los mismos resultados para una y para otra, sino que los adaptará en función de lo que conoce de cada una, gustos personales, creencias, orientación ideológica… (Pariser, 2017).

Las multinacionales se fueron haciendo cada vez más presentes y colonizadoras en un espacio al que ya le queda poco o nada de aquel desierto todavía por explorar. Empresas como Google se han consolidado como el buscador más utilizado y por tanto punto de partida para la navegación por Internet para millones de usuarios, en su labor de organizar la enorme cantidad de datos, hace posible que con un solo "click" se pueda escribir, hablar, enviar la imagen de aquello sobre lo que se desea obtener información para que esta aparezca a través de las pantallas. Resultados que son mostrados en un orden establecido por los criterios de Google basado en algoritmos diseñados bajo intereses económicos y políticos, aspectos que son a su vez revisados y cuestionados desde la práctica artística.

Ante este hecho Paolo Cirio, Alessandro Ludovico y Ubermonger iniciaron en 2005 el proyecto *Google Will Eat Itself*[164] (*GWEI*) en el que utilizan Google para adueñarse de Google a través del hackeo de su autorreferencia, es decir: generan dinero subiendo anuncios de texto (Adsense) en una red de sitios ocultos y con el dinero que Google les paga por cada click, compran, de forma automática, acciones de Google: "Compramos Google a través de su propia publicidad. Google se come a sí mismo pero al final nos pertenece a «nosotros». (…) Estableciendo este modelo autocanibalístico deconstruimos los nuevos mecanismos de publicidad global convirtiéndolos en un modelo económico surrealista de pago por click.

[164] Web del proyecto disponible en: <http://www.gwei.org/index.php> [Consulta:22 octubre 2017].

Después de este proceso, entregamos la propiedad común de «nuestras» Acciones de Google a la GTTP Ltd. (Google To The People Public Company), que las distribuye de nuevo a los usuarios (clickers) / público".



Paolo Cirio, Alessandro Ludovico y Ubermonger, *Google Will Eat Itself*, 2005[165]

Ante el hecho de que el ciberespacio se ha ido transformando en un entorno diseñado para el control y el consumo, Evgeny Mozorov (2012), habla de la muerte del *ciberflâneur*, argumentando, entre otras cuestiones, que las redes sociales atentan contra una de las características irrenunciables del *flâneur*, como es la posibilidad de actuar de incógnito entre la multitud, pues en las redes sociales todo el mundo se expone a la vista de los demás y está prácticamente obligado a participar, lo que nada tiene que ver con el pasear solitario de antaño. El autor explica que "El *flâneur* es esencialmente un individuo solitario, que no participa en las mareas comunales. Todo lo contrario a lo que sucede en Facebook, en el cual la clave es la pérdida del anonimato y la exacerbación a compartir nuestras vidas, además, mediante otros sistemas (Facebook Connect, Spotify…etc.), no solo compartimos lo que hacemos en Facebook sino también fuera de él. Y aunque es posible navegar de manera incógnita, cada vez es más difícil (Mozorov, 2012).

> En la época de las redes sociales, al usuario de Internet se le pide que muestre su lado más particular e íntimo, que comparta sus selecciones y preferencias personales, que exponga su

[165] La imagen muestra uno de los diagramas sobre el procedimiento del proceso de *GWEI,* disponibles en: <http://www.gwei.org/img/GWEI_diagrams.pdf> [Consulta:22 octubre 2017].

> opinión, en definitiva, que "haga de sí mismo". Ha dejado de tener interés para las nuevas formas de negocio en la red que el usuario se oculte tras un avatar o un pseudónimo (…). Por el contrario, todo se centra ahora en la explotación de la identidad más concreta, en el reconocimiento de una presencia expuesta por infinidad de datos "reales", en la búsqueda de la mismidad (Martín Prada, 2015:157).

Mozorov (2012) afirma que, trascendiendo su identidad lúdica original, Internet ya no es un lugar para deambular sino que es un lugar para hacer cosas. Las populares *apps*, aplicaciones de tabletas y teléfonos móviles, ayudan a los usuarios a realizar lo que quieren sin tener que abrir un navegador o visitar el resto de Internet, un hecho que provoca la imposibilidad de la *ciberflânerie*. En este sentido, sitios como Tumblr[166] sí promueven el placer artístico de la *ciberflânerie*, pues llevan al usuario de blog en blog y de enlace en enlace hacia rincones relativamente marginales de la Web donde todavía es posible encontrar las pequeñas maravillas que suelen encarnar los espacios intocados por el *mainstream*[167] informativo y su característica recirculación de lo mismo. Un sistema endogámico que aparentemente no da lugar a ningún tipo de encuentro casual o por error.

Sin embargo, en este contexto, la navegación por Internet de una forma anónima y que respete la privacidad del usuario se hace posible a través de una navegación encriptada que permiten redes como TOR[168], ofreciendo la posibilidad de recorrer unos espacios que pueden encontrar un paralelismo con las calles oscuras y poco transitadas de la ciudad o buscadores como DuckDuckGo que no rastrea la información del usuario e incide en la cuestión de privacidad[169].

En su texto "The Web We Have to Save", Derakhshan (2015) sostiene que las redes sociales como Facebook se alimentan del contenido que sus usuarios suben a sus propios perfiles, sin "expulsar" contenidos hacia el exterior. Asimismo, habla de redes sociales "ciegas", poniendo como ejemplo a Instagram; "ciegas" en tanto que se tratan de "webs que no miran a otras webs", que no facilitan la inserción de enlaces externos con el fin de mantener al usuario navegando dentro de la red social, sin salir al exterior: "su mirada no va a ninguna parte, excepto hacia dentro, reacia a transferir ninguno de sus vastos poderes a otros, llevándolos a muertes silenciosas".

---

[166] Plataforma de *microblogging* que permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, vídeos, enlaces, citas y audio.

[167] Anglicismo que traducido al español significa literalmente "corriente principal", que se emplea para designar los pensamientos, gustos, o preferencias aceptadas mayoritariamente en una sociedad.

[168] La red Tor apareció en 2003 (acrónimo de "The Onion Router") como un medio que permite mantener el anonimato en las comunicaciones que tienen lugar en Internet, haciendo posible que cualquier usuario que lo utilice pueda establecer comunicaciones completamente privadas, sin dejar rastros o huellas que puedan evidenciar sus locaciones o actividades hacia terceros. Así también, el publico general podría navegar sin revelar sus preferencias o comportamientos virtuales, por ello esta red se encuentra vinculada a la llamada *darknet* (red oscura), también conocida con el nombre de *deep web* (web profunda).

[169] Estas y otras posibilidades de navegación anónima fueron exploradas en el *Taller de Amnesia Digital. Una guía de buenas costumbres en la red*, impartido por Emanuelle Mazza los días 8, 15, 22 y 29 en Pluton cc (Valencia).

Captura de pantalla al cerrar sesión en la red social Facebook [21 octubre 2015]

2.9. En el umbral de la pantalla

Pantalla
1. f. Lámina que se sujeta delante o alrededor de un foco luminoso artificial, para que la luz no moleste a los ojos o para dirigirla hacia donde se quiera.
2. f. Superficie que sirve de protección, separación, barrera o abrigo.
3. f. Superficie sobre la que se proyectan las imágenes del cinematógrafo u otro aparato de proyecciones.
4. f. En ciertos aparatos electrónicos, superficie donde aparecen imágenes.
5. f. Persona o cosa que distrae la atención para encubrir u ocultar algo o a alguien. Le sirvió de pantalla.
6. f. Gran pantalla. Las estrellas de la pantalla.
7. f. Lámina, barrera u obstáculo que cubre o protege de un agente indeseado.

En su "genealogía de la pantalla", Manovich (2005:147) entiende esta en su acepción más amplia: "ventana de dimensiones limitadas, ubicada en el espacio físico del espectador", y diferencia, en principio, dos tipos: la pantalla clásica y la dinámica, a las que posteriormente agrega la pantalla en tiempo real. La pantalla clásica será descrita por el autor como aquella superficie plana y rectangular pensada para una visión frontal (a diferencia del panorama), que actúa como una ventana abierta a otro espacio, que es el espacio de la representación y que normalmente presenta una escala diferente a la del espacio habitual. La pantalla clásica describe tanto una pintura renacentista como el monitor de un ordenador y muestra, por tanto, una imagen estática y permanente.

La “pantalla dinámica” aludiría a la pantalla de cine, vídeo y televisión donde la imagen hace lo posible por ofrecer una visión completa y plenitud visual mientras se le solicita al espectador que sitúe su capacidad de incredulidad en “modo suspenso”, y se deje llevar mientras se identifica con la imagen. La imagen que muestra la pantalla dinámica es la imagen del pasado en movimiento.

El tercer tipo de pantalla que luego incorpora, es la del tiempo real, es decir, aquella que muestra el tiempo presente: “en las viejas tecnologías fotográficas, todas las partes de la imagen son expuestas a la vez, mientras que ahora la imagen la produce una exploración secuencial, con lo que cada parte que la comporne corresponde a diferentes momentos del tiempo; un ejemplo de ello son las imágenes mostradas por radar”. En la pantalla del cine y la televisión, la imagen individual ocupa la totalidad de la pantalla, pero en cambio, en el ordenador, en lugar de mostrarse una sola, lo habitual es que se desplieguen distintas ventanas que se superponen, haciendo posible observar varias imágenes de manera simultánea, algo que puede compararse con el *zapping* (Manovich, 2005: 149), convirtiendo al usuario en un tipo interactivo. De esta manera podemos afirmar que las pantallas han provocado cambios en las personas, convirtiéndolos en espectadores, televidentes, usuarios, jugadores o prosumidores.

Esta capacidad que tiene la pantalla del ordenador de desplegar más de una ventana al mismo tiempo, logra que el usuario pueda experimentar con diversos escenarios a la vez: las ventanas se multiplican en la pantalla modificando las reconfiguraciones espacio-temporales. Los usuarios fijan su atención a una sola ventana de la pantalla en un momento concreto, pero en cierto sentido, está también presente en todas ellas en cada momento.

> El desarrollo de ventanas en las interfaces del ordenador fue una innovación técnica motivada por el deseo de conseguir que la gente trabajara de forma más eficiente al poder merodear de una aplicación a otra. Sin embargo, en la práctica diaria de muchos usuarios de ordenador, las ventanas se han convertido en una metáfora poderosa para pensar en el yo como un sistema múltiple, distribuido. (…) La práctica vital de las ventanas es la de un yo descentrado que existe en múltiples mundos e interpreta múltiples papeles al mismo tiempo (Turkle, 1997: 18).

2.9.1. Del escaparate al cine

Los escaparates comenzaron a multiplicarse extendiéndose desde los pasajes a las calles enriqueciendo visualmente la experiencia urbana, tanto de día como de noche, era posible pasear por la ciudad contemplando los diversos objetos a través de las vitrinas gracias a la incorporación de la luz eléctrica.

El escaparate se acercaba a la idea de simulacro y espejo por mostrar la imagen de uno mismo, con sus sueños y ensueños; superficie que refleja una imagen ficticia de múltiples identidades que uno puede adoptar: el escaparate es, en definitiva, una pantalla donde el *flâneur* busca el reflejo de su propia imagen.

Ventana, tanto como escaparate como pantalla, a través de la cual el *flâneur* observa el espectáculo, una secuencia de imágenes en movimiento; recordemos "el hombre de la multitud", "sentado junto a la gran cristalera en rotonda del café D…, en Londres", desde donde contempla la escena urbana como si de una pantalla de cine se tratara, con la particularidad de que esta última es capaz de mostrar detalles que en otros contextos resultarían a menudo inadvertidos.

> Se entiende así que aquello que habla a la cámara sea de una naturaleza distinta de lo que le habla al ojo. Distinta especialmente por el hecho de que, en lugar de un espacio elaborado por la consciencia del hombre, interviene un espacio elaborado inconscientemente. Normalmente nos damos cuenta, aunque sea de manera aproximada, del temperamento de la gente, pero ciertamente no se sabe nada de su comportamiento en el fragmento de segundo en que apresura su paso. Podemos estar más o menos acostumbrados al gesto de coger un encendedor o una cuchara, pero no sabemos prácticamente nada de lo que efectivamente pasa entre la mano y el metal, por no hablar de la manera en como esto varía según los estados de ánimo en que nos encontramos. Aquí interviene la cámara con sus medios auxiliares, con su subir y bajar, con su interrumpir y aislar, con su dilatar y condensar el proceso, con su ampliar y reducir. Solo gracias a ella sabemos algo del inconsciente óptico (Benjamin, 1979 en Delgado, 1999:60).

A finales del s. XIX aparece la pantalla cinematográfica, en cuyos inicios mostraba la vida cotidiana de unas personas inmersas en la sociedad moderna. Los primeros espectadores de cine pudieron ver, en 1895 en el Salón Indien del Gran Café de París, la proyección de las primeras imágenes en movimiento filmadas por los hermanos Lumière: era la primera vez que las imágenes que aparecían del cinematógrafo se proyectaban sobre una pantalla rectangular situada en una sala a oscuras. Así, el cine nace como documento y registro de la realidad, como testimonio y reflejo de la vida cotidiana (Márquez, 2015:15), encontrando sus orígenes en los espectáculos y entretenimientos populares de los siglos XVIII y XIX, como la linterna mágica, las fantasmagorías, el panorama, el diorama, etc.

> Para la siguiente comparación de los panoramas con el cine, es importante considerar que hoy el cine formula del modo más breve, concreto y crítico todos los problemas de la configuración moderna como preguntas técnicas por su propia existencia. «La moda de las vistas panorámicas, entre los que destacamos la de Boulogne, corresponde entonces a la del cinematógrafo hoy. Los pasajes cubiertos, del tipo del de los Panoramas, empiezan igualmente su fortuna parisina.» (Marcel Poëte, Une vie de cité. Paris, 1925: 326 en Benjamin, 2005: 543)

Estas primeras imágenes cinematográficas mostraban aspectos corrientes de la vida urbana y descubrían a su vez un escenario nuevo donde lo familiar se volvía extraño al proyectarse en la pantalla, pues desvelaba matices y perspectivas desde punto de vista diferentes; escenas que probablemente habrían pasado desapercibidas de no haber sido registradas por la cámara y expuestas sobre una pantalla. Por ello, el cine dio comienzo a una nueva forma de ver, un nuevo modo de observar que George Perec describió como "lo infraordinario" (la observación minuciosa y asombrada de lo cotidiano), descubriendo un mundo perceptivo absolutamente novedoso gracias al montaje cinematográfico (Benjamin, 1979), a través del cual el cine es capaz de construir otros mundos, espacios y tiempos para sumergir al espectador en ellos.

> El proceso del daguerrotipo, por ejemplo, requería exposiciones de cuatro a siete minutos a la luz del sol, y de doce a sesenta minutos con luz difusa (…) Las primeras fotografías representaban el mundo como algo estable, eterno e inamovible. Y cuando la fotografía se aventuró a representar seres vivos, estos tenían que ser inmovilizados (…) A finales del siglo XIX, el mundo petrificado de la imagen fotográfica fue hecho añicos por la pantalla dinámica del cine (Manovich, 2005:159).

En este sentido Benjamin compara la recepción de un film como la de una arquitectura urbana; una audiencia que se relaciona con el movimiento: ya sea que se desplaza en la ciudad sin prestar realmente atención a los edificios, ya sea en la oscuridad, los espectadores asisten al desfile de imágenes liberadas a un flujo que ella no puede detener. La pantalla de cine permitía a los espectadores disfrutar de una "mirada visual movilizada" (Friedberg, 1993:2), tal y como sostiene Manovich, una movilidad virtual a cambio de la inmovilidad del espectador, cuyo cuerpo permanece en su asiento mientras su ojo asiste al espectáculo de las imágenes en movimiento, haciendo posible viajar sin necesidad de moverse.

Las fotografías secuenciales llevadas a cabo a partir de 1872 por fisiólogos como Muybridge, fotógrafo del movimiento, considerado el padre intelectual de la cinematografía, mostró al ser humano en acción; fotografías que suponen el antecedente de cinematógrafo -κινή (kiné), que significa "movimiento" y por otro de γραφός (grafós)- es decir, imagen en movimiento, por mostrar el "dinamismo universal", lo fluido y lo variable de la vida moderna.

Muybridge, *Walking, taking off hat*, ca. 1884-1887

Por ello no resulta extraño que las vanguardias, especialmente el surrealismo, se interesaran tanto por el cine, por posibilidad del cinematógrafo de mostrar la vida. Además de fomentar la autonomía de la mirada, el cine la ejercitaba y esta se agilizaba.
La pantalla de cine funciona en cierto modo como un espejo que es posible manipular, ya que además de reflejar y reproducir la realidad, la construye al poder cortar, pegar, ralentizar o acelerar las imágenes capturadas; herramientas que permiten "acercar o alejar a voluntad detalles de la expresión corporal o verbal humana que, de no ser por la cámara, pasarían desapercibidos o no podrían ser descritos de otra manera" (Delgado, 1999: 61).

Camille Utterback. *Liquid Time*, 2003

Este hecho se hace evidente en *Liquid Time* de la artista Camille Utterback (2003) en la que una secuencia de imágenes tomadas en las ciudades de Tokio y New York, avanza o retrocede en función de los movimientos de los espectadores de la sala. Vídeos interactivos que recogen el ajetreado ir y venir de transeúntes por las calles de dos grandes metrópolis. El tiempo real, recreado digitalmente, se interrumpe y fragmenta cuando el espectador se acerca o aleja de la proyección, como si de repente, gracias al movimiento arbitrario de las personas, se inquietara esa estabilidad y esa lógica inorgánica que impone la tecnología.

2.9.2. Del cine al ordenador

> Un puro segmento recortado que define con claridad los bordes, irreversible e incorruptible; todo lo que le rodea lo hace desaparecer en la nada y queda sin nombre, mientras que todo lo que admite en su campo es promovido a la esencia, a la luz, a la visión (Barthes, 1977: 69-70).

Desde la ventana, esa membrana de vidrio aparentemente invisible o neutral que se extiende entre el observador y lo observado, el espectáculo se convierte en imagen, alterándose o modificándose la realidad que aparece tras el cristal como un despliegue de imágenes en movimiento, formando una especie de película muda e inquietante que abre paso a una "magia del umbral", que es experimentada a través de la mirada. El *flâneur* pasaba horas deambulando por los pasajes observando las novedades tras el escaparate, hechizado por la mercancía y por su propio reflejo, se producía una relación de empatía entre el observador y el objeto observado; a través de la ventana, el *flâneur* consume los signos de una época: "¿Cabe imaginar que Benjamin estuviera realmente pensando en el vidrio para rasgar precariamente la magia de la lejanía fruto de la absoluta cercanía? En efecto, el vidrio expone, acerca extremadamente el interior al exterior. Sin embargo conserva la «ilusión útil» de la «magia de la lejanía» al convertirse en una suerte de pantalla en la que se proyecta lo lejano como en una «panorámica»" (Stavrides, 2016:79).

A este respecto, el *flâneur* ejemplifica lo que Barthes (2011) denominó "neutral" ya que se encuentra en un estado permanente de incertidumbre o indecisión, viviendo en un umbral, en un estado entre estados, como los sonámbulos, fantasmas, vampiros, androides y personas andróginas.

Esta situación de permanecer en un estado entre estados, puede encontrar una correlación con el concepto duchampiano de lo infraleve, un estado que no puede ser definido, solamente descrito, y en este sentido Goldsmith (2016) encuentra en el *flâneur* su personificación. Lo mismo que sucede con la ventana, ocurre ahora con las pantallas de los dispositivos tecnológicos: a través de ellas el usuario se acerca al objeto considerado como una imagen, y lo aleja de él en tanto cosa física: "verlo todo, no tocar nada". Esta misma idea se formaliza en los museos contemporáneos, cuyos objetos se manifiestan a través de las vitrinas, imponiendo una lejanía al espectador que protege al objeto de las agresiones.

> (…) Conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión es el sustituto de una ventana: la vida real está dentro, mientras que el ciberespacio se ha convertido en los grandes exteriores... La humanidad siempre está hablando de arquitectura. ¿Qué tal si el espacio empezase a mirar a la humanidad? (…) (Koolhaas, 2014:109).

Y esta experiencia es muy similar a lo que ocurre en la actualidad, pues cuando el usuario observa el espacio, visita lugares de cualquier parte del mundo y consulta cualquier tipo de información a través de las herramientas tecnológicas sin moverse de casa, por ello, tanto la televisión como los ordenadores pueden ser considerados como ventanas que se abren y muestran el mundo.

Ventana
Der. del lat. *ventus* 'viento'.
1. f. Abertura en un muro o pared donde se coloca un elemento y que sirve generalmente para mirar y dar luz y ventilación.
4. f. Inform. Recuadro en la pantalla de una computadora cuyo contenido puede manejarse independientemente del resto.
5. f. TV. Recuadro en la pantalla de un televisor donde se ofrecen imágenes diferentes de la emisión principal.

La idea de ventana como umbral, a través del cual se experimenta la vida urbana moderna es algo que asoma también en la obra de Baudelaire, en poemas como el de "Las ventanas" recogido en *Spleen de París* publicado originalmente en1869.

> Quien desde fuera mira a través de una ventana abierta, jamás ve tantas cosas como quien mira una ventana cerrada. No hay objeto más profundo, más misterioso, más fecundo, tenebroso y deslumbrante que una ventana tenuemente iluminada por un candil. Lo que la luz del sol nos muestra siempre es menos interesante que cuanto acontece tras unos cristales. En esa oquedad radiante o sombría, la vida sueña, sufre, vive.
>
> Por sobre las olas de los tejados, acierto a entrever a una mujer madura, arrugada ya, pobre, perpetuamente enfrascada en su tarea y que nunca sale. Con su rostro, con su atuendo, con sus gestos, con apenas nada, he reconstruido la historia de esta mujer, o quizá fuera mejor decir su leyenda, y de vez en cuando, entre lágrimas, me la recito a mí mismo.
>
> De haber sido un pobre anciano, habría reconstruido la suya con la misma naturalidad.
>
> Y me acuesto, satisfecho de haber vivido y padecido en la piel de otros.

> Y tal vez me digan: "¿Cómo sabes que esa leyenda es la verdadera?". ¡Qué me importa la realidad que se halle fuera de mí, si me ha ayudado a vivir, a sentir que soy y lo que soy.
>
> (Baudelaire, "Las ventanas" *Spleen de París*, 1869)

En el siglo XIX comenzó a surgir el reparto de prensa y revistas, de manera que la información entraba en los domicilios produciendo una sensación de conexión con el mundo, lo que provocaba cierta ansia por la novedad y la búsqueda de emociones a través de estas publicaciones impresas. Un gusto por lo nuevo que poco a poco se fue asentando, haciéndose cada vez más popular y extendiéndose, con el tiempo, a otros medios como la radio comercial, la televisión y más tarde al ordenador, que haciendo uso de la pantalla como elemento mediador, sumerge al usuario en la ilusión de lo virtual.

> El devenir de la edad hipermoderna es inseparable de la gran aventura de la pantalla: Siglos XX y XXI: una odisea de la pantalla… (Lipovetsky; Serroy: 2009:314).

Tal y como sostiene McLuhan (1990) cualquier innovación que provenga de los aparatos de comunicación electrónicos o sus derivados, conllevan una modificación de la estructura de nuestra percepción. La imprenta, continuando con la tradición renacentista, ofrecía un punto de vista fijo y repetitivo donde el observador se mantenía alejado del objeto con lo que apenas se le permitía implicarse. Sin embargo, con los medios de comunicación electrónicos el espectador ya no se encuentra fuera del marco de la experiencia, pues el mundo instantáneo de los medios de comunicación nos lleva a que todos estemos implicados dentro de la universalidad global, es decir, dentro de la Aldea Global.

Así, cuando el uso del ordenador personal se hace extensivo y fue entrando progresivamente en los hogares, pasó a convertirse no solamente en un dispositivo de emisión, sino en "un instrumento de creación (de textos, de imágenes, de músicas), de organización (bases de datos, hojas de cálculo), de simulación (hojas de cálculo, útiles de ayuda a la decisión, programas para la investigación) y de diversión (juegos) en manos de una proporción creciente de la población de los países desarrollados" (Lèvy, 1997:17). El ordenador se vuelve para el autor, un espacio de comunicación navegable y transparente centrado en la entrada y salida de informaciones a través de la pantalla, superficie de escritura creada para ser manipulada por el usuario. Y de alguna manera, la pantalla del ordenador ocupó el lugar que tenía el papel en la máquina de escribir.

> Me cuesta mucho ponerme a trabajar en la pantalla porque todo lo que veo allí es un texto en la forma de una imagen en la que me cuesta entrar. Con mi máquina de escribir el texto está a cierta distancia; es visible y puedo trabajar con él. Con la pantalla es diferente; uno tiene que estar dentro, es posible jugar con él pero solo si uno está al otro lado y si uno se sumerge en él (Baudrillard, 1996).[170]

[170] Jean Baudrillard en una entrevista que le hizo Claude Thibaut en 1996 (en Martín Prada, 2012).

El ciberespacio es un entorno al que Lévy (1997) define como "lo universal sin totalidad", como "un nuevo espacio de comunicación, sociabilidad, de organización y transacción, pero también un nuevo mercado de la información y el conocimiento". Una ventana abierta que comprende la mirada de un individuo que recorta o separa un plano que le permite acceder a otra realidad enmarcada por su propio campo visual.

> ¿Podemos hablar en la actualidad de enajenación subjetiva, cuando la pantalla se alza como interfaz general que comunica con el mundo, nos proporciona información incesante, nos da la oportunidad de expresarnos y dialogar, jugar y trabajar, comprar y vender, aumentar la interactividad de las imágenes, los sonidos y los textos? La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio-tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red (Lipovetski, 2009: 271).

Una exploración sobre la idea de pantalla y ventana como visor podemos encontrarlo en la obra *Your Views*[171] (2013) de Gillian Wearing, un proyecto colectivo en el que la artista hace un llamamiento para recopilar vistas, grabaciones de vídeo tomadas a través de la ventana de todos los países del mundo. En ellas, según la Wearing, las cortinas o persianas que aparecen en las imágenes son el obturador, que al abrirse, hacen visible el paisaje, algo que también recuerda a un telón que se sube en un cine o un teatro.

Gillian Wearing, *Your Views*, 2013

En este sentido, Marzo (2003:101) encuentra una relación entre la ventana y el espacio público "biografizado" que genera el uso de las TIC y que veremos más adelante, ya que la transparencia que ofrecen las ventanas en algunas ciudades holandesas, canadienses o escandinavas son un signo de un "no tener nada que ocultar" en el interior del hogar de cada uno. El autor prosigue, apuntando que la ventana podría considerarse como una interfaz entre el espacio de lo público y lo privado: "La ventana tensiona el interés del *flâneur* que mira desde ella en la intimidad con una ética puritana de la transparencia pública.

---

[171] Web del proyecto disponible en: <http://yourviewsfilm.com> [Consulta:20 enero 2016].

Con la difusión de las TIC portátiles ese interfaz se ha hecho enormemente flexible, ya que no está basado en consideraciones bidimensionales del «dentro» y del «fuera», sino en una idea del espacio y del tiempo multidimensional, al concebir todo en términos de "derecho privado"; es decir de privatización (Marzo, 2003:101). La pantalla es una interfaz que se ha convertido en un visor a través del cual se suceden imágenes y escenas, haciendo posible los espacios relacionales y la conformación de nuevas formas de vida, de relacionarnos con el entorno y con el espacio-tiempo. Es una ventana hacia un espacio de la representación que tiene su origen en la creación de la perspectiva en el Renacimiento y que ha evolucionado hasta las pantallas móviles que presentan los nuevos dispositivos. Una ventana que en el caso de la pantalla de ordenador produce una multiplicación de ventanas.

2.9.2.1. El ordenador como pantalla múltiple

> Pantalla caleidoscópica del ordenador, una ventana que nos abre un mundo doble y simétrico, como el que Alicia descubrió al atravesar el espejo, un mundo paralelo en el que podemos vivir y aventurarnos, y en el que la realidad puede doblegarse en gran medida a nuestras apetencias (Fontcuberta, 2015).

Pantalla múltiple porque a través de ella se pueden realizar cantidad de actividades de manera simultánea; múltiple porque en ella se despliegan múltiples ventanas y porque en definitiva, la pantalla implica tiempos y espacios diferentes, modos de acceso, recepción e interacción diversos. Como decía McLuhan (1996), el contenido de un medio es siempre otro medio y siguiendo este planteamiento podríamos decir que el contenido de una pantalla es siempre otra pantalla, por lo que al remitir unas a otras todas tienen algo en común y en este sentido Marquez (2015) en la genealogía que realiza de la pantalla, explica:

> La pantalla de televisión remite a la pantalla de cine, la pantalla de los videojuegos, remite a la de la televisión y a la del cine, y las pantallas del ordenador y el teléfono móvil remiten a todas las pantallas, pues su condición de pantallas antropofágicas, hace que absorban, engullan y «devoren» todos los medios y pantallas anteriores.
> Y todas las pantallas surgidas después de la pantalla fílmica pueden considerarse una evolución de esta, variaciones pequeñas, diminutas, interactivas, lúdicas, portátiles…pero con una notable diferencia: la pantalla cinematográfica es la única que refleja luz, el resto la emite (Márquez, 2015: 12).

Como vimos en apartados anteriores, especialmente a partir de la introducción por parte de Google de la búsqueda personalizada en 2009, la web se ha convertido en un espacio diseñado a imagen y semejanza de uno, formado por contenidos que responden a los gustos y necesidades del usuario. Además, el éxito de las aplicaciones y concretamente de redes sociales como Facebook, hacen de la *ciberflânerie* una actividad dificultosa o casi imposible al tratarse de webs "ciegas" por la endogamia que presentan: Facebook se dirige solamente hacia él mismo, se alimenta de sus propios contenidos.

Tal y como declara Bauman (2016), el lugar físico tiene hoy menos presencia y "vivimos dentro de unas *echo chambers*, un espacio donde lo único que se escucha son ecos de nuestras propias voces... un hall de espejos donde solo se refleja nuestra propia imagen".

> Lo fatal no hace pie en el infinito, que no conoce las alternativas y para todo tiene algún lugar. Porque existe una tierra donde el hombre va siguiendo el camino desdeñado en la otra por el sosias. Y así su existencia se desdobla, habiendo un globo para cada una, y bifurcándose luego por segunda y por tercera vez: miles de veces. Llega así a poseer sosias completos e innumerables variantes de esos sosias, que multiplican y representan su persona, pero que solo toman unos jirones del que es su destino. De esa manera, cuanto aquí debajo se pudo ser se es en otra parte. Y más allá de toda una existencia, desde el nacimiento hasta la muerte, que se ha vivido en multitud de tierras, vivimos todavía en otras muchas en diez mil ediciones diferentes (Blanqui, 1897 en Benjamin, 2005:138).

2.9.2.2. El reflejo. Reflectogramas

El *ciberflâneur* navega sin rumbo por el ciberespacio a través de la pantalla por la que es absorbido. Pero como ocurría en el escaparate, el vidrio de esa membrana que separa ambos espacios, por las cualidades físicas que posee, también refleja. El *ciberflâneur* es absorbido pero también reflejado, y por tanto, arrojado en forma de imagen.

En el apartado anterior hacíamos referencia a la obra y al proceso de trabajo de Cornell como *flâneur*-coleccionista. De nuevo, recurrimos a él esta vez como antecedente de la era digital, tal y como sostiene Goldsmith (2016: 115). En palabras del autor, la enorme cantidad de datos con las que se trabaja diariamente en la web – descargando, catalogando, etiquetando, duplicando y archivando- se encuentra expresada en el modo de hacer de Cornell.

Joseph Cornell, *A Parrot for Juan Gris*, 1953 (izq.) // Joseph Cornell, *Space Object Box: "Little Bear, etc." Motif,* 1950-1960

De la misma manera que los dispositivos digitales nos permiten viajar por la web, sus cajas son dispositivos que permiten realizar viajes interiores. Cada una de ellas presenta una interfaz, su propio sistema operativo y de navegación a través de los cuales se pueden experimentar los

viajes, por ello, no parece algo casual que Cornell haya utilizado de manera recurrente mapas y cartografías en su obra. La manera en que los objetos del interior de sus cajas están divididos y ordenados a modo de ventanas recuerda, estructuralmente, a la forma en que los escritorios de los dispositivos están organizados. En cierto modo, comenta Goldsmith, parecen ordenadores primitivos. Los nombres de los navegadores web - Navigator, Safari y Explorer- podían aplicarse igualmente a las cajas de Cornell.

Asimismo, Martín Prada (2012:171) establece una asociación entre la deambulación (*ciberflânerie*) asociada al coleccionismo, que como estrategia creativa practican diversos artistas en la web y el proceso de búsqueda que Cornell llevaba a cabo para realizar sus cajas-*collage*, "unas peregrinaciones que ahora son sustituidas por un tránsito digital, por una navegación en la red a través de blogs y repositorios colectivos de fotografía y vídeo o por espacios de subastas en línea como eBay, todos ellos inmensos contenedores de miles de fragmentos de vida cotidiana".

Algunas obras de Cornell se vuelven interactivas al invitar a abrir ventanas, a través de las cuales el espectador puede verse reflejado en los espejos que aparecen en su interior, algo que recuerda a la manera en que los usuarios y sus vidas se ven también reflejadas en las interfaces de los dispositivos. Ventanas donde uno puede encontrar la imagen de sí mismo ofreciendo la posibilidad de revivir lo que Lacan denominara como "estadio del espejo" durante la infancia, en el que cuando un niño se mira al espejo por primera vez existe una identificación inmediata con la imagen reflejada (se refiere al reflejo del propio cuerpo en el espejo, a la imagen de uno mismo que es simultáneamente uno mismo y otro). En este sentido, "el ordenador se ha convertido en algo más que en una herramienta y un espejo: podemos atravesar el espejo" (Turkle, 1997:15), y al hacerlo, atravesar el umbral que difumina las fronteras entre lo físico y lo virtual, el yo unitario y el yo múltiple, lo público y lo privado.

Cabe destacar que Cornell pasó una enorme cantidad de tiempo vagando por las calles de Manhattan, donde vería su reflejo en el cristal de los escaparates; al igual que el *flâneur* original era un observador del paisaje moderno, un explorador de pasajes y contemplador de escaparates. Actividades y juegos de reflejos que se llevan también a cabo en el ciberespacio, especialmente en las redes sociales que, cuando uno ve su reflejo en una pantalla, este se superpone a lo que muestra la interfaz, produciendo un juego de relaciones entre el observador y lo observado.

En este sentido, la figura del *flâneur* y el jugador, fueron relacionados en ocasiones por Benjamin, por esa visión lúdica que ambos tenían sobre la vida y sobre la práctica del espacio. Así, Kimbell (1997) relaciona a los asiduos de los cibercafés, tan populares a finales de la década de los noventa, que acuden a estos espacios para jugar y chatear, en definitiva, relacionarse con el otro a través de la pantalla, expandiendo las posibilidades de comunicación y relación, sosteniendo que el *ciberflâneur*, además de ser un observador distanciado y anónimo, se vuelve protagonista de tertulias, ya sea bajo una identidad real o imaginaria, adoptando en ocasiones la actitud de *dandy*.

> Ambigüedad de los pasajes como una ambigüedad en el espacio. Quizás se podría acceder a este fenómeno, ante todo, a través del uso múltiple de las figuras en los museos de cera. Como también, por otra parte, la disposición intencionada de la ambigüedad espacial que alcanzan los pasajes ha de enriquecer la teoría de las calles de París. El aspecto puramente externo y secundario de la ambigüedad de los pasajes lo proporciona su abundancia de espejos, que amplían el espacio como en un cuento de hadas, dificultando la orientación. Quizá eso no diga mucho. Y, sin embargo, aunque este mundo de espejos pueda tener varios e incluso infinitos significados, sigue siendo ambiguo, en el sentido de un mundo especular (Benjamin, 2005:544).

El estadio del espejo demuestra que el Yo nace como una virtualidad, que es el producto del desconocimiento e indica el sitio donde el sujeto se aliena a sí mismo. Lacan sostiene que el Yo está alienado y constituye una identidad alienante que está situada en una línea de ficción. Una imagen de uno mismo como cuerpo completo, no fragmentado, que produce una adicción a las representaciones externas de uno mismo, algo que según Golsdmith explicaría por qué uno gusta tanto de encontrarse etiquetado en fotos de Facebook o tener sus tweets retwiteados.

Si Internet es una enorme máquina copiadora, cuanto más se refleja en ella, más atraído se siente por su reflejo. En las redes sociales existen demasiados reflejos de uno como para alejarnos de ellos (nosotros), y esto es algo que para los diseñadores de interfaces es de sobra conocido, por ejemplo, en el caso de Facebook:

> En Facebook, mi pequeño avatar aparece al lado de cada caja de comentarios al final de cada conversación. Al desplazarme hacia abajo de mi muro de Facebook, me veo renderizado como un icono- repetidamente y sin fin. Cada vez que abro una aplicación de medios de comunicación social, lo primero que me muestra es cómo estoy reflejado en ella: cuántas veces he mencionado en los comentarios, cuántos me gusta, cuántos retweets y favoritos he acumulado. Una acumulación que supone el capital social de los medios de comunicación, una moneda simbólica para la cual el «yo» es la métrica de la valoración (Goldsmith, 2016: 66).

Captura de la biografía propia de Facebook

En *Comprender los medios de Comunicación* (1964), McLuhan se refiere al mito griego de Narciso, según el cual, Narciso confundió su reflejo en el agua con otra persona, una extensión que "sensibilizó sus percepciones hasta que se convirtió en el servomecanismo de su propia

imagen extendida o repetida"; una ampliación del ego y, estableciendo un juego etimológico entre Narciso y narcótico, propone una "narcotización o una auto-amputación del yo". El punto importante de este mito, sostiene el autor, es el hecho de que el hombre en seguida se siente fascinado por cualquier extensión suya en cualquier material diferente de él.

Así, a partir de la evocación de este mito, el autor sostiene que cualquier invento o tecnología es una extensión del cuerpo físico y, en tanto extensión, necesitan nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo: "situándolos en el centro de los sistemas nerviosos ampliados con la ayuda de los medios electrónicos, estableciendo una dinámica por la cual todas las categorías anteriores, que son meras extensiones del cuerpo, incluidas las ciudades, podrán traducirse en sistemas de información" .

Como vimos, con el control y la vigilancia que tiene lugar hoy en el ciberespacio, todos los datos que se comparten, son rastreados y utilizados por las grandes empresas. Información que es registrada con el fin de ofrecer una web personalizada y una navegación "a la carta". Siguiendo a Benjamin, si el *sandwichman* u hombre-anuncio fue la última encarnación del *flâneur*, en la actualidad de alguna manera todos los usuarios de internet son una especie de hombres-anuncio, portadores de signos, que se desplazan por las calles de Facebook con anuncios sostenidos por las identidades digitales de cada uno.

> Todo aquello que hace posible la *ciberflânerie* - la soledad y la individualidad, el anonimato y la indeterminación, el misterio y la ambivalencia, la curiosidad y la asunción de riesgos - está siendo atacado por Facebook. Y no es solamente una empresa: con 845 millones de usuarios activos en todo el mundo, podría decirse que el camino que es seguido por Facebook va, también seguido por Internet (Mozorov, 2011)[172].

Por la facilidad que supone hacer o borrar amigos, en las redes sociales el usuario no necesita estar dotado de habilidades sociales. En una entrevista realizada a Bauman (2016), este ofrece una visión un tanto crítica respecto a las redes sociales, que según el filósofo, favorecen el aislamiento en el usuario, lo que coincide con la explicación de la denominada "burbuja de filtros" a la que nos referimos anteriormente: "Mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, sino al contrario, para encerrarse en lo que llamo zonas de confort, donde el único sonido que oyen es el eco de su voz, donde lo único que ven son los reflejos de su propia cara. Las redes son muy útiles, dan servicios muy placenteros, pero son una trampa" (Bauman, 2016).

Esto muestra la evidencia de la retroalimentación que existe en las redes. Volviendo a la imagen del *ciberflâneur* expulsado por el propio reflejo que le devuelve la pantalla, en términos de retroalimentación podemos ampliar la idea de pantalla como espejo y pensar en su funcionamiento como dos espejos enfrentados que forman un circuito de intercambio.

[172] "Everything that makes cyber*flânerie* possible – solitude and individuality, anonymity and opacity, mystery and ambivalence, curiosity and risk-taking — is under assault by Facebook. And it's not just any company: with 845 million active users worldwide, where Facebook goes, arguably, so goes the Internet" (Mozorov, 2011).

Deleuze retratado por Gérard Uféras, 1968

En *Los cristales del tiempo*, Deleuze (1987), que concibe la pantalla como un espacio relacional, comenta que la imagen en el espejo es virtual respecto del personaje actual que el espejo capta, pero es actual en el espejo que ya no deja al personaje más que una simple virtualidad y lo expulsa fuera de campo (y cuantas más superficies para reflejarse, más activo el intercambio entre las imágenes). Cuando las imágenes se multiplican, su conjunto absorbe toda la actualidad del personaje, al mismo tiempo que el personaje ya no es más que una virtualidad entre las otras.

Inmerso en este juego de espejos, de estado entre estados, el *ciberflâneur* atraviesa el umbral de la pantalla para volver al espacio urbano, en el que lo físico convive con lo digital añadiendo capas de información al mismo. La pantalla, que por un lado lo arroja en forma de reflejo y por otro, esta se vuelve cada vez más pequeña y portátil, facilita y hace posible su empleo en el espacio urbano.
Un rito de pasaje en el que la pantalla es atravesada de nuevo para encarnar la hibridación y encontrar los lugares que le son propios en un espacio físico impregnado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; un descenso desde la visualización vertical del espacio urbano a través de imágenes tomadas vía satélite que muestran la ciudad en el ciberespacio, a una visualización "híbrida" que combina la experiencia directa con una que se encuentra mediada por múltiples pantallas móviles.

¿Cómo será esta transición del *ciberflâneur* al espacio urbano físico?

> Imagínate que el espejo se hace blando como una gasa y lo podemos atravesar. ¡Vaya, qué curioso, yo diría que se está convirtiendo en una especie de niebla! Será muy fácil atravesarla…- Esto lo dijo Alicia encaramada a la repisa de la chimenea, aunque no tenía ni idea de cómo había llegado hasta allí. El caso es que el espejo, efectivamente, como una brillante niebla de plata, estaba empezando a deshacerse (Carroll, 2006).

2.10. PRÁCTICA ARTÍSTICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA

> (…) Despega -dijo ella, y él movió el interruptor y regresó instantáneamente a la matriz. Impresiones fantasmales del centro del software colgaron durante algunos segundos en la zumbante calma del ciberespacio (Gibson, 1984: 38).

2.10.1. SOY (aquí), Elia Torrecilla, 2016

Sobre una superficie virtual se hace posible obtener una perspectiva de visión de conjunto, desde la que el espectador, distanciado y superior, flota a salvo en el aire: "así como la perspectiva lineal producía un observador estable y un horizonte imaginarios, la perspectiva arriba-abajo produce un observador flotante y un piso estable imaginarios" (Steyerl, 2014). En la pantalla, el mundo, digitalizado casi en su totalidad, se muestra dispuesto a ser contemplado desde las alturas, manipulado con unos gestos táctiles para acercarlo, alejarlo, voltearlo… a través de un paseo virtual, visual y vertical. Huellas digitales despersonalizadas, una danza panorámica, la coreografía de unas manos que resbalan sobre el cristal.

Capturas de vídeo *SOY (aquí)*, Elia Torrecilla, 2016 [173]

Este vídeo muestra un paseo proyectado desde el espacio virtual y practicado en el espacio físico, un viaje del mapa al territorio que traspasa la pantalla para establecer un diálogo entre cuerpo y ciudad. Una caligrafía registrada mediante GPS, trazada posteriormente por nuestros pasos, una escritura cuyas huellas buscan destacar la presencia en las calles y tomar conciencia de uno mismo en la ciudad, de ser parte del todo urbano.

Soy (aquí) es un acercamiento a la mirada vertical a la que Certeau (1990) hacía referencia al describir aquella que uno obtiene desde "el piso 110 del World Trade Center" desde donde es posible visualizar una "marejada de verticales, en la que la agitación está detenida, un instante,

---

[173] Esta pieza forma parte del trabajo *SOY (aquí),* 2016, un trabajo compuesto por diferentes elementos, dentro de los cuales se encuentra este vídeo. El resto de las partes que forman este trabajo se encuentran incluidas y explicadas en la parte dedicada a la práctica artística en el espacio híbrido. En este apartado nos centramos en explicar el vídeo realizado como registro de un paseo virtual. Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=GtKLZiu83hM> [Consulta: 21 marzo 2018].

por la visión, y la masa gigantesca se inmoviliza bajo la mirada. (…) Una elevación que convierte a Ícaro en mirón. Lo pone a distancia. Transforma en un texto que se tiene delante de sí, bajo los ojos, el mundo que hechizaba y del cual quedaba poseído". Una mirada *voyeur* que el autor diferencia de la del *flâneur*, que experimenta la ciudad desde la calle misma;

Este vídeo consiste un paseo virtual que tiene como finalidad proyectar, desde las alturas, un recorrido que será posteriormente trazado a pie en el espacio urbano (físico), un espacio que ha sido virtualizado a partir de millones de fotografías tomadas vía satélite. Realizar un paseo virtual, visual y vertical por unas calles digitalizadas es un acto en el que la figura del *voyeur* y la del *ciberflâneur* pueden llegar a confundirse fácilmente. En el desplazamiento hipertextual que el *ciberflâneur* realiza, la figura del lector y escritor se funden, el *ciberflâneur* es observador y participante, productor, pero ¿qué ocurre con el desplazamiento que realiza a través de la imagen navegable del mundo que ofrece Google Maps?

Captura de vídeo *SOY (aquí)*, Elia Torrecilla, 2016

A este respecto, Lemos (2007) sostiene que "hablar de espacios en Internet, conlleva una transitoriedad y una circulación -ilimitada- por contenidos y por lugares (ciudades, calles, etc.- como navegar por Google Maps o a través de vídeos y fotografías que evidencian elementos locales). En la web se produce una territorialización, un espacio de libertad en el espacio estriado de las redes telemáticas". En este sentido, la ciudad virtualizada permite establecer de una manera más clara un paralelismo entre el *flâneur* parisino y el *ciberflâneur*: si el *flâneur* moderno vagaba por las calles a través de sus pies, el *ciberflâneur* se desplaza a través de sus ojos y manos por los mapas virtuales de Google.

En esta acción los dedos se convierten en unas piernas simbólicas que entran en contacto con la pantalla táctil, sensible al tacto que activa el desplazamiento de la imagen-mapa, imagen-mundo, que permite abarcar el globo con una sola mirada que implica una relación distanciada. Recordamos que Goldate (1997) asocia la actividad del *ciberflâneur* con la del *voyeur* o *lurker*, dos figuras que practican una mirada anónima y distanciada que le permite extraer de ella una experiencia estética que luego será objeto de análisis, por lo que al igual que el *flâneur*, el *ciberflâneur* encarna una relación ambigua entre la participación y la observación, pues el ciberespacio permite un juego de roles al ofrecer la posibilidad de ser actores pasivos o activos en la generación de información (Mitchell, 1995:19-20).
Puesto que este vídeo forma parte de un conjunto que será analizado en el espacio híbrido, debemos detenernos en esta mirada vertical, en este paseo virtual distanciado a través de Google Maps y permanecer con la pregunta que se formulaba Baudelaire para retomarla más adelante: "¿quién soy yo en la ciudad? ¿cómo puedo abordar o acercarme mejor a la ciudad?" (citado en Sheringham, 1996:111).

2.10.2. *Facebook a través del espejo*, Elia Torrecilla, 2017

¿Qué estás pensando? ¿Qué quieres compartir? ¿Qué está pasando? Son preguntas recurrentes que la red social Facebook nos formula cada vez que accedemos a ella y que apuntan hacia el tiempo presente, es decir, "tiempo real". El uso de las redes sociales ha cambiado nuestra manera de comunicarnos y en ellas, se busca tanto compartir la experiencia de nuestro día a día como también compartirse y mostrarse a uno mismo. Facebook es un diario, un muro donde exponer la biografía de uno a la vista de los otros, que son "amigos". Dar un paseo por la red social es pasear biografías y autobiografías: es un espejo que ofrece el reflejo de aquello que queremos ser; reflejo en tanto imagen extendida y repetida de uno mismo (McLuhan, 1964) en tiempo real. El presente continuo es fundamental en las redes sociales por su búsqueda constante de la novedad. Opciones como la de "Vídeo en directo" dejan constancia de esta necesidad del acontecimiento del aquí y el ahora que surge de forma paralela a la portabilidad de los dispositivos móviles.

Mozorov (2012) mencionaba que la práctica del paseo en el ciberespacio, la ciberflânerie, había desaparecido debido al éxito de las redes sociales y de las aplicaciones que imposibilitan deambular por el ciberespacio al estar diseñadas para el acceso inmediato y directo. En este sentido, el paseo, que siempre ha estado asociado al ocio, hace necesario un empleo diferente del tiempo que se encuentre alejado de aquel que es indisociable de la productividad. Tiempo que en el espacio virtual es un tiempo extendido y se convierte en un presente infinito porque la propia noción de espacio es aquí infinita."Perder el tiempo en internet" y pasear por él es un acto que Goldsmith (2016) reivindica como método creativo y experiencia estética; por ello, no resulta extraño que se haya relacionado la figura del *facebooker* con la del *flâneur* moderno (McCarthy, 2013), ya que ambos disfrutan en sus deambulaciones del anonimato inmersos en el espectáculo de la multitud de rostros virtuales, encontrando consuelo en la naturaleza contingente, maleable e indeterminada de su identidad en este nuevo espacio. Imágenes cristal, un circuito de dobles inmediatos, simétricos, consecutivos y simultáneos (Deleuze, 1987).

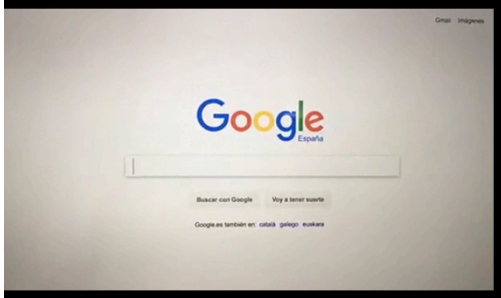
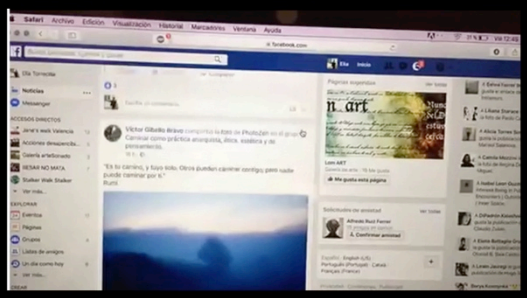
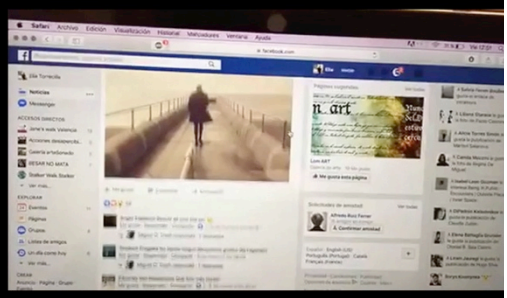
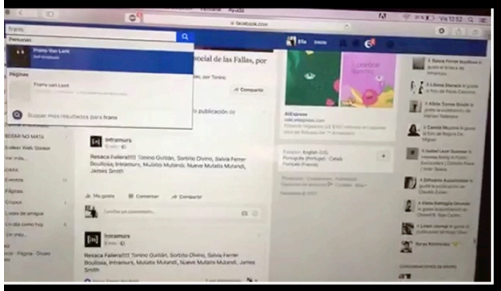
Imagen electrónica que deviene espectro, puro fantasma, escritura rizomática que conecta diferencia con diferencia para producir novedad en una era de productibilidad infinita, de imágenes no ya reproducibles sino producibles (Brea, 2010: 92), una experiencia del shock relacionada con el consumo tecnológico y ligada al consumo de imágenes, ya que las nuevas tecnologías digitales son (re)productoras de imágenes.

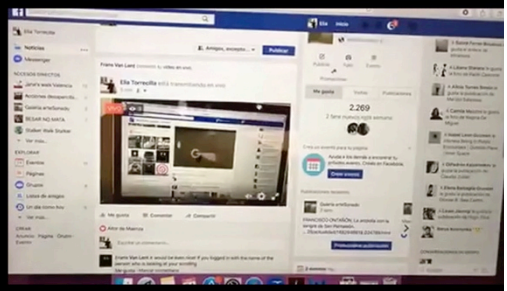
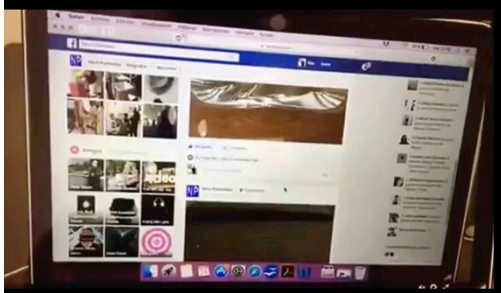
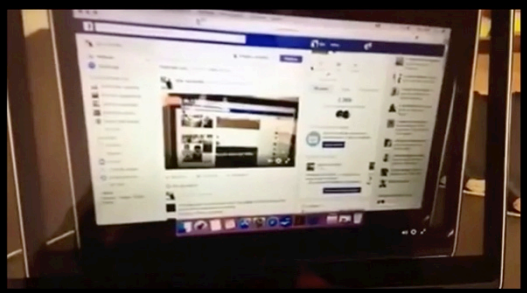
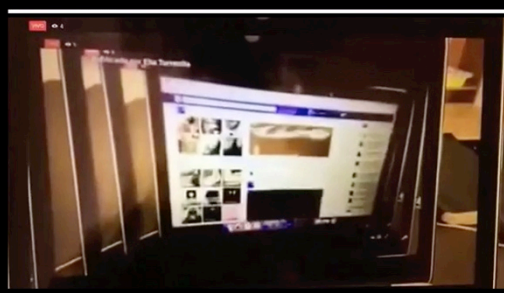
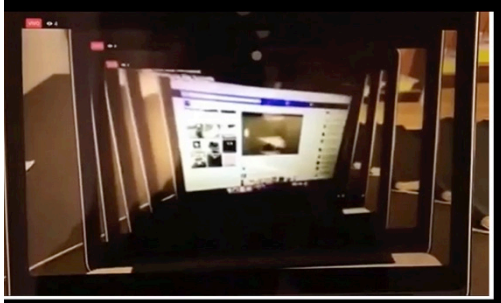
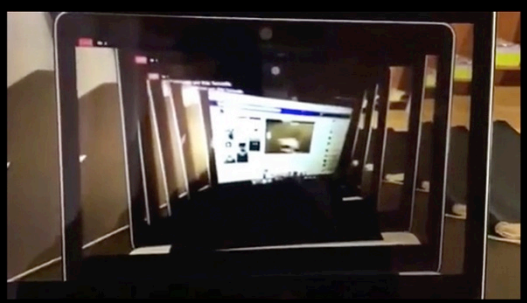
Abordando estas cuestiones, a continuación se presenta un trabajo artístico que surge en Facebook, con Facebook y para Facebook. Una práctica denominada aquí como Facebook-art y que surge por error y por errar en la propia red social. Como resultado se obtienen una serie de vídeos que hacen visible el mecanismo de la máquina funcionando sola y que se re-produce gracias a la (retro)alimentación de contenidos. La imagen múltiple, el reflejo y extensión del yo y la autobiografía se repiten en un bucle infinito: la recursividad en la era del yo 2.0.

Facebook a través del espejo" es un trabajo en proceso que comienza con un paseo casual que respondería a lo que Goldsmith (2016) denomina "perder el tiempo en Internet" como una actividad inherente de la *ciberflânerie*, ya que el *flâneur* crea a partir de acontecimientos, sorpresas y encuentros. Pasear por el ciberespacio es por tanto navegar a la deriva, una experiencia estética y lúdica que el autor encuentra en el acto de hacer "click" al azar en enlaces solo por el hecho de dejarse llevar por lo que él mismo describe como flânerie hipertextual. En este caso, la flânerie hipertextual tiene lugar de biografía en biografía de Facebook, clickando de manera aleatoria en los nombres de las amistades de la red social:

Un paseo activado a partir de la herramienta "vídeo en directo" que la red social ofrece en su formato de aplicación móvil, desde el cual es grabado nuestro recorrido por Facebook. Una de las peculiaridades que tiene esta herramienta es que te informa, en tiempo real, de los usuarios que están visualizando el vídeo, por lo que, cuando nos llegaba el aviso de una nueva visualización, entrábamos en el perfil de nuestro "espectador", interactuando con él, y así sucesivamente con cada usuario, "amigo", que accedía a nuestro vídeo, enseñándole a través de nuestra pantalla su propia biografía, a modo de espejo en un acto voyeurístico. En este sentido, hacemos de nuevo referencia a Dan Graham (2015) cuando explica su *Passage Intime* en relación al juego de espejos que produce y donde el observador se observa a sí mismo en una repetición. Al igual que sucedía en las vitrinas de los pasajes del s. XIX, "la gente siempre veía su propia imagen mirando hacia la vitrina, mirando hacia sí mismos y también mirando su imagen en el cristal, superpuesta a la imagen de los artículos que deseaban (Graham, 1998: 36). Sin embargo, en este caso, el objeto de deseo es la imagen de uno mismo, su reflejo, su doble. Durante este proceso de grabación en directo, la herramienta de Facebook es utilizada de tal manera que Facebook se graba a sí misma. Se refleja y se re-produce a ella misma. Inmersos en este bucle de "circuito cerrado" de flânerie hipertextual, refrescamos la página para volver a la sección de noticias donde aparecen todas las publicaciones, incluida la nuestra: el vídeo que nos encontrábamos grabando en directo estaba siendo reproducido, y a su vez grabado desde nuestro teléfono móvil, generando una conexión de grabación y reproducción en tiempo real que dio lugar a un "agujero" que en nuestra opinión refleja, deja asomar, la esencia misma de Facebook; una abertura en la cual nos adentramos y por la cual nos dejamos arrastrar[174].

[174] Vídeo *Encuentro casual: arrastrada a las profundidades* disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6oOFi3w1_Lk> [Consulta:17 febrero 2018].


Google
España
Buscar con Google
Voy a tener suerte




Siguiendo a Manovich (2005: 147), a partir de este trabajo podemos adentrarnos en “el umbral de la pantalla” y conectar la pantalla “clásica”, con la “dinámica" que es la del cine, vídeo o televisión que solicita al espectador dejarse llevar mientras se identifica con la imagen en movimiento, junto con la del “tiempo real” que es la del ordenador, que actúa como una ventana abierta a otro espacio (el de la representación). Una imagen del pasado que se combina aquí con el tiempo presente a través del "tiempo real”.

Por un lado, encontramos en este acontecimiento una *flânerie* por compartir rasgos con el *zapping* televisivo por el despliegue de ventanas que se superponen, posibilitando visualizar diferentes imágenes de manera simultánea, lo que muestra otro indicio de la interactividad del *ciberflâneur*, en la que la pasividad del espectador se convierte en un impulso activo. En este sentido, en su relación con el *zapping*, McLuhan y Fiore (1969: 125) sostienen que “usted es la pantalla. Las imágenes lo envuelven. Usted es el punto de visión”, y como explica Márquez (2015): "el telespectador se convierte entonces en un *flâneur* audiovisual que se pasea ociosamente por los canales, series y programas que habitan el universo televisivo, de una manera espontánea, libre y superficial, saltando de una imagen a otra como el *flâneur* parisino saltaba de un escaparate a otro, de una multitud a otra” atraído por la mercancía, y lo mismo ocurre con la e-imagen ya que “la imagen electrónica fulge con el brillo breve de la mercancía en su captura fatal de los flujos del deseo” (Brea, 2010: 125).

Asimismo, podemos hacer referencia a la muerte o desaparición del *ciberflâneur* que, a modo de narciso virtual es absorbido por su propio reflejo. Esta conexión la hacemos a través de Mozorov, quien sostiene que las redes sociales, al imposibilitar actuar de incógnito entre la multitud, han provocado la muerte del *ciberflâneur*, que se ha visto obligado a compartir su vida y a explotar su intimidad para venderla a las grandes multinacionales. Estas, a través de sus algoritmos, ofrecerán unas rutas personalizadas y controladas imposibilitando la navegación sin rumbo: el ciberespacio se convierte así en un sistema endogámico que aparentemente no da lugar a ningún tipo de encuentro casual o por error.

> Errar y vagar, borrador y barrer en su etimología comparten origen y hunden sus raíces en la palabra *radere*, que significa tanto raspar y tachar, como limar y pulir (...). Es seguramente gracias a la épica del error donde el proyecto consigue asomarse a zonas que de otro modo siempre permanecen en la oscuridad. Es gracias a la ventana abierta por el error por donde el proyecto adquiere su posición de infinito.(...) Un proyecto debe vagabundear (Santiago de Molina, 2013).

De esta manera se lleva a cabo una grabación y publicación en directo de un paseo por Facebook cuyo registro aparece retransmitido en tiempo real. En la transmisión de vídeo a vídeo y de pantalla a pantalla, comienza, de forma casual, un viaje visual en el espacio y una inmersión sonora en el tiempo, que abre una ventana al infinito. Un acontecimiento cuyo registro nos abre una puerta en la que nos adentramos y atraídos, nos dejamos llevar sin una finalidad determinada en la que no se presta atención ni al encuadre, ni a los movimientos producidos por la cámara, centrándonos solamente en disfrutar del hallazgo.

Durante el recorrido, la interacción provocada por la propia publicidad del vídeo en directo daba lugar al feedback por parte de nuestros "amigos" que durante la contemplación de este paisaje en bucle recursivo compartían con nosotros sus impresiones (en directo): "Heard your clock ticking at the start, then a space rocket took me from a computer in Valencia to unknown territories", "The dream of infinity is just a feedback nightmare" (Frans Van Lent); "Este podría ser el Bosson de Higgs del Internet", "El pitido es hipnótico e insoportable, Luigi Russolo estaría contento escuchando esto" (Ignacio Pérez Pérez); ¡Viajemos juntos! (Jean Cocó)[175].

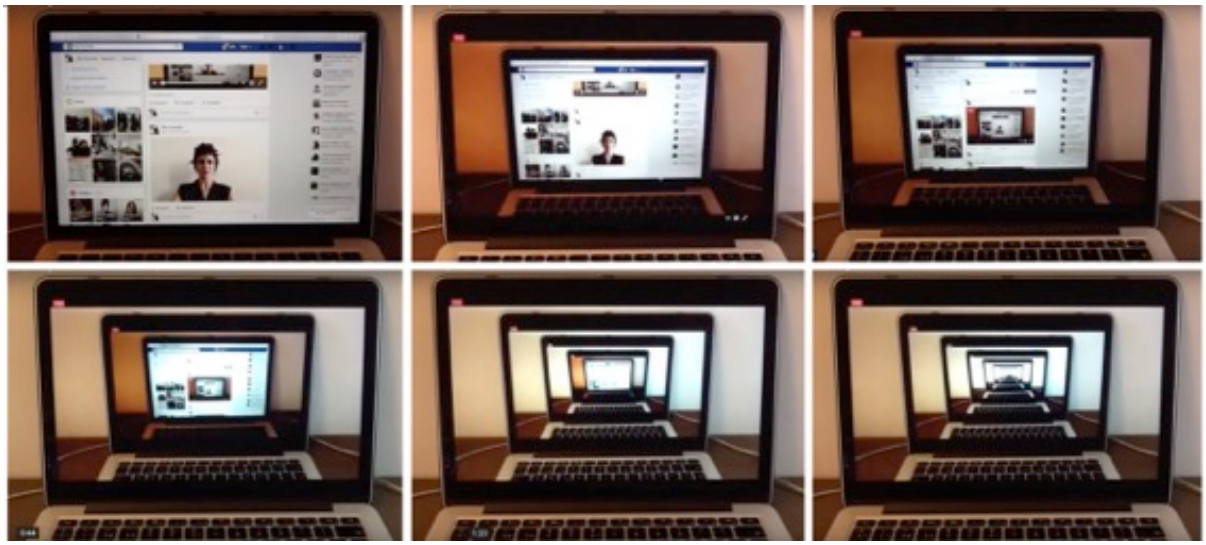
A partir de este *Encuentro casual*, comenzamos a experimentar con diferentes posibilidades, jugando con el vídeo dentro del vídeo en el que aparecemos dando inicio, a través de la voz, a un viaje al infinito, donde nuestra propia imagen se va multiplicando y autoabsorbiendo. A su vez, la voz, en un proceso de retroalimentación en el que la fuente recoge su propia señal, se reintroduce en el sistema, incrementando su nivel de manera infinita. En el ciberespacio tienen lugar una serie de actividades que se almacenan en su interior, por lo que este quedaría definido tanto por la actividad y la conexión como por su transformación en contenedor de esa misma actividad.

Las primeras webs artísticas no presentaban apenas elementos sonoros, por ello el ciberespacio, especialmente en sus primeros tiempos se consagró como un entorno principalmente visual. Este trabajo nace en el propio medio donde es mostrado, y comparte algunas de las características propias del net art tales como su carácter experimental y las connotaciones discursivas del propio medio que le da forma, de ahí su configuración como ejercicio tautológico. Por ello, por la propia retroalimentación producida, el sonido adquiere en esta serie de vídeos una especial importancia.

El ciberespacio no presenta en principio las condiciones necesarias para que en él se originen fenómenos acústicos, sin embargo presenta una serie de sonidos característicos que forman parte del imaginario sonoro de la red, como las señales emitidas como alertas y notificaciones emitidas por aplicaciones como el correo electrónico, Whatsapp, Skype, Facebook… "alertas que relacionan un sonido con un servicio concreto son el resultado del viaje de la información por un espacio virtual, y se originan en el momento en el que surge una conexión que, es importante aclarar, no solo puede deberse a la acción de un usuario, sino también a un programa automatizado"; de esta manera, la idea de Russolo de que donde hay ruido hay vida, podría ser actualizada y trasladada al ciberespacio, como ese entorno en el que "donde hay ruido hay conexión" (Morgado; López, 2016).

---

[175] [Comentarios en Facebook]. Recuperados de: <https://www.Facebook.com/elia.torrecilla> [Consulta: 17 febrero 2018].

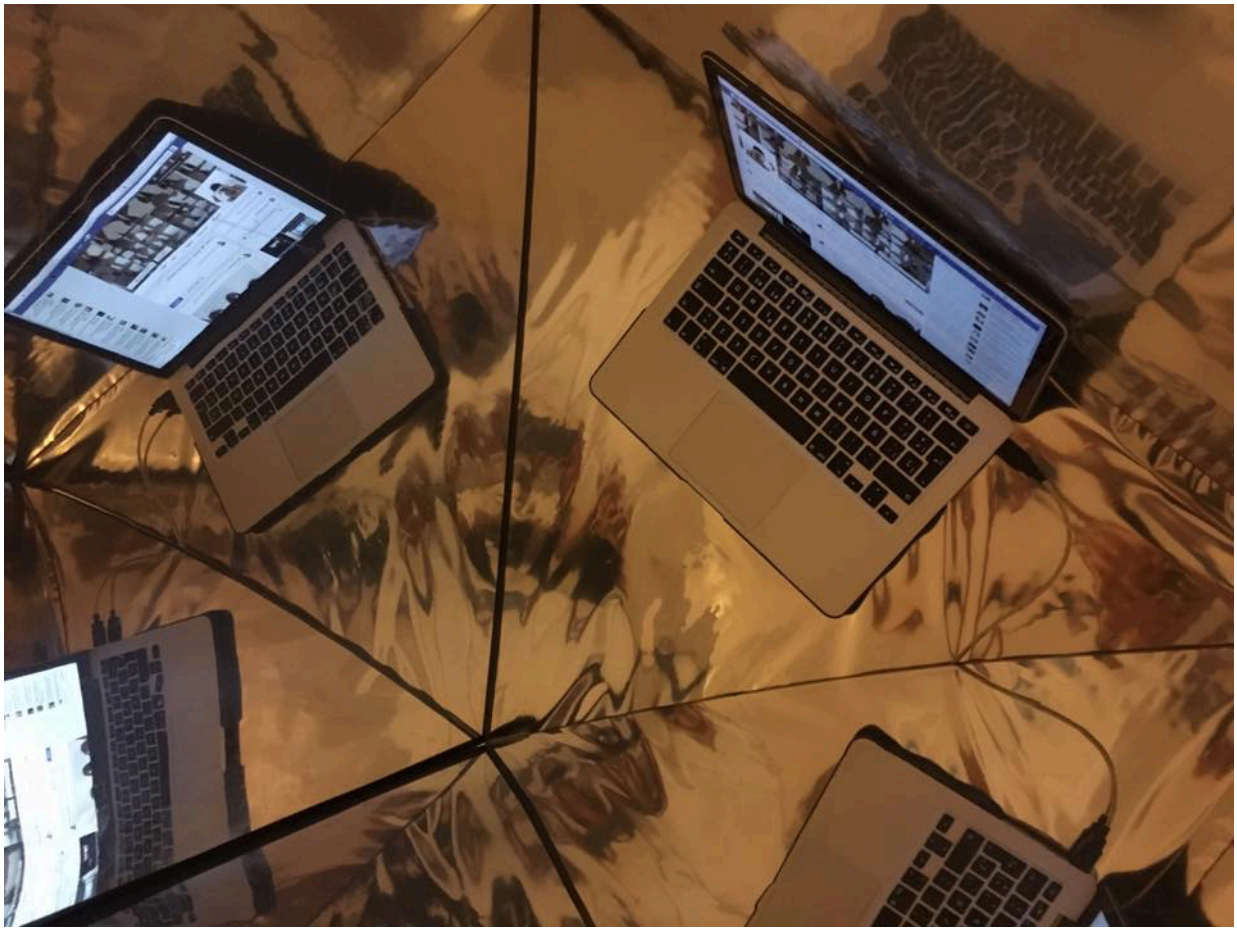


Tentativa de viaje al infinito: Absorción, capturas de vídeo, 2017[176]

Aquí puede observarse cómo el cuerpo se aleja envuelto por una pantalla que de forma sucesiva es arrastrado hacia las profundidades de un sistema retroalimentado: la representación desaparece en la fantasmagoría del vidrio que asoma al vagón de un tren cuyas partículas viajan al ritmo de las ondas sónicas. Sonoridad caleidoscópica de un espacio-tiempo autorreferencial.
Recordamos que Benjamin aludía al juego de espejos producidos en los escaparates de los pasajes como un mundo especular y por tanto ambiguo que dificulta la orientación, "como en un cuento de hadas" (Benjamin, 2005: 544) y que de alguna manera se produce también en Facebook, que, en tanto escaparate, cuanto más se refleja en ella, más atraído uno se siente por su reflejo. Así, siguiendo a Goldsmith (2016), las redes sociales muestran el reflejo de sus usuarios en forma de pequeños avatares, fotografías, comentarios, likes… etc., un hecho que nos permite conectarlo, tal y como hemos visto anteriormente, al mito de Narciso a través de McLuhan (1964), cuyo reflejo por el cual sentía una enorme atracción mostraba la extensión de su "yo", provocando un circuito de intercambio.

Cristal continuo, capturas de vídeo, 2017[177]

[176] Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IasTXS6WwSw>[Consulta: 17 febrero 2018].

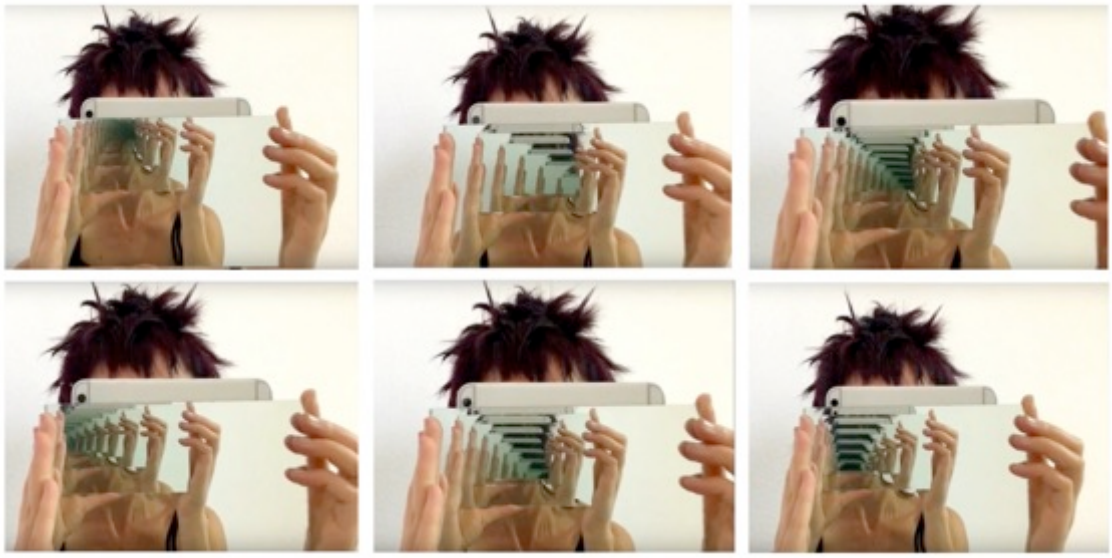


Inmersión en circuito dorado, capturas de vídeo, 2017[178]

Estas cuestiones nos llevaron inmediatamente a reflexionar y a "refractar" sobre la idea de espejo y de qué manera el efecto que se produce al situar uno frente a otro se asemeja a lo ocurrido en Facebook, por lo que comenzamos a explorar la idea de espejo como metáfora de la red social, que en un acto de sobreexposición da lugar a la propia desaparición de lo reflejado: una "reflexión" sobre la excesiva autorrepresentación de uno en estos espacios virtuales, sobre lo cual profundizaremos en la tercera parte de este trabajo en relación a la "postfotografía", concepto que describe una época en que las fotografías ya no refieren a nada más que a sí mismas: el rostro reflejado es absorbido y suprimido en la repetición.

[177] Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cpkwK_7vhno>[Consulta: 17 febrero 2018].

[178] Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=S5thKH2hCTY>[Consulta: 17 febrero 2018].



Sistema espejo: des-aparición, Capturas de vídeo, 2017[179]

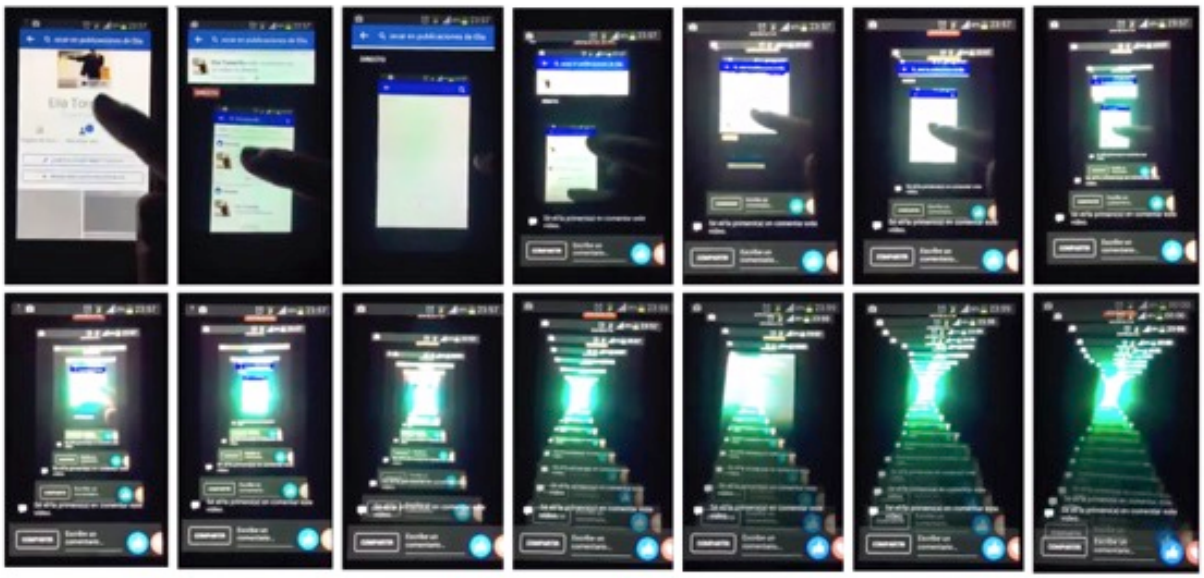
Ahora busco encontrarme.
Hallar el reflejo de mi propia imagen.
Identificarme con el vidrio reflectante.
El espejo me acerca y me aleja de mí,
atraída por un destello flotante.
Tentada por una imagen que no es.

Reflejos móviles, capturas de vídeo, 2017[180]

[179] Vídeo disponible en: <http://eliatorrecilla.com/Facebook-a-traves-del-espejo-Diario-de-viajes-al-infinito> [Consulta: 17 febrero 2018].

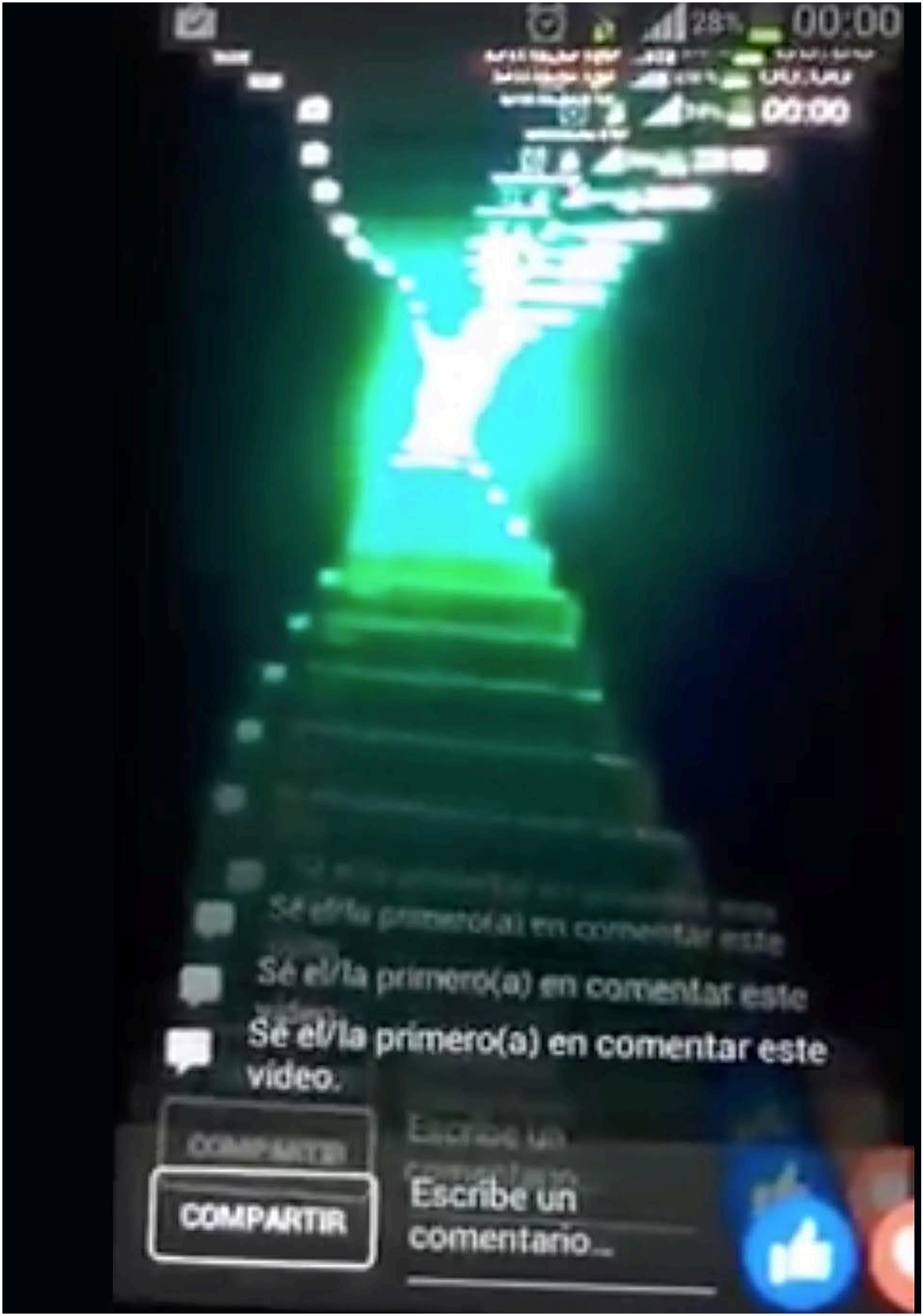
[180] Vídeo disponible en: <http://eliatorrecilla.com/Facebook-a-traves-del-espejo-Diario-de-viajes-al-infinito> [Consulta: 17 febrero 2018].

A su vez, experimentamos con el vídeo en directo de móvil a móvil para producir una retroalimentación entre ambos dispositivos. Una acción en Facebook que utilizamos aquí, junto con el siguiente trabajo *Paisaje móvil*, a través del cual nos adentramos en el espacio híbrido.



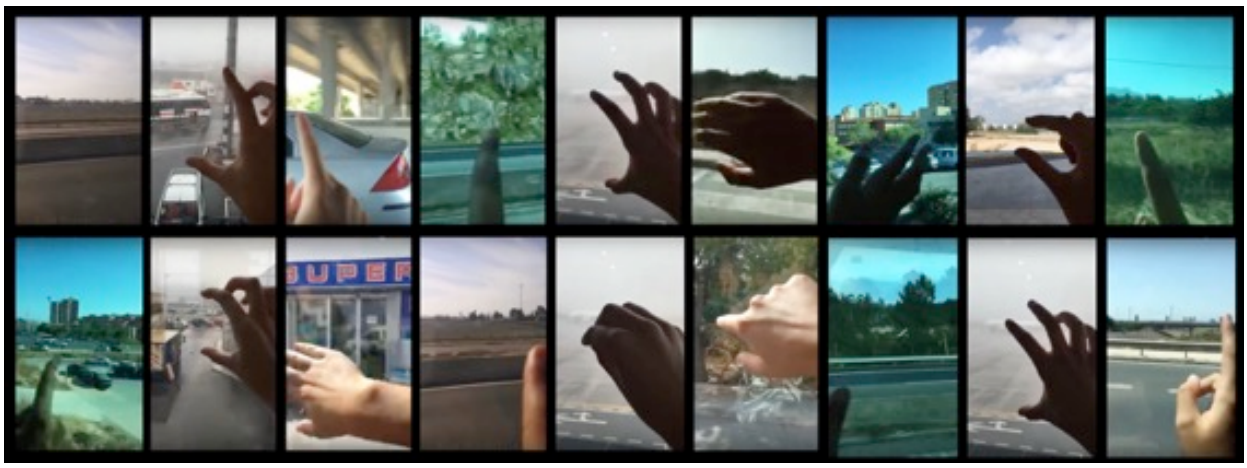
Absorción móvil, captura de vídeo, 2017[181]

[181] Vídeo disponible en: <https://www.Facebook.com/diariodeviajesalinfinito/videos/427149164338425/> [Consulta: 17 febrero 2018].


00:00
Sé el/la primero(a) en comentar este video.
COMPARTIR
Escribe un comentario...

2.10.3. *Paisaje móvil.* Elia Torrecilla 2017

La perspectiva (del latín *perspectivus* que significa "relativo a lo que se mira" o "mirar a través de" *per*-: a través, *specere*: mirar, observar), hace de la obra pictórica una ventana a través de la cual se muestra el espacio, que se convierte en algo calculable y abarcable con la mirada. La ventana es una membrana de vidrio aparentemente invisible o neutral que se extiende entre el observador y el paisaje observado convirtiendo el espectáculo en imagen, alterando o modificando la realidad que aparece tras el cristal como un despliegue de fotografías en movimiento. A través de las pantallas táctiles móviles el paisaje se presenta en nuestras manos para poder manipularlo y transmitir la imagen del mundo fragmento a fragmento. En este vídeo se muestra la imposibilidad de alteración del mismo en un acto táctil que confunde lo real y lo virtual mediado por la membrana de vidrio. Haciendo uso de los movimientos manuales propios de nuestra interacción con la tecnología, se hace un intento, absurdo y sin éxito, de desplazamiento de un paisaje móvil escurridizo.



Paisaje móvil (Real screen-touch), captura de vídeo, 2017.

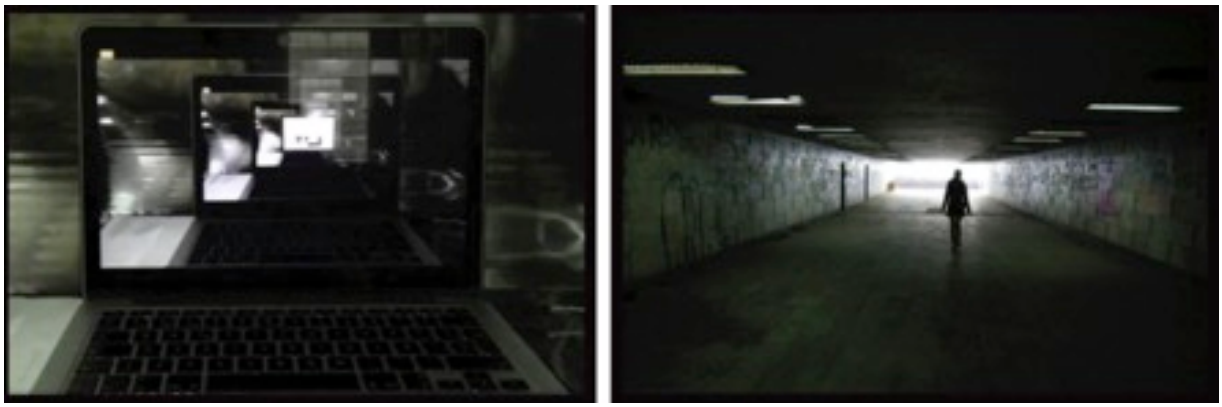
El vidrio refleja tanto la imagen de los objetos, como los deseos que en esos objetos se materializan, como su propia imagen. De esta manera, la membrana transparente deviene ventana a través de la cual se practica la contemplación de aquello que se encuentra al otro lado, que puede ser visto pero no tocado. Ventana como metáfora de interfaz gráfica de usuario y ventana como pantalla, como vitrina que convierte el "exterior" en imagen o película, tal y como ocurre en los escaparates con la mercancía expuesta, o a través del ventanal desde el cual "el hombre de la multitud" observa lo que sucede en el exterior mientras el observador se encuentra protegido al otro lado, en el interior.

En este intento de manipulación del paisaje, el observador "pasivo", al tratar de interactuar con la ventana-pantalla se vuelve activo a través de una mirada distanciada que nos lleva a la actividad de *ciberflâneur*, descrito por Goldate como *lurker* o *voyeur* que en la distancia que interpone con lo observado, obtiene una experiencia estética que es posteriormente analizada. Un juego de roles entre ambos (*ciberflâneur*/*lurker)* que permite escoger entre la actividad o la pasividad en la generación de información, una voluntad de interacción que se ve aquí interrumpida.

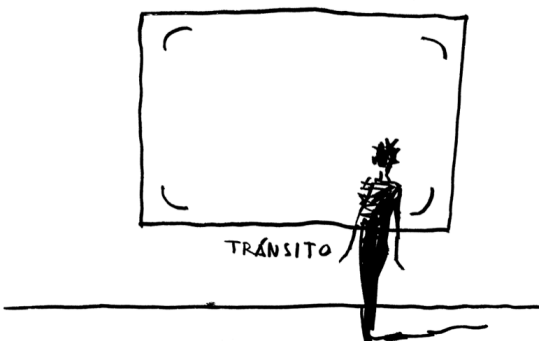
Esta vista de diferentes paisajes a través de la ventana, nos lleva a pensar en la obra anteriormente revisada *Your Views* (2013) de Gillian Wearing, en la que se explora la relación entre pantalla y ventana, ambos dispositivos visores. Unas escenas en las que las cortinas o persianas que aparecen aluden al obturador, que al abrirse, hacen visible el paisaje, algo que también recuerda a un telón que se sube en un cine o un teatro. De esta manera, la ventana podría ser pensada como una interfaz situada entre el ámbito de lo público y lo privado; citando de nuevo a Marzo: "La ventana tensiona el interés del *flâneur* que mira desde ella en la intimidad con una ética puritana de la transparencia pública. Con la difusión de las TCI portátiles esa interfaz se ha hecho enormemente flexible, ya que no está basado en consideraciones bidimensionales del «dentro» y del «fuera», sino en una idea del espacio y del tiempo multidimensional, al concebir todo en términos de "derecho privado"; es decir, de privatización (Marzo, 2003:101).

Esta noción de ventana como metáfora de pantalla mediante un juego en el que lo físico se convierte en digital a través de una interfaz imaginada, encuentra a su vez relación con el paseo visual que realizamos con nuestros ojos y manos en *SOY(aquí)* que mostrábamos al principio de este apartado, solo que la imagen virtualizada del mundo que ofrece Google Maps es aquí sustituida por el paisaje físico que es experimentado de una manera visual y distante.

Un acto simbólico que nos permite conectar con el tercer umbral en el que se adentra el *flâneur*: primero fue la ventana-pantalla del escaparate, luego, convertido en *ciberflâneur*, traspasa la pantalla-ventana del ordenador para aterrizar en un espacio híbrido que es observado de manera repetida a través de las pantallas-ventana de los dispositivos móviles; unas pantallas táctiles e interactivas que permiten manipular y capturar la imagen de aquello que se está observando, un "paisaje móvil" que es visualizado a través de una membrana que se interpone entre el ojo y el mundo (físico), tal y como veremos en la tercera parte de este trabajo.



Conexiones (Facebook, 2017/ Polonia, 2011)



Dibujo realizado por Carlos Maiques durante la
defensa de la presente tesis doctoral, julio 2018

Salió del cuarto como una exhalación y corrió escaleras abajo... aunque, pensándolo bien, no es que corriera, sino que parecía como si hubiese inventado una nueva manera de descender veloz y rápidamente por la escalera, como se dijo Alicia a sí misma: le bastaba con apenas apoyar la punta de los dedos sobre la barandilla para flotar suavemente hacia abajo sin que sus pies siquiera tocaran los escalones. Luego, flotó por el vestíbulo y habría continuado, saliendo despedida por la puerta del jardín, si no se hubiera agarrado a la jamba. Tanto flotar la estaba mareando, un poco, así que comprobó con satisfacción que había comenzado a andar de una manera natural (Carroll, 2006).

PARTE III **El *flâneur* en el espacio híbrido**

Dibujo realizado por Carlos Maiques durante la defensa de la presente tesis doctoral, julio 2018

La moral que se deduce de la historia de la cartografía consiste siempre en la reducción de las ambiciones humanas. [...] Es como si el hecho de representar el mundo sobre una superficie limitada lo retrogradase automáticamente a micro- cosmos, remitiendo a la idea de un mundo más grande que lo contiene. Por eso el mapa se sitúa a menudo en el límite entre dos geografías, la de la parte y la del todo, la de la tierra y la del cielo, cielo que puede ser firmamento astrológico o reino de Dios (Italo Calvino, 1972).

Mientras caes es probable que sientas que estás flotando, o incluso que no te estás moviendo en absoluto. El caer es relacional. Si no hay nada hacia donde caer quizá ni seas consciente de estar cayendo. Si no hay piso, la gravedad podría ser de baja intensidad, lo que te provocará una sensación de ingravidez. Los objetos se mantendrán suspendidos si los sueltas. Sociedades enteras podrían estar cayendo también alrededor suyo, de la misma manera que tú. Podrías sentir de hecho un éxtasis perfecto, como si la historia y el tiempo hubieran llegado a su fin y no pudieras siquiera recordar que alguna vez el tiempo hubiera avanzado.
Mientras caes, tu sentido de la orientación podría empezar a engañarte. El horizonte se agita en un laberinto de líneas que se desploman y pierdes toda conciencia de qué es lo que está arriba y qué abajo, qué viene antes y qué después, pierdes conciencia de tu cuerpo y de tus contornos (Hito Steyerl, 2014).

3. 1. Introducción a la III parte. Un aterrizaje al espacio urbano

> La ciudad incita más que la propia niñez y la juventud, más que su propia historia. Lo que ella abre es la inmensa escena de la *flânerie*, que nosotros creíamos definitivamente suprimida (Benjamin, 1997: 216).

Como vimos en el apartado anterior, el *flâneur* del ciberespacio atraviesa un segundo umbral, el de la pantalla, superficie absorbente y al mismo tiempo reflectante que devuelve su propia imagen. El *ciberflâneur* entonces recupera su cuerpo y continúa habitando el espacio virtual a través de una pantalla que se ha reducido para volverse más "móvil". Pequeñas ventanas portátiles que permiten atravesar un umbral para abrir paso a un espacio híbrido, a una experiencia urbana que tiene superpuesta una capa digital.

Este paso que supone atravesar de nuevo el umbral de la pantalla para volver al espacio urbano físico supone un cambio de perspectiva: de una mirada cenital desde la que el *ciberflâneur* visualiza la representación del espacio urbano físico a través de programas como Google Maps, a una experiencia horizontal del espacio en la que el *flâneur,* actualizado*,* hace uso de su cuerpo para desplazarse por un espacio que percibe a través de todos sus sentidos.

Una idea de aterrizaje que evoca el mito de Ícaro[182], pues la visión cenital del espacio que ofrece es una experiencia de la que hoy se puede disfrutar desde cualquier parte a través de diferentes dispositivos tecnológicos y a través de herramientas como Google Earth, sin necesidad de disponer de unas alas que permitan sobrevolar el territorio. En la actualidad, si uno se encuentra atrapado en un espacio laberíntico, basta con hacer uso de un dispositivo móvil con alguna aplicación basada en el GPS para ser geolocalizado y guiado hacia la salida.

Con la aparición y proliferación del uso de los medios tecnológicos se inicia un gran cambio en la experiencia que se tiene del mundo, ofreciéndole al usuario la posibilidad de ubicuidad, haciendo posible estar presente en todas partes al mismo tiempo. Cuando se observa el espacio urbano a través de las nuevas tecnologías, se advierte una descomposición de la ciudad en elementos digitales. A través de la pantalla, los límites espaciales desaparecen mientras el tiempo se reduce a repeticiones compulsivas y el espacio se descompone en múltiples fragmentos.

Así, como forma de re-componer estos fragmentos se propone un "descenso" del *ciberflâneur* al espacio horizontal para tomar conciencia del espacio y para experimentarlo de forma directa a través del cuerpo, no solo a través de la mirada. Un paseo por el espacio híbrido para explorar este nuevo entorno y hacer de la ciudad un espacio habitable, sentido, sensible y vivido.

---

[182] Según la mitología griega, Dédalo e Ícaro fueron encerrados en el laberinto que ellos mismos construyeron por encargo del rey Minos. El laberinto era tan complicado, que la única forma de escapar de allí era volando, por lo que se fabricaron unas alas hechas con plumas y cera.

Ícaro desplegó sus alas y comenzó a volar. Desde lo alto, a este ser alado se le presenta una visión muy distinta a la que estaba acostumbrado y experimenta una ampliación del horizonte de la mirada, ofreciéndosele la posibilidad de rotación de la mirada en direcciones diferentes: la ubicación en ángulo agudo en relación con el plano del suelo, la posición para contemplar la planicie desde un escorzo perpendicular y, sobretodo, la plasticidad para cambiar esta perspectiva en cualquier momento con un simple batir de alas (Martínez Mora, 1998). En esta ocasión Ícaro debe aprender una nueva forma de mirar y encontrar sentido al conjunto de imágenes que se presentan en su campo visual, pues el mundo se le ha ampliado.

En un intento de representar la realidad tal y como se ve, desde un punto de vista humano, los artistas del Renacimiento comenzaron a indagar sobre las cuestiones técnicas de la representación del espacio tridimensional en un soporte plano. En el Quattrocento tiene lugar una progresiva reducción de la complejidad material del mundo y se comienza a describir la relación que existe entre mirada y objeto, entre el sujeto observador y el elemento observado estableciendo las reglas de la perspectiva artificial. A partir de las obras de Brunelleschi y de los escritos de Alberti, se establecieron las bases de la perspectiva lineal que más tarde se enriquecería con las aportaciones de Leonardo Da Vinci. Como indica la etimología de la propia palabra (del latín *perspectivus* que significa "relativo a lo que se mira" o "mirar a través de" (*per-:* a través, *specere:* mirar, observar), la perspectiva hace de la obra pictórica una ventana a través de la cual se muestra el espacio, que se convierte en algo calculable y abarcable a la mirada.

En la década de 1880 la experiencia de mirar a través de la ventana desde las alturas fue posible en las ciudades de Chicago y Nueva York con la construcción de los primeros rascacielos, ofreciendo al peatón la posibilidad de elevarse en las alturas gracias a la invención del ascensor, y observar por primera vez la ciudad desde un punto de vista cenital. Desde lo alto, tras esa membrana de vidrio aparentemente invisible o neutral que se extiende entre el observador y el objeto observado, el espectáculo se convierte en imagen, alterándose o modificándose la realidad que aparece tras el cristal como un despliegue de fotografías en movimiento.

Transformado en figura, el paisaje se inmoviliza y homenajea en cierta manera al observador mostrándose a sus pies, despertando cierto deseo de dominio, como ocurre cuando se visualiza un mapa. En la actualidad, la mayoría de nosotros poseemos diferentes tipos de ventanas a través de las cuales podemos disfrutar de las imágenes aéreas de ciudades de todo el mundo sin necesidad de desplazarnos. Si Ícaro podía sobrevolar el espacio y obtener diferentes perspectivas del mismo, ahora basta un simple click o un desplazamiento táctil sobre una pantalla sensible para obtener la vista de los dioses y adquirir la capacidad de estar en varios lugares al mismo tiempo. A este respecto, programas como Google Earth o Google Maps ofrecen imágenes de mapas desplazables, fotografías del mundo tomadas vía satélite y propone rutas entre diferentes puntos geográficos permitiendo visualizar el planeta entero a través de un mosaico de fotografías que transmiten la imagen del mundo fragmento por fragmento.

Como vimos en la segunda parte, en el ciberespacio, herramientas como Google Earth permite obtener diferentes puntos de vista del espacio, formado por varias capas superpuestas de imágenes satelitales, fotografías aéreas, información geográfica procedente de modelos de datos de sistema de información geográfica (SIG) y modelos creados por ordenador, ofreciendo también la visualización del espacio en tres dimensiones o incluso un simulador de vuelo que posibilita efectuar un simulacro de navegación aérea con apreciable fidelidad, haciendo posible realizar un aterrizaje en cualquier punto del planeta para comenzar a transitarlo visualmente.

Desde la popularización de su uso, Google Earth ha supuesto una nueva forma de experimentar el mundo. Si bien este programa de Google no es el único que ofrece la visualización de mapas virtuales, se trata del más masivo y por tanto el que mayor peso social tiene a escala global. En relación a la cita de Nam June Paik en la que explica que el "vídeo no significa: yo veo; sino que significa: yo vuelo", Virilio (l991: 11) sostiene que "con esta tecnología, la «vista aérea» ya no involucra alturas teóricas en escala, sino que se ha convertido en una interfaz opto-electrónica que opera en tiempo real, con todo lo que ello implica para la redefinición de la imagen. Si la aviación — que apareció el mismo año que la cinematografía— implicaba una revisión del punto de vista y una mutación radical de nuestra percepción del mundo, las tecnologías infográficas forzarán un reacomodamiento de la realidad y sus representaciones".

En la actualidad, el planeta físico se encuentra registrado mediante fotografías tomadas vía satélite y fotografías aéreas, dando lugar a una cartografía virtual realizada a través de imágenes que se encuentran visualmente disponibles para millones de usuarios a escala global. Este hecho ha dado lugar a lo que Diego Cerda (2008: 15) denomina como la "paradoja del espejo ascensional", es decir, la visión que se obtiene del planeta es desde arriba: "al visualizar el planeta en el monitor se produce un ascenso de la posición inicial hacia un estrato satelital, que nos lleva a su vez a otro estrato superior, el nivel de la manipulación sobre ese planeta digital. De esta manera somos observadores y observados, en un círculo que nos asciende hasta las esferas del pensamiento y la imaginación, al nivel tanto individual como planetario (noósfera). Estas cuestiones plantean un primer nivel de paradoja: observamos, manipulamos y poseemos un mundo que es una representación real de la tierra que habitamos, convirtiéndonos en observadores hiper-reflexivos y creativos (Cerdá, 2009:10-25).

Tal y como apunta Steyerl (2014), "el sentido de la orientación espacial y temporal de los individuos ha cambiado radicalmente en los últimos años como consecuencia de las nuevas tecnologías de vigilancia y monitoreo. Uno de los síntomas de esta transformación es la creciente importancia de las vistas aéreas: panorámicas, Google Maps, imágenes por satélite. Nos estamos acostumbrando cada vez más a lo que antes se denominaba la visión del ojo de Dios. Por otro lado, también percibimos que decrece la importancia de un paradigma que durante largo tiempo ha dominado nuestra visión: la perspectiva lineal. Su punto de vista estable y singular está siendo complementado (y muchas veces reemplazado) por múltiples perspectivas, ventanas superpuestas, líneas y puntos de fuga distorsionados".

A este respecto, cabe apuntar que la representación del espacio que se nos ofrece desde una imagen de satélite no corresponde necesariamente con la realidad cotidiana de las personas que habitan las ciudades, por lo que la información que ofrece es parcial e incompleta; no deja de ser una representación tridimensional en un soporte bidimensional y de limitaciones dimensionales. La imagen aérea y la que se obtiene desde el suelo son diferentes y cualquier representación de la realidad es eso, una representación y no la realidad en sí misma, pues la mirada vertical llega en ocasiones a ocultar objetos que son relevantes en la vida de una persona (Capel, 2007).

Situados en este punto (en las alturas), Michel de Certeau nos sirve de puente para descender al espacio horizontal a través de su texto *Andar en la ciudad* (1990), donde comienza describiendo el paisaje que observa desde arriba. Desde lo alto del World Trade Center contempla Manhattan a sus pies, una ciudad que se presenta como un todo en la que una masa gigantesca se inmoviliza bajo la mirada de Ícaro, a quien le propone un descenso allí donde termina la visibilidad y donde viven los practicantes ordinarios de la ciudad. Una lectura a través de la cual, como vimos anteriormente, la figura del *ciberflâneur* practicaría una mirada vertical similar a la del *voyeur* a la que hace referencia Certeau. Una mirada, que al descender, transforma a Ícaro de *voyeur* a *flâneur*, un paseante cuyo cuerpo se desplaza por las caligrafías que describen el texto urbano. De esta manera, contraponiendo el arriba y el abajo, distingue ambas figuras: la del mirón o *voyeur* (arriba) y la del *flâneur* (abajo) que es la persona anónima que camina, habita y experimenta la ciudad. Una vez el *ciberflâneur* realiza el "descenso" del ciberespacio al espacio urbano físico nos preguntamos cómo es la ciudad que se encuentra; una vez ha deambulado por las calles digitalizadas y a través del hipertexto, ¿cuál es la experiencia que obtiene de la ciudad? ¿cómo ha influido el avance de las nuevas tecnologías en el espacio urbano físico?

> Cuando salimos de las sombras, los efectos y las hiperrealidades del teatro, la luz de la calle, no nos encontramos precisamente con el cielo de Platón, sino con un espacio mundano en el que podemos caminar, conversar e incluso encontrar un lugar para comer (Ilde, 2002: 36).

En este contexto, el *flâneur* "híbrido" se desplaza por un espacio urbano físico dominado por las nuevas tecnologías y deambula por la ciudad conectado a través de dispositivos móviles mediante los cuales se comunica y comparte sus experiencias desplazándose de forma simultánea por espacios físicos y virtuales, combinando el uso de la tecnología, los sentidos y la ciudad, y empleando herramientas que ofrecen una visualización global. Ello da lugar a una contraposición entre la mirada en directo y horizontal, ligada a la experiencia sensible del individuo, que tiene lugar en el espacio físico, y a la mirada interpuesta y distante que tiene lugar en el digital, promoviendo una nueva manera de mirar.

En un mundo hipercartografiado en el que cada milímetro se encuentra registrado, y en el que cada día se suben a las redes sociales más de trescientos millones de fotos por día nos preguntamos: ¿Queda aún lugar para lo salvaje? ¿Lo inexplorado? ¿Lo desconocido? ¿Queda lugar para lo privado? ¿O se prefiere la exhibición y el regocijo de la transparencia a la que nos expone la red?[183].

[183] Estas son cuestiones que también se plantean desde la web *Cibergeografías,* tratando de hallar respuestas, o

3.2. Un nuevo escenario: el espacio híbrido

> Andar es no tener un lugar. Se trata del proceso indefinido de estar ausente y en pos de algo propio. El vagabundeo que multiplica y reúne la ciudad hace de ella una inmensa experiencia social de la privación de lugar; una experiencia, es cierto, pulverizada en desviaciones innumerables e ínfimas (desplazamientos y andares), compensada por las relaciones y los cruzamientos de estos éxodos que forman entrelazamientos, al crear un tejido urbano, y colocada bajo el signo de lo que debería ser, en fin, el lugar, pero que apenas es un nombre, la Ciudad (Certeau, 1990: 129).

En su libro "Historia del arte como historia de la ciudad", Giulio Carlo Argan (1986) concibe el espacio de la ciudad como una obra de arte que busca la belleza a través de sus relaciones con lo artístico, y explica que la ciudad, al hacer arte, se hace a sí misma, y que por tanto, al exhibirlo, se exhibe a sí misma: la ciudad es la ciudad y todo lo que acontece dentro de ella, lo que implica tanto el escenario duro de su arquitectura como la acción del habitante. Con la llegada de la posmodernidad, el espacio urbano, como reflejo de la sociedad del momento y como fruto de la velocidad y los grandes cambios a los que se ve sometida, es percibida como un cuerpo fragmentado, por el que vagan multitud de sujetos que son movidos, básicamente por impulsos consumistas. En este sentido, la ciudad se nos presenta como el escenario sobre el cual el *flâneur,* actualizado, deambula: un espacio de intercambios, donde los seres humanos llevan a cabo sus relaciones sociales, afectivas, económicas, demográficas, políticas y artístico-culturales. Un entramado urbano formado por numerosos caminos cuya forma recuerda al entramado de una red, dispuestos a ser recorridos; una estructura organizada a través del urbanismo, de una manera concreta y nada inocente, ya que al mismo tiempo adoctrina y domestica (Foucault, 1986).

3.2.1. Del espacio urbano moderno al posmoderno

Como vimos en la primera parte, el prototipo de ciudad propuesto por Haussmann a mediados del siglo diecinueve se tomó como modelo de actuación para el resto de ciudades del mundo occidental. De manera progresiva, la ciudad posmoderna ha ido sustituyendo a la industrial: "el *Homo Aestheticus* y el *Homo Ludens* se colocan al lado del *Homo Oeconomicus*, llevándolo a segundo plano. La mutación está sin duda marcada por la época pero de alguna manera ya estaba presente – como era natural- en la ciudad preexistente" (Amendola, 2000: 183). Como consecuencia de la Revolución Industrial, el concepto de ciudad cambió radicalmente en un momento en el que tienen lugar grandes transformaciones sociales y económicas: la ciudad se volvió industrial, segregada entre los barrios burgueses y obreros, creciendo y expandiéndose hasta dimensiones insospechadas gracias al transporte.

---

quizá más preguntas, a través de una recopilación de proyectos artísticos que abordan estas problemáticas y que se encuentran disponibles en: <http://meiac.es/cibergeografias/3.html> [Consulta: 22 agosto 2016].

Ello dio lugar, entre otras, a la deslocalización de las instalaciones industriales, a un cambio en las estructuras laborales que hizo posible el teletrabajo o trabajo a distancia; la sustitución de espacios residenciales por comerciales, el descenso en la tasa de crecimiento metropolitano… en definitiva a unos cambios sociales a los que corresponde un nuevo modelo urbano. Según Sennet (1974: 23), "el espacio público de las ciudades modernas perdió su función de lugar de reunión de la muchedumbre para convertirse en un lugar común y corriente de movilidad y circulación". Para Augé (2000), la sobremodernidad[184] es productora de no lugares (espacios que no integran los lugares antiguos, lugares de memoria) y de mundos llenos de puntos de tránsito y de ocupaciones temporales (cadenas de hoteles, clubs de vacaciones…) donde se despliega una apretada red de medios de transporte.
El espacio público podría ser definido por la multiplicidad de usos y el encuentro social que en él tienen lugar. Mike Davis (1990) explica que, como consecuencia del afán por hacer de la ciudad un espacio seguro, el espacio público se ha vuelto cada vez más inaccesible, las políticas de reconstrucción urbana han convertido las calles peatonales en espacios de tránsito y los parques en refugios temporales para los que no tienen casa.

Formada por edificios industriales de hierro y cristal, chimeneas y vehículos, la ciudad moderna postindustrial se había convertido en una ciudad racional, higiénica y tecnológica, funcionalista o de estilo internacional en la que la forma sigue a la función. El racionalismo comenzó a impregnar las esferas de la vida cotidiana, el ocio e incluso la espiritualidad de los individuos, y la arquitectura se había convertido en una especie de norma que marcaba aspectos laborales, movilidad, vida cotidiana, o a través de la planificación de oficinas, bloques de apartamentos, estadios y vías de circulación, convencidos de que los problemas del mundo real podrían ser resueltos por la razón, priorizando el interés colectivo por encima del individuo.

Como vimos en la parte dedicada al ciberespacio, en la que el *ciberflâneur* navega a la deriva, el situacionismo profundizó en el urbanismo con el objetivo convertir el interés de la vanguardia en espacio cotidiano y la cultura de masas en una revolución, convencidos de que la calle debía ser el espacio de la vida real en las ciudades donde se propicie la participación ciudadana. Esta visión del medio urbano como un espacio participativo se refleja en el urbanismo unitario o "el arte de la ciudad", un proyecto social y de experimentación artística que buscaba unificar el espacio y la arquitectura con el cuerpo social y el individuo, y mediante el cual, el artista ya no crea formas inútiles o ineficaces, sino que se convierte en un constructor de entornos y de formas de vida.

El urbanismo unitario buscaba una forma de materializar el arte total: una creación continua de los modos de comportamiento que demanda la construcción y la reconstrucción infinita de sus decorados; unos planteamientos que sin embargo fracasaron, quedando ocultados por el triunfo del pop y luego conquistado por la cultura mediática masiva.

[184] Concepto creado por Marc Augé para referirse al incremento de todos los factores característicos de la modernidad del siglo XVIII y XIX. En la sobremodernidad, existe una nueva forma de relacionarse con los espacios del planeta, así como una nueva individualización.

Lo que los situacionistas pretendían era que a través de urbanismo se produjera la revolución en todos los aspectos de la vida cotidiana: abolición del trabajo, desentronización de la mercancía, recuperación del juego y la creatividad como valores indispensables del individuo. En un mundo en el que el ocio se ha convertido en una actividad de consumo, y donde el rescate municipal de los centros y ciertos barrios de la ciudad se concibe más como una extensión del museo, pensada para el goce de masas de turistas, el rico espacio social se convierte en mero espectáculo.

En contraposición a la arquitectura funcionalista, considerada como fría y aburrida, teóricos postmodernos como Venturi promueven una arquitectura variada e imaginativa, que vendrá a denominarse "arquitectura postmoderna". Es en la década de 1970 cuando se empieza a aplicar el término "postmodernismo", para referirse a un tipo de construcción que busca formas más dinámicas, vitalistas, recurriendo a referencias históricas del pasado y a aportes de otras culturas, generando un estilo multirreferencial, un eclecticismo decorativo e historicista, también definido como esquizofrénico e irracional.

Los arquitectos postmodernos partieron de la premisa de que aportando a sus construcciones elementos formales de la arquitectura del pasado, estas contarían con una gran aceptación al hacer uso de elementos que representan los símbolos que el imaginario de los ciudadanos necesita. El eclecticismo es defendido como la alternativa de una sociedad consumista en la cual las imágenes operan como productos. Ya no se diseñan edificios, sino que se construyen escenografías:

> Las modalidades más evidentes con las que la ciudad nueva postmoderna se afirma y se aleja de las experiencias precedentes, -los espacios de consumo y de la simulación, los lugares de la hiper-realidad y los territorios de la mirada, como los *shoping malls*, los parques temáticos, las innumerables Disneylandias – ya tienen precedentes y formas originarias en la ciudad del siglo XIX. También el hombre metropolitano actual, cortical, mutable, curioso e indiferente, dispuesto a sustituir la razón ética con la razón estética tiene un antepasado y una forma primordial en el *flâneur* (Amendola, 2000:183).

De esta manera, frente a la ciudad funcional, en las ciudades posmodernas se propone una ciudad de la ilusión, un simulacro propio de la sociedad del espectáculo; un paisaje urbano que desconcierta al habitante y lo convierte en transeúnte de una ciudad palimpsesto en las que se estratifican capas a modo de *collage*. En este sentido, una ciudad está formada por múltiples ciudades, entre las cuales, puede observarse una cierta permanencia de la ciudad barroca en tanto ciudad-teatro. Amendola (2000:155-165), realiza una analogía entre ambas por la importancia que en ellas se da de la escena urbana y por tanto de la representación en la experiencia cotidiana, donde los habitantes son actores y espectadores, público y escena: "La ciudad nueva del espectáculo y de la simulación es la descendiente directa de la ciudad barroca, de la ciudad disfrazada, de la ciudad de la fiesta y de las paradas; ella tiene que atraer e imitar a un mundo que es básicamente espectáculo. Los escenarios de la simulación de la ciudad contemporánea, sus montajes cinematográficos, derivan también de forma explícita, del escenario urbano barroco que con su arquitectura se proponía dar a cada cual la impresión de vivir ya en un trocito de paraíso" (Amendola, 2000:155-165).

Asimismo, y fruto de la multiplicidad de capas que existen en la ciudad-palimpsesto, surgen una pluralidad de conceptos para tratar de describir la ciudad posmoderna, algunos de ellos compendiados por Carlos García en *Ciudad Hojaldre* (2004), una ciudad formada por doce capas que corresponden a doce "ciudades": la Ciudad de la Disciplina, la Ciudad Planificada, la Ciudad Posthistórica, la Ciudad Global, la Ciudad Dual, la Ciudad del Espectáculo, la Ciudad Sostenible, la Ciudad como Naturaleza, la Ciudad de los Cuerpos, la Ciudad Vivida, la Ciberciudad y la Ciudad Chip. Un análisis que supone una mirada a las realidades de la ciudad del siglo XXI, como "una ciudad cambiante, que siempre evoluciona, conectada, encubierta y descubierta a la vez, disuelta y sólida, unida y fragmentada, central y descentralizada, una ciudad con múltiples capas" (García, 2004: 181).

> Los modos tradicionales de mirar y percibir se hacen añicos. Se altera todo el sentido del equilibrio. Se distorsionan y multiplican las perspectivas. Surgen nuevos tipos de visualidad. (…) La desorientación se debe en parte a la pérdida de un horizonte fijo. Y con la pérdida del horizonte comienza también la retirada de un paradigma estable de orientación que ha establecido a lo largo de la modernidad los conceptos de sujeto y de objeto, de tiempo y de espacio. Al caer, las líneas del horizonte estallan, giran y se superponen (Steyerl, 2014).

Como vimos anteriormente, la experiencia urbana que el *flâneur* obtiene del ciberespacio es una experiencia fragmentada. En el espacio virtual, la ciudad se transforma en un fluido de imágenes donde los límites desaparecen. En este contexto, Castells (1996) proponía el concepto de "*collage* temporal", en el que "los tiempos se hacen sincrónicos en un horizonte plano, sin principio, sin final, sin secuencia". Urbes que se vuelven casi infinitas, sin límites concretos que se acercan a la forma de un *collage* múltiple formado por multiplicidad de encuadres fruto de un espacio que es concebido como movimiento, acción y comunicación y del cual se extrae una experiencia dinámica.

> El espacio urbano se encuentra lleno de contradicciones: por un lado existe la capacidad de conocer, de tratar, de transformar el espacio a una escala inmensa, e incluso a escala planetaria; y por otro lado, el espacio se halla fragmentado, pulverizado por la propiedad privada, ya que cada fragmento del espacio tiene su propietario. Está pulverizado para ser comprado y vendido, pero el espacio está también fragmentado por las ciencias, las cuales cortan fragmentos de él para estudiarlo cada uno con sus métodos (…). El espacio se halla finalmente fragmentado por la estrategia: de las multinacionales, de los Estados, de la energía… (Lefebvre, 1974: 223).

Desde el siglo XIX hasta la actualidad, la ciudad ha vivido una serie de transformaciones, evolucionando y dando lugar a su comprensión difusa, percibiéndola a partir de fragmentos, como si de un *collage* se tratara, convirtiéndose en objeto de estudio desde diferentes ámbitos, a través de los cuales se pone de manifiesto la dificultad que supone establecer una definición clara del concepto de ciudad. Como vimos, esta apariencia de la urbe como un espacio fragmentado, se hace más perceptible en su representación virtual, cuyo aspecto está conformado a partir de fracciones fotográficas en las cuales se elimina cualquier indicio espacial o temporal.

Por otra parte, la fragmentación del espacio público ha servido de estrategia para clasificar y así tener un control sobre el mismo. De esta manera, cualquier elemento que se encuentre en los límites de esta catalogación urbana se interpreta, normalmente, como un peligro y elementos tan básicos y necesarios como el encuentro o el acontecimiento son expulsados de la planificación urbana, y cabe recordar que, como declara Mark Sephard (2011), "la ciudad es una condición de entorno donde reina la sorpresa y la serendipia": "Chance encounters are what keep us going" (Murakami, 2002) [185].

Como resultado de la relación que se viene produciendo entre el espacio urbano y la tecnología, la ciudad ha sido adjetivada de múltiples y diferentes maneras. En 1938 Mumford, se refirió a la ciudad moderna como "megalópolis" en relación al crecimiento de la red de transportes, haciendo énfasis en que uno de los procesos más importantes de transformación urbana vino dada por el automóvil. A finales de la década de los 60 y principios de los 70, McLuhan acuñó el término de *aldea global* para describir la interconexión humana a escala global originada por el desarrollo de los medios de comunicación masiva, incorporando dos términos contradictorios, ya que la aldea hace referencia al ámbito local mientras que lo global se refiere al mundo entero: "el «tiempo» ha cesado, el «espacio» se ha esfumado. Ahora vivimos en una aldea global… un suceder simultáneo. Hemos vuelto al espacio acústico" (McLuhan; Fiore, 1969: 63). Por tanto, nuevas correspondencias que surgen entre ciudad, tecnología y comunicación dan lugar al surgimiento de nuevos conceptos que tratan de caracterizar la ciudad modificada por los medios tecnológicos y comunicacionales: la "ciudad informacional" (Castells, 1989) sobre el "espacio de los lugares" y el "espacio de los flujos" Saskia Sassen (1991) desarrolla su teoría de "ciudad global" centrada en la nueva economía de la globalización y las tecnologías, "telépolis" de Javier Echeverría (1994), "ciudad de los bits" de William Mitchell (1995), o la "ciudad sobreexpuesta" de Virilio (1997) entre otros[186].

La idea de Lefebvre (1974: 223) de contradicción que presenta el espacio urbano en tanto que "por un lado existe la capacidad de conocer, de tratar, de transformar el espacio a una escala inmensa, e incluso a escala planetaria; y por otro lado, el espacio se halla fragmentado y pulverizado por la propiedad privada", evidencia el hecho de que la progresiva conectividad entre las ciudades de todo el mundo da lugar a una fragmentación del espacio y por tanto a una alteración de las nociones clásicas del espacio y del tiempo.

> El discurso sobre la ciudad se llena, como la ciudad misma, de cortinas de espejos que multiplican la realidad al infinito. La ilusión creada por los espejos y por el incesante repetirse de citas produce un sentido ya no precario, sino permanente de superficialidad (contrapuesto al tradicional valor de profundidad) y la sensación de una constante posibilidad de recrear y reinventar la realidad. En este juego de espejos también lo verdadero se transforma en escenario (Amendola, 2000: 79-80).

[185] "Los encuentros casuales son los que nos mantienen en el camino" (Murakami, 2002).

[186] En "Atributos urbanos" se propone generar un marco de reflexión y debate entorno a la ciudad contemporánea, aportando un glosario de adjetivaciones y nominaciones asignadas a la ciudad contemporánea por diversos autores que describir fenómenos urbanos de la historia reciente: http://atributosurbanos.es/glosario/

Esta combinación de los elementos digitales con los físicos, da lugar a lo que para Manuel Castells ha denominado "ciudad informacional" (1995). Castells explica que la digitalización no suprime la existencia del espacio físico, sino que se combina con él para crear nuevas formas y estructuras: "el espacio público es el espacio de la interacción social y significativa donde las ideas y los valores se forman, se transmiten, se respaldan y combaten; espacio que en última instancia se convierte en el campo de entrenamiento para la acción y la reacción" (Castells, 2009:117). Tal y como sostiene Lefebvre (1974), antes, el movimiento era una cosa excepcional, una perturbación de la estabilidad, en cambio, "ahora la estabilidad es un momento de los flujos: flujos de energía, de materias primas, flujos de productos acabados, de mano de obra, de *Capital*es… sin contar los pequeños flujos de los automóviles (…) los espacios urbanos son puntos de confluencia de flujos, y mientras estos flujos van ocupando el espacio, va surgiendo una nueva forma de planificación: la planificación espacial".
Así, Castells (2001) propone un nuevo modelo espacial basado en la sociedad red, a la que define como una nueva forma espacial característica de las prácticas sociales que dominan y configuran la sociedad red, el espacio de los flujos:

> Nuestras sociedades se construyen alrededor de flujos: flujos de *Capital*, flujos de información, flujos de tecnología, flujos de interacciones organizativas, flujos de imágenes, sonidos y símbolos. Los flujos no son simplemente un elemento de la organización social: son la expresión del proceso que domina nuestra vida económica, política y simbólica (Castells, 2001: 412).

Los flujos son "secuencias determinadas, repetitivas y programables de intercambio e interacción entre las posiciones físicamente desarticuladas de que disponen los actores sociales" (Castells, 2001: 412), y en relación a la existencia de nuevas relaciones entre lo real y lo virtual Castells apunta que "las ciudades reales organizan su existencia virtual en la red como un sistema de información para los ciudadanos". Para el autor, el paradigma arquitectónico del espacio de los flujos en la era de la información es la ciudad genérica del arquitecto Rem Kookhaas, cuyos trabajos se han convertido en referencias básicas para comprender los fenómenos que conforman la realidad urbana actual y los procesos que determinan el devenir del mundo contemporáneo[187]. La ciudad genérica es un modelo uniforme de ciudad en la que el rascacielos es la tipología dominante. Se trata de una ciudad sin historia, sin estratos, superficial como un estudio de cine y en un proceso incesante de autodestrucción y renovación. Es el producto práctico y eficaz que surge de los vestigios de lo que una vez fue la ciudad y que se exporta a través de las comunicaciones, el conocimiento y la cultura instantáneas[188].

[187] Revisión sobre la "Ciudad Genérica" de Koolhaas disponible en: <http://www.paisajetransversal.org/2009/03/la-ciudad-generica-de-rem-koolhaas.html> [Consulta: 20 noviembre 2015].

[188] El concepto de "Ciudad Genérica" así como otros relacionados con lo urbano, se encuentran disponibles en: <http://www.atributosurbanos.es/terminos/ciudad-generica/> [Consulta: 20 noviembre 2015].

> La Ciudad Genérica es todo lo que queda de lo que solía ser ciudad. La Ciudad Genérica es la post-ciudad que se está preparando en el emplazamiento de la ex-ciudad. (Rem Koolhaas)

El crecimiento descontrolado de las ciudades y su sometimiento al mercado ha ido dando lugar a un entorno dominado por el Capitalismo, el tráfico y la prisa. Ante este contexto, el transeúnte, desprotegido y privado del disfrute de un espacio público condenado a desaparecer, se fue desplazando, impulsado por la inclusión de las nuevas tecnologías en la vida diaria, hacia la esfera digital, un espacio donde en primera instancia se hizo posible practicar la libertad y recuperar ese diálogo que se había ido desvaneciendo del espacio público físico.

En el espacio urbano en el que nos adentramos ahora, lo físico y lo virtual se encuentran conectados, conviven en el espacio híbrido. En este contexto, debemos tener en cuenta que la ciudad no es solamente una cuestión de espacios, sino también de tiempos. Desde el inicio de los años 90 se han experimentado nuevas formas de pensamiento en las que el espacio ocupa un lugar central para el análisis, la investigación crítica, la práctica, la teoría y la política. Con la expansión espacial de las ciudades, la movilidad de sus habitantes… el ciudadano vive una experiencia particular del tiempo porque en la ciudad conviven el pasado y el futuro.

Las ficciones urbanas que vienen dadas por el cine, la novela, la televisión, las redes informáticas… extraen a los lugares de su proximidad física y social, y lo proyectan en duraciones virtualmente liberadas de toda condición local y de toda restricción de movimiento. La ciudad se ve desbordada por su propia expansión y ha perdido los signos de su antigua identidad: "uno se encuentra en una ciudad que es y no es casa, donde se está y no se está, una ciudad que se vive como una contradicción" (Cacciari, 2010).

> Emerge una forma social y espacial: la ciudad informacional. No es la ciudad de las tecnologías de la información profetizada por los futurólogos. Ni es la tecnópolis totalitaria denunciada por la nostalgia del tiempo pasado. Es la ciudad de nuestra sociedad, como la ciudad industrial fue la forma urbana de la sociedad que estamos dejando. Es una ciudad hecha de nuestro potencial de productividad y de nuestra capacidad de destrucción, de nuestras proezas tecnológicas y de nuestras miserias sociales, de nuestros sueños y de nuestras pesadillas. La ciudad informacional es nuestra circunstancia (Castells, 1995:19).

En *La ciudad informacional* (1995), Castells explica las transformaciones socioeconómicas de la sociedad occidental como consecuencia de la denominada revolución tecnológica, que ha transformado la experiencia del tiempo y del espacio. Así, muestra el surgimiento de un nuevo modelo tecnológico impulsado por el desarrollo de las técnicas de la información, que ha dado lugar a un nuevo modelo de desarrollo informacional que influirá en aquellas sociedades en las que predomine el Capitalismo; asimismo, producirá cambios en los procesos urbano-regionales de organización, como por ejemplo la internacionalización o la descentralización, dos características del proceso de globalización que es analizado por Saskia Sassen.
En *La ciudad global,* Sassen (1991) examina la influencia de las tecnologías de la información en las ciudades. Como consecuencia de la privatización, la desregularización, la apertura de economías nacionales a empresas extranjeras o el aumento de la participación de los agentes económicos nacionales en los mercados globales, se produce una reorganización de los

territorios estratégicos que organizan el nuevo sistema. En este contexto surgen las ciudades globales, término que hace referencia a aquellas metrópolis que cumplen con una serie de características propias del efecto de la globalización y al constante crecimiento de la urbanización.

En este orden de cosas, Javier Etxeverría (2004) propone el término Telépolis como una ciudad virtual y una nueva forma de vida urbana aparecida a finales del s. XX y que se ha ido propagando por gran parte del planeta. Una ciudad global cuyos habitantes, los telepolitas, observan a través de sus ventanas, que son las pantallas de sus televisores u ordenadores, y abren las telepuertas de sus casas electrónicas (Internet, teléfonos móviles, redes telemáticas) para desempeñar todo tipo de actividades tal y como se viene haciendo en cualquier ciudad.

> Una ciudad virtual, global, abigarrada y multicultural, mucho más que cualquier otra metrópolis de la época industrial. No tiene aceras, calles ni carreteras para que circulen peatones, bicicletas, automóviles o trenes, pero sí infopistas por donde se mueven a gran velocidad flujos electrónicos que posibilitan la actividad ciudadana. Los encuentros personales no se producen en presencia física de las personas, sino a distancia y en red, por medio de teleimágenes, telemensajes escritos, teleconversaciones, teledatos y teleacciones que son posibles gracias a las tecnologías de la información y la comunicación (Etxeverría, 2004).

Por otro lado, en *Ciudad de los bits* (1995), Mitchell sostiene que muchas de las actividades que antes tenían lugar en la ciudad se fueron desplazando de manera gradual al ciberespacio. En este contexto surge la "ciudad de los bits", un entorno virtual que no corresponde a ningún lugar geográfico concreto y que está habitado por cibernautas ausentes de cuerpo: "La parte electrónica, digital y virtual ha desplazado a la física y las construcciones se han transformado en software, en programas que almacenan los bits de información que el edificio necesita para ejercer sus funciones. Los accesos y los recorridos interiores se han convertido en conexiones electrónicas, y las fachadas han sido sustituidas por gráficos de pantalla donde se exponen y venden productos, el equivalente a los antiguos escaparates y espacios de venta".

En "ciudad sobreexpuesta", Virilio (1997) sostiene que los medios electrónicos generan espacios discontinuos, fragmentados y heterogéneos dando lugar a una especie de nebulosa disolución de las franjas urbanas. La interfaz de las pantallas que rodean al individuo le ofrecen una "profundidad de campo de una representación nueva, de una visibilidad sin un cara a cara donde desaparece y se esfuma el antiguo careo de las calles y de las avenidas... Así es cómo se difumina la diferencia de posición con lo que esto supone, al final, de fusión y de confusión. Privado de límites objetivos, el elemento arquitectónico empieza entonces a ir a la deriva, a flotar, en un éter electrónico desprovisto de dimensiones espaciales, y solo enmarcado en la temporalidad de una difusión instantánea".

El término "ciudad sobreexpuesta", tal y como explica Valdés en el prólogo, hace referencia a un concepto que proviene del campo de la fotografía: "sobreexposición como metáfora para explicar la ciudad y la arquitectura en la era electrónica, y los cambios en la percepción producidos por el espacio-tiempo tecnológico y por la velocidad que ha traído el espacio-tiempo", una expresión que describe una ciudad radicalmente intensa y dinámica, cuyo aspecto es continuamente reconstruido por las pantallas electrónicas, es decir, en constante actualización.

Estas reflexiones planteadas hacen evidente la influencia de la tecnología en las ciudades contemporáneas, ciudades informacionales, globales, digitales… cuestiones que a su vez son revisadas por De Waal (2011), quien explica que a partir de los años 2000, una serie de nuevos medios, tecnologías software y prácticas culturales han emergido cambiando el modo en que experimentamos las ciudades, "desde el teléfono móvil a la navegación GPS, de las aplicaciones de iPhone hasta sistemas inteligentes que optimizan la circulación de tráfico. Desde escuchar música en un MP3 hasta el empleo de smartphones para localizar amigos o sitios que coincidan con nuestros intereses". La revolución tecnológica digital que se ha venido produciendo desde principios del siglo XXI conlleva una multiplicación de las posibilidades de transformación urbana.

Ante este panorama surgen diversos conceptos y "etiquetas" empleados para explicar estos aspectos: computación ubicua, medios locativos, internet de las cosas, "smart city" o ciudad inteligente, *big data*, sentient city o ciudad sensible, etc., que influyen tanto en los hábitos de la vida personal como en los modelos de negocio. Conceptos, muchos de ellos, al igual que el ciberespacio, encuentran su origen en la investigación militar. Algunos promovidos por agencias gubernamentales con el fin de ordenar y controlar el espacio urbano, otros impulsados por compañías de telecomunicación que buscan ofrecer servicios personalizados a sus clientes, y otros, fruto de un trabajo comunitario que surge con la esperanza de que la tecnología ayudará al intercambio de información y al entendimiento entre diferentes grupos culturales.

Si tras la reforma llevada a cabo por Haussmann en el s. XIX, París se había convertido en un escenario por el cual desfilaba la clase burguesa, la mercancía y la moda, las ciudades del s. XXI se han convertido en un teatro de manifestaciones tecnológicas; tecnologías que han cambiado la experiencia que se tiene del espacio, porque en primer lugar, han influido en el movimiento de los sujetos que se desplazan por un fluido espacial y sumergidos en un tiempo global, que es el mismo en el que uno proyecta cuando se encuentra frente a la pantalla y entra en la red que, al igual que el mundo, está abierta a todas horas (Durante, 2015:111).

La presencia del mercado, basado en el intercambio de bienes, sobre las ciudades contemporáneas ofrece una configuración de la urbe como una red de datos, cuya estructura permite establecer una analogía con el esquema formal que presenta el ciberespacio, haciendo visible la presencia de las tecnologías digitales en el espacio físico. Algo que a su vez parece compartir rasgos con el mapa de los husos horarios que funciona como una red formada por cada una de las 24 horas del día, sin exclusión ni jerarquía, como el "*collage* temporal" al que hicimos referencia anteriormente. Ante el paisaje desarticulado que supone la ciudad contemporánea, el arte se interesó por el espacio urbano y su desarrollo, convirtiéndose en uno de los principales temas del siglo XX, porque como afirma Rem Koolhaas (2006:12), "todo es ciudad"[189].

[189] "Ahora todo es ciudad, una nueva realidad que comprende paisaje, parque, industria, aparcamiento, terreno vacío, vivienda unifamiliar, desierto, aeropuerto, playa, río y pista de esquí, incluso en pleno centro urbano..." (Koolhaas, 2006: 12).

La ciudad contemporánea, con sus imprevisibles recorridos, resulta ser un enorme territorio incontrolable, y es precisamente por la magnitud de las ciudades, por su amplitud y complejidad, que en su representación, ya sea artística, literaria o cinematográfica, se vuelve tremendamente complicado mostrar su riqueza e interés, que solamente puede mostrarse a través de múltiples visiones fragmentadas.

Hechos como la portabilidad de las nuevas tecnologías y el éxito de dispositivos como los smartphones que cuentan con conexión a internet, hace que la presencia de la esfera digital en las calles sea todavía más frecuente. Ante esta situación, los usuarios transitan por el espacio urbano mientras consultan información digital e interactúan constantemente entre ambas esferas.

3.2.2. Irrupción de las nuevas tecnologías en el espacio urbano: el espacio híbrido

> La representación de la ciudad moderna ya no puede depender de la apertura ceremonial de las puertas, ni de las procesiones y desfiles rituales que alineaban espectadores a lo largo de calles y avenidas. De ahora en más, la arquitectura urbana tiene que trabajar con la apertura de un nuevo "espacio-tiempo tecnológico. En términos de acceso, la telemática reemplaza a la puerta de entrada. El sonido de las puertas da lugar al martilleo de los bancos de información y a los ritos de pasaje de una cultura técnica cuyo progreso es enmascarado por la inmaterialidad de sus partes y sus redes (Virilio, 1991: 3).

El hecho de que la vida en las ciudades se encuentre cada vez más mediada por las tecnologías digitales no resulta extraño si pensamos en la evolución de los espacios urbanos a lo largo de la historia, por ejemplo, desde la aparición de los primeros sistemas de alcantarillado hasta la iluminación eléctrica de la vía pública: "pasear se hace más confortable gracias a las nuevas tecnologías (la iluminación de gas, las cubiertas acristaladas y hasta la calefacción), más deseable por su concentración de comercios (modistas, sastres, cafés, librerías, joyerías), más excitante por la gente" (Amendola, 2000:198).

Con la extensión del uso de internet, el usuario se encerraba en casa o en la oficina. El ordenador se había convertido no solo en una herramienta de trabajo sino también de ocio y sociabilización. La aparición de los ordenadores portátiles gracias a la reducción de su tamaño, hizo posible sacar el ordenador de casa, un dispositivo cada vez más pequeño y más portátil. Del mismo modo, con el surgimiento de los teléfonos móviles "smartphone", la comunicación y la consulta de información en la calle se ha vuelto algo frecuente; es por ello que el nuevo escenario urbano ya no puede ser entendido sin la influencia de la información digital que se consume y se produce en tiempo real; por él circulan transeúntes que hacen uso de su teléfono móvil inteligente o smartphone que ofrece acceso a la mayor parte de las funciones de sus ordenadores personales.

En cuanto al empleo de las nuevas tecnologías en el espacio público físico, concretamente aplicado al campo de los juegos digitales, Gallastegui (2016:105-111) explica el fenómeno de la emersión en contraposición a la metáfora de inmersión que supone un cambio de orientación del contenido del juego de dentro hacia fuera. En su investigación propone que este fenómeno de emersividad se caracteriza por la integración entre el juego y la vida, la eversión, y el potencial transformador. Por otro lado, hace referencia al concepto de "eversión", utilizado para describir el proceso en el que el contenido del juego pasa de tener una forma virtual o digital a tener forma física o material, es decir, alude al giro que se produce de dentro hacia fuera que tiene lugar en el espacio virtual:

> El ciberespacio, no hace demasiado, era un lugar a parte, especifico, uno que visitábamos periódicamente, mirando en él desde nuestro familiar mundo físico. Ahora, en cambio, el ciberespacio se ha evertido. Se ha girado de dentro hacia fuera. Ha colonizado lo físico. Este es el tipo de cosas que los imperios y las naciones-estado hacían, antes. Pero los imperios y las naciones-estado no eran órganos de percepción humana. Tenían sus múltiples ojos, desde luego, pero no constituían un ojo singular de acceso múltiple para toda la especia humana (Gibson, 2010: 23).[190]

El fenómeno de la eversión es algo que, por ejemplo, se hace visible con el empleo de los códigos QR al señalar un espacio conectado que forma parte de una red de objetos físicos y digitales: "La eversión más clara sucede cuando el contenido digital no solo se geolocaliza, sino que también se torna una realidad física palpable, comenzando a formar parte de la realidad ordinaria, conviviendo con ella. (…) Sin embargo, no siempre es posible que el contenido del juego se materialice físicamente y solo se hace presente a través de una representación aumentada" (Gallastegui, 2016:111).

Así, el empleo de herramientas digitales en el espacio físico ofrece nuevas experiencias de las dimensiones espacial y temporal, un hecho que ha dado lugar a la aparición de la realidad aumentada, es decir, a la visión que se realiza a través de un dispositivo tecnológico sobre un entorno físico, cuyos componentes se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Una realidad cuya experiencia se ha hecho extensiva y popular en gran parte por la portabilidad de las nuevas tecnologías, que se han introducido cada vez más en el ámbito de la vida cotidiana y por lo tanto en el espacio urbano. Dispositivos que se infiltran en el espacio público gracias al diseño de su tamaño que al verse reducido permite su portabilidad, al diseño de su interfaz que permite ser manejado fácilmente y casi de forma intuitiva, y su velocidad, ofreciendo la posibilidad de rápida respuesta junto con su función de ser recargables.

[190] "Cyberspace, not so long ago, was a speci c elsewhere, one we visited periodically, peering into it from the familiar physical world. Now cyberspace has everted. Turned itself inside out. Colonized the physical. Making Google a central and evolving structural unit not only of the architecture of cyberspace, but of the world. This is the sort of thing that empires and nation-states did, before. But empires and nation-states weren't organs of global human perception. They had their many eyes, certainly, but they didn't constitute a single multiplex eye for the entire human species" (Gibson, 2010: 23).

En su libro *Me, my cell and I*, Jorge Luis Marzo (2003) hace un repaso por la historia de la portabilidad revisando los nuevos comportamientos que se dan en los usuarios que experimentan una nueva relación con la cuestión de lo público y lo privado, un hecho que se hace visible en la obra *On Translation: Il telefonino* de Antoni Muntadas (2001) en la que un acto de comunicación, aparentemente privada a través del teléfono móvil, se vuelve un acto público al producirse en un espacio desprotegido y abierto.

> Hoy en día, los usuarios del *walkman* y los teléfonos móviles, como el *flâneur* de Baudelaire, transportan su esfera privada con ellos. Inmersos en una multitud anónima, van escuchando la música que les gusta; se encuentran ausentes de su hogar u oficina pero potencialmente telecomunicados con todo el mundo (Flichy en Couldry, McCarthy, 2004: 275)[191].

El uso de tecnologías que en un principio se empleaban dentro del ámbito de lo privado en el espacio público, han hecho más evidente su apariencia de escenario sobre el cual los transeúntes publicitan su personalidad, su privacidad, compartiendo sus biografías y sus técnicas de construcción de identidad. Comportamientos y actividades que eran más propios de la escena privada son compartidos ahora en la esfera pública:

> Hablar en un autobús a través del teléfono móvil, o hacerlo mediante el sistema de "manos libres" mientras caminamos por la calle, nos hace ver a personajes interpretando públicamente una imaginaria obra teatral, una performance de la que desconocemos por completo el libreto pero cuyo contenido crea un continuo espacio sonoro y visual. Dejando de lado las actitudes y situaciones para-teatrales (cómicas, como la visión de alguien que habla sólo en la calle) que esos usos comportan, lo que aquí nos interesa es ver cómo esas relaciones se adaptan y afectan al largo proceso de transformación de la comunicación social (Marzo, 2003: 98).

Otro de los cambios que se han producido a partir del uso extendido de la tecnología portátil es la conectividad a la que está expuesto el usuario y que da lugar a la integración de un tiempo productivo continuo que no solo rompe la barrera entre el espacio público y privado, sino también entre el tiempo público y el tiempo privado, haciendo del usuario un ser disponible y conectado las 24 horas del día: "La disponibilidad constante en la comunicación (esencial si perseguimos el sueño operativo de la propia máquina: activar los muchos servicios que nos ofrece) es un elemento adictivo, pues permite conducir el mundo hacia uno mismo. Los tiempos y espacios propios y ajenos, incontrolables, son devorados por el móvil y canalizados hacia el "aquí y ahora" del usuario, creando experiencia individual directa. Muy conveniente si queremos contar al mundo de nosotros" (Marzo, 2003:169).

El usuario se encuentra en un *continuum* espacio-temporal que viene dado por la cobertura que le permite permanecer conectado y que se ha acostumbrado a "cambiar el chip" de una situación a otra, de una conversación a otra.

---

[191] Today, the users of *walkman*s and cellular phones, like Baudelaire´s stroller, transport their private sphere with them. They are in an anonymous crowd, listening to the music they like; they are absent from their home or office yet in potential telecommunication with the whole world (Flichy en Couldry; McCarthy, 2004: 275).

Un estado de conexión permanente que produce la necesidad de formar parte de un presente que no es el propio, sino el que describen los medios de comunicación y las redes sociales. En este contexto surge el término "tiempo real" como respuesta a la inmediatez de la interacción con un entorno virtual que ofrece información sobre sucesos actuales o relatos en los que el tiempo se desarrolla en tiempo natural[192].

Ese "aquí y ahora" propio de los medios nos lleva a la cuestión de la ubicuidad, dispositivos que posibilitan un desplazamiento instantáneo a espacios virtuales a los que es imposible acceder de manera física. Los teléfonos móviles, las redes inalámbricas o las tecnologías GPS permiten la consulta y el intercambio de información entre espacios físicos y virtuales, ofreciendo la posibilidad de la ubicuidad y la apertura del lugar, característica esencial del espacio híbrido: "las tecnologías son fundamentalmente ventanas, y como tales, nos asomamos a ellas para satisfacer nuestros deseos y necesidades de sociabilidad, conocimiento y referencialidad. La pantalla es la ventana que permite estar conectado al mundo desde una habitación" (Marzo, 2004: 134). Asimismo, el empleo de los medios locativos permite realizar un intercambio de información y la experiencia del lugar mediada por la tecnología que ofrece la posibilidad de experimentar dos lugares al mismo tiempo: el físico y aquel donde se produce la visualización (San Cornelio; Alsina, 2010: 154).

Es posible observar y leer en las ciudades actuales cómo los códigos de programación por ordenador y los iconos de internet invaden las calles y el mobiliario urbano. El lenguaje digital se introduce en las calles y las paredes son intervenidas, haciendo visible la influencia de la tecnología en la ciudad y por tanto en la vida cotidiana, tal y como queda registrado en las siguientes imágenes:

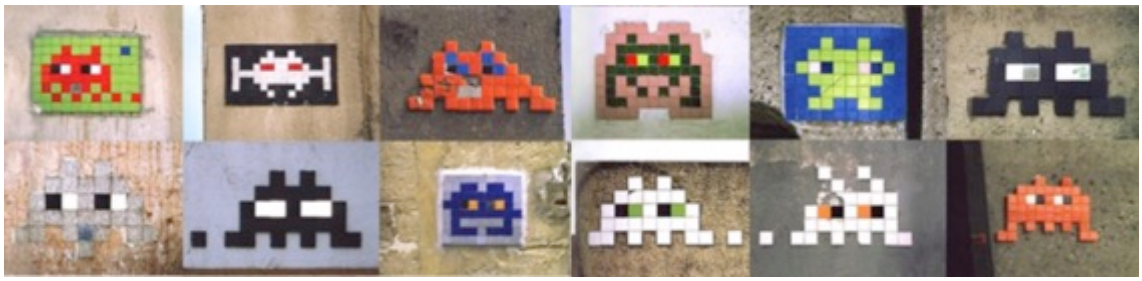
Fotografías de autoría propia, 2015-2016

Un lenguaje digital que recuerda al proyecto *Space Invaders*[193], del artista Invader, que consiste en una serie de intervenciones urbanas en donde el espacio público es ocupado por iconos contruidos a base de píxeles-teselas de cerámica para recrear los "space invaders" correspondientes al videojuego (Arcade) de principios de la década de 1978.

[192] La cuestión del "tiempo real" en el arte fue el eje de la exposición comisariada por Pau Waelder *Real Time – Arte en tiempo real* en Arts Santa Mónica (Barcelona) del 28 enero al 10 de abril de 2016. Puede consultarse más información sobre la exposición disponible en: <http://artssantamonica.gencat.cat/es/detall/Real-Time.-Art-en-temps-real-00002>[Consulta: 20 abril 2016].

[193] Página web del proyecto disponible en: <http://www.space-invaders.com/home/> [Consulta:14 marzo 2016].

Con *Space Invaders*, diferentes espacios como pasajes subterráneos, puentes, muros, autopistas, diferentes edificios públicos son invadidos por marcianos y naves espaciales.



Invader, Space Invaders, 1978 - hasta la actualidad.

La ocupación real de las diferentes ciudades se complementa con un espacio digital, donde el usuario puede encontrar los mapas de las ciudades invadidas con la localización de las intervenciones. Invader va conquistando el espacio urbano con sus "invasores espaciales" utilizando una estrategia similar a la que realizan los grafiteros. Los iconos se multiplican a través de la ciudad a medida que la invasión avanza, en una diseminación que alcanza una escala planetaria, siguiendo una lógica viral de reproducción al infinito y donde cada lugar invadido se convierte rápidamente en terreno del juego (Gache, 2012), especialmente a través del lanzamiento de la aplicación *Flash Invaders* (2017)[194], en la que uno se convierte en "cazador" de los mosaicos *Space Invaders* que debe fotografiar para completar su galería y obtener puntos para competir con otros jugadores.

Volviendo al empleo de los dispositivos móviles, debido a la facilidad de conectividad (amplia cobertura) que existe hoy en la mayoría de ciudades de todo el mundo[195] cada vez son más las personas en las calles que están conectadas y por tanto también presentes en el espacio digital: los usuarios de telefonía móvil superan los 5.000 millones a mediados de 2017, frente a los 4.800 millones con que cerró 2016, y crecerán hasta los 5.700 en 2020[196]. Si consideramos los espacios puramente físicos aquellos por donde no circula ningún tipo de información digital podemos afirmar que estos se encuentran en progresiva desaparición, pero por otro lado, es posible localizar la mayor parte de los espacios físicos en el entorno digital. Una buena parte pues casi todos los elementos que conforman el espacio urbano (edificios, plazas, calles...) se encuentran presentes en la red, donde ciudades enteras aparecen digitalizadas, un hecho que podemos comprobar en programas como Google Maps o Google Earth.

---

[194] Página web sobre la aplicación "FlashInvaders" disponible en: <https://www.space-invaders.com/flashinvaders/> [Consulta: 9 marzo 2018].

[195] Según la estadística publicada por "We Are Social", en 2017 existen 3.773 millones de usuarios con acceso a internet y 2.789 millones de usuarios hacen uso de las redes sociales. Disponible en: <https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview> [Consulta: 16 agosto 2017].

[196] Según un estudio de la GSMA, la asociación que agrupa a la industria mundial del móvil, para entonces, casi tres cuartas partes de la población mundial contará con servicios móviles, según el estudio divulgado por la asociación que organiza el Congreso Mundial de Móviles que se celebra en L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) Disponible en: <https://www.gsma.com/mobileeconomy/#> [Consulta: 16 agosto 2017].

A medida que las ciudades se expanden también lo hacen las redes de tecnología móvil y el número de usuarios. Lo físico y lo digital se entremezclan en el espacio urbano, produciendo de este modo nuevos sistemas y modos de relación interpersonal acordes con el tiempo actual. Las tecnologías móviles introducen a los usuarios dentro de un mundo virtual donde la sensación de movimiento se complementa con los desplazamientos por entornos físicos, creando de ese modo un nuevo tipo de espacio híbrido.

El término "espacio híbrido" fue introducido por primera vez por los arquitectos Frans Vogelaar i Elisabeth Sikiaridi en 1999 pero fue a principios de los 2000 cuando el término adquirió popularidad y comenzó a utilizarse en el campo de la sociología y los nuevos medios: Manovich (2002), de Souza e Silva (2003), Kluitenberg (2006), y en relación a estos, en 2002 Manovich[197] propone el término "espacio aumentado", definido como el "espacio físico superpuesto con información cambiante dinámica. Esta información suele darse en formato multimedia y habitualmente es localizada por cada usuario'.

La computación ubicua, la integración de dispositivos tecnológicos en prendas de vestir o en complementos (wereable technology) o los entornos sensoriales artificiales son para el autor (2006: 223), espacios favorables para la aparición de entornos aumentados. La información geo-referenciada mediante un Sistema de Posicionamiento Global (GPS), la adhesión de la capa digital a un objeto mediante un código QR o el reconocimiento facial mediante escáneres digitales empleados en video-vigilancia son ejemplos extendidos y cotidianos de soluciones técnicas que evidencian la existencia de este espacio aumentado (Roig Segovia, 2014).

De Souza e Silva (2003) define el espacio híbrido es el cruce de lo virtual con lo físico, que se produce "cuando ya no se vuelve necesario salir del espacio físico para ponerse en contacto con entornos digitales. Por lo tanto, los límites entre los espacios digitales y físicos se vuelven borrosos y no pueden distinguirse de manera clara", así, los espacios híbridos son "espacios móviles creados por el constante movimiento de los usuarios que utilizan servicios portátiles conectados a internet y a otros usuarios" (De Souza e Silva, 2006). Este concepto parte de una forma diferente de entender el espacio urbano, que se encuentra próxima a la noción de espacio propuesta por Henri Lefebvre (1991) que consiste en una interacción entre percibir, concebir y vivir el mismo, todas ellas, acciones que se realizan en movimiento.

Asimismo, en 2006 Kluitenberg, que ha centrado sus estudios en la colisión de las nuevas tecnologías de comunicación, la cultura y la sociedad, se ocupó de problematizar la capacidad de las acciones y actividades en el espacio público que vino dado por el incremento de la invisibilidad de las tecnologías digitales, permitiendo una masiva vigilancia y control de la población. A partir de las formulaciones de Castells (2001) sobre la sociedad red, Kluitenberg cuestiona la dicotomía entre los dos tipos de lógica espacial, es decir, el espacio físico y el

[197] En su tesis, Roig Segovia (2014) facilita el enlace a una cronología de los textos de Manovich en relación al espacio aumentado que se encuentra disponible en: <http://thesocietypages.org/*cyborg*ology/2012/09/20/lev-manovich-on-the-poetics-of-augmented-space/> [Consulta: 14 marzo 2017].

espacio de los flujos intangibles, y frente a esta dualidad, propone un cruce entre ambos: "la hibridación de este concepto espacial se refiere no solo a la naturaleza estratificada del espacio físico y las redes de comunicación electrónica que contiene, sino también a la discontinuidad de la conectividad o grado de conexión entre la multiplicidad de redes de comunicación"[198].

Siguiendo con estos planteamientos, el espacio híbrido puede considerarse como un espacio en movimiento y en continua interacción entre acciones basadas en las experiencias de los individuos con elementos físicos y digitales. Este hecho hace que el espacio público pueda ser entendido como una interfaz, una hipótesis que Diego Díaz (2007) ha desarrollado en su investigación. Desde la rama de conocimiento de la tecnología informática, una interfaz es definida como una zona de contacto y conexión entre dos componentes físicos, entre dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, es decir, es el lugar donde se produce la interacción, el espacio donde se suceden los intercambios.

En palabras de Virilio (1997): "cada superficie es una interface entre dos ambientes que es regida por una constante actividad que asume la forma de un intercambio entre dos sustancias puesta en contacto una con otra". En este sentido, las tecnologías móviles actúan como interfaces que a su vez interactúan con los espacios urbanos y en consecuencia el espacio público es una interfaz de comunicación: una interfaz es la capa interactiva que hay entre una persona y una máquina: los gestos de los dedos deslizándose por un cristal; los botones y los iconos: la interfaz es la superficie de contacto entre los bits (0 y 1) y nuestra voluntad (Berga, 2015). En definitiva, las nuevas tecnologías se encuentran completamente integradas en la vida diaria y en las experiencias individuales y colectivas, permitiendo la interacción entre el ciudadano y los medios físicos o digitales, o entre ciudadanos en el espacio público, transformándolo en una interfaz de comunicación.
Un antecedente de los espacios híbridos lo encontramos en Archigram (1961), cuyo nombre surge de la combinación de "architecture" y "telegram", que propone unos diseños arquitectónicos bajo la premisa de que las personas son arquitecturas andantes. Por ello, las construcciones debían tener la capacidad de adaptarse a sus necesidades cambiantes.

Archigram, *Walking City*, 1964

[198] "The hybridity of this spatial concept refers not only to the stratified nature of physical space and the electronic communication networks it contains, but every bit as much to the discontinuity of the 'connectivity' or degree of connection between the multiplicity of communication networks" (Kluitenberg, 2006).

Un ejemplo de sus proyectos es *Walking City*, una megaestructura gigante concebida por Ron Herron en 1964. La propuesta consistía en un edificio macizo con estructuras móviles basadas en la inteligencia artificial y diseñado para vagar libremente por un mundo post-apocalíptico. Varias megaestructuras podrían ser interconectadas unas con otras para formar una cadena de "walking metrópolis". Los edificios y estructuras que conforman *Walking City* podían igualmente ser móviles permitiendo su desplazamiento a cualquier lugar.

Por lo tanto se trata de una ciudad en movimiento autónoma y autosuficiente que puede interactuar con otras ciudades en movimiento, operando en un mundo donde no existen límites ni fronteras, promoviendo un estilo de vida nómada. Una ciudad sin duda utópica ("utopía" del griego "ou" y "topos", decir, "no lugar" o "lugar que no existe"), concebida como una gran estructura nómada con patas que podría desplazarse a su antojo por todo el planeta.

3.3. El *Libro de los pasajes* y New York*, Capital* del s. XXI

> La ciudad se presenta como "sistema anárquico y arcaico de signos y de símbolos" un emporio de estilos, una enciclopedia de culturas y de lenguajes, un sistema esquizofrénico orgánico y operante. La ciudad es al mismo tiempo escenario y protagonista de este *melting pot* cultural y sígnico. Ya no existen agentes considerados capaces de ordenar jerárquicamente símbolos, valores, culturas (Amendola, 2000: 74).

Como apuntábamos anteriormente, por su carácter abierto y fragmentado, el *Libro de los pasajes* se aproxima a la idea de ciudad por la que el lector puede deambular libremente a través de sus páginas de forma azarosa e hipertextual. Al igual que la ciudad, el pasaje es una forma arquitectónica que resume una experiencia urbana plagada de fragmentos y discontinuidades que construyen un conjunto de redes móviles y abiertas y que al mismo tiempo abren paso a otros pasajes, que en su totalidad, producen una sensación caleidoscópica y fraccionada que pone de manifiesto una dinámica urbana que ya comenzaba a desplegarse en la modernidad.

En este sentido, nos preguntamos de qué manera podríamos abordar el *Libro de los pasajes* desde el punto de vista del espacio híbrido, y comenzamos recurriendo a Sloterdijk (2004) quien sostiene que "si hubiera que ampliar las investigaciones de Benjamin al siglo XX y principios del XXI, sería necesario tomar como punto de partida los modelos arquitectónicos del presente: centros comerciales, recintos feriales, estadios, espacios lúdicos cubiertos, estaciones orbitales y *gated communities*; los nuevos trabajos tendrían títulos como *Los palacios de cristal*, *Los invernaderos*, y, si los lleváramos a sus últimas consecuencias, quizá también *Las estaciones orbitales"* (Sloterdijk, 2004:13).
Asimismo, en la reseña realizada por Francisco Serra (2006) de el *Libro de los pasajes*, el autor comenta que las ciudades actuales son espacios automáticos donde no existe lugar para el paseante, pues "el *Capital* líquido ya no permite casi el paseo aleatorio, el deambular del que se pierde en la ciudad que conoce, sino el recorrido prefijado del que se interna en los grandes almacenes, en los centros comerciales en los que está trazado casi todo el itinerario". Por ello

mismo propone que hoy, la obra debería pasar a llamarse "El libro de los malls" o "El libro de los centros comerciales", en el que quizá ya no cabe hablar de "el hombre de la multitud" porque lo que se mueve en las ciudades actuales es una "multitud sin hombres" que practican un consumo que se devora a sí mismo (Serra, 2006: 156). Actualizar *Libro de los pasajes* es el reto que Kenneth Goldsmith[199] (2016) se propuso: reescribirlo y adaptarlo al Nueva York del s. XX dando lugar a su obra *Capital*. Su idea fue emplear la misma metodología empleada en el *Libro de los pasajes*, con la finalidad de homenajearlo escribiendo una historia poética sobre Nueva York en el s. XX tal y como lo hiciera Benjamin sobre París en el s. XIX.

> El imagen de Nueva York, ciudad postmoderna por excelencia, ciudad *collage* hecha de fragmentos, de trozos de estilos, de formas y de culturas y de sueños, de localismo y de globalización, patchwork de jirones de cultura alta y de los medios de comunicación masivos, sacados del Partenon y Disneylandia, CIAM y Las Vegas, Mies van der Rohe y Johnson, Lichtenstein y Mondrian. La *Big City* representa un *continuum* donde hay religiones en ruinas, arquitectura durante el proceso de autoproducción, Plan Voisin de Le Corbusier, el gabinete del Doctor Caligari, el Hotel Waldorf Astoria, un homenaje a Mies van der Rohe, el angel arquitectónico de Dalí, el Ministerio de la Industria Pesada de Ivan Leonidov, la tribuna para Lenin de El Lissitzky, modelos arquitectónicos de Malevich, el RCA Building, el Rockefeller Center, Trylon y un homenaje a Superstudio (Amendola, 2000: 73-74).

Fue precisamente la metodología del montaje empleada por Benjamin su motivo de inspiración para actualizar la obra. Goldsmith la traslada al Nueva York del siglo XX, siguiendo la línea que proponía Sloterdijk (2004), siendo consciente de que solamente a través de la técnica del apropiacionismo y la citación se podría capturar la fragmentación propia de la vida urbana. Primeramente escogió todos los temas que iban a encabezar cada capítulo y leyó todo el corpus de la literatura escrita en Nueva York en el siglo XX tomando notas y seleccionando lo que consideraba las partes más relevantes e interesantes para ordenarlas en pequeñas colecciones: "*Capital* es un himno a la ciudad de Nueva York en 1.008 páginas, exactamente las mismas que el *Libro de los pasajes"*.

Goldsmith, *Capital 20th Century*, 2016

[199] Kenneth Goldsmith, poeta conceptual, fundador del proyecto Ubu web, el más vasto archivo digital de arte de vanguardia, nombrado Poeta Laureado en el MoMA y profesor de poesía en la universidad de Pensilvania define su trabajo como escritura no creativa.

La obra es una recopilación de citas sobre la ciudad, que queda dibujada a través de la literatura, revistas, periódicos e información obtenida en internet, todo cuidadosamente catalogado en la bibliografía y organizado en categorías (52 temas) siguiendo el método de Benjamin, es decir, un montaje literario, basado en un ensamblaje textual destinado a reconstruir una memoria analítica de la experiencia colectiva de un espacio y un tiempo concretos.

> El método de este trabajo: el montaje literario. No tengo nada que decir. Solo que mostrar. No hurtaré nada valioso, ni me apropiaré de ninguna formulación profunda. Pero los harapos, los desechos, esos no los quiero inventariar, sino dejarles alcanzar su derecho de la única manera posible: empleándolos (Benjamin, 2005: 462).

Para Goldsmith se trata de un ejercicio en el que se trabaja tanto el concepto de lectura, como el de escritura; El *Libro de los pasajes* es una obra que fue sin duda uno de los trabajos más legibles jamás escritos, y sin embargo, muy pocas palabras fueron en realidad escritas por el propio Benjamin, convirtiéndolo en un acto de escritura conceptual. Al igual que la mayoría de los libros de Goldsmith, *Capital,* no está hecho para ser leído sino que el lector está destinado a ser sumergido en él, en la sorpresa, como un encuentro casual en la calle: *Capital* es un libro para perderse durante horas (Elkin, 2015).

En este sentido, tal y como vimos anteriormente, la obra invita al lector, que deviene *flâneur*, a pasar de una sección a otra, a retroceder, a cambiar de dirección. La fragmentación que presenta el libro lo acerca a la idea de *collage*, como un "gran montaje" cuya estructura puede ser considerada como hipertexto al tratarse de una especie de constelación de textos interconectados.

> Moviéndose en un universo de productos en venta, de formas preexistentes, de señales ya emitidas, edificios ya construidos, itinerarios marcados por sus antecesores, ya no consideran el campo artístico (aunque podríamos agregar la televisión, el cine o la literatura) como un museo que contiene obras que sería preciso citar o "superar", tal como lo pretendía la ideología modernista de lo nuevo, sino como otros tantos negocios repletos de herramientas que se pueden utilizar, stocks de datos para manipular, volver a representar y poner en escena (Bourriaud, 2004: 13-14).

De esta manera, *Capital*, como el *Libro de los pasajes* y como el hipertexto, invitan al lector a saltar de una sección a otra, a retoceder o a cambiar de dirección; unas acciones que convierten al lector en un *flâneur*. Asimismo, recordamos que en la labor que Benjamin realiza con el *Libro de los pasajes* y que, siguiendo su misma estrategia de recopilación de datos, hace Goldsmith en *Capital*, el concepto de coleccionismo adquiere aquí especial relevancia.

3.3.1. El coleccionista. El *flâneur* como botánico del espacio híbrido

Al igual que el botánico en el campo, durante sus paseos por la ciudad el *flâneur* realiza una labor de recolección, un trabajo de "investigación urbana" y recopilación que encuentra relación con la figura del trapero, aquel que recoge los desechos obsoletos generados por la sociedad capitalista: objetos, desechos, curiosidades, antigüedades o todo aquello que resulte de interés para que el coleccionista lo incluya en un conjunto dentro del cual se integre para formar el todo de un relato.

En el ciberespacio, el *flâneur*-coleccionista paseaba entre imágenes, textos y datos, materiales que recopilaba para posteriormente elaborar sus creaciones. En el espacio híbrido, el *flâneur* deambula no solo por unas calles físicas, sino que al mismo tiempo navega por una capa digital.

> En lo que hace al coleccionista, y sin duda en cada uno de sus objetos, el mundo está presente y ordenado. Pero esto en relaciones sorprendentes, incomprensibles sin más para el profano. Pues se encuentra, en efecto, respecto al orden y esquematización que son habituales en las cosas, más o menos como el orden dominante en una enciclopedia confrontado a un orden natural. [...] Así, tanto los datos "objetivos" como por supuesto cualquier otro dato, reúnen para el verdadero coleccionista, en cada una de sus posesiones, una completa enciclopedia mágica, un orden del mundo cuyo esbozo es el *destino* mismo de su objeto. Con ello, en la estrechez de este terreno, es posible llegar a comprender cómo los mayores fisonomistas (y los coleccionistas son sin duda fisonomistas del mundo de las cosas) se convierten en intérpretes del destino (Benjamin, 2005: 225).

En la primera parte distinguíamos la labor del *flâneur* botánico y el *flâneur*-trapero del *flâneur*-coleccionista en función del espacio al que cada uno corresponde: el último desarrollaría la mayor parte de su trabajo en el espacio privado, y los dos primeros se encontrarían más vinculados a la esfera de lo público, pues son las calles de la ciudad las que explora y examina en busca de materiales diversos para luego, en la esfera de lo privado, filtrar, clasificar y categorizar; ordenar lo recopilado, por ello, en el ciberespacio, métodos como el del *tagging* o etiquetado adquieren especial relevancia por facilitar la organización.

A este respecto debemos señalar la ambigüedad que para Benjamin presentan las cuestiones de lo público y lo privado y lo interior y exterior en el *flâneur*, una indeterminación que queda ejemplificada en los propios pasajes, construcciones en las que los límites entre en adentro y el afuera se disuelven; una ambigüedad que se ve más intensificada si cabe en el espacio híbrido, pues la telefonía móvil, que difumina estos límites ya que el usuario, encontrándose en la calle entre la multitud, se sumerge en una conversación privada. Con la evolución de los teléfonos móviles a los smartphones, el teléfono se convierte en "un auténtico dispositivo de computación ubicua, un medio que permite producir y consumir gran cantidad de información en tránsito" (Martín Prada, 2015: 231). Como vimos en la primera parte de este trabajo, la metáfora del *flâneur* como botánico del asfalto fue utilizada por Benjamin para hacer referencia a que el artista (*flâneur*) ha convertido la ciudad en su campo de trabajo, en su laboratorio.

Una metáfora que al mismo tiempo se relaciona de alguna manera con la figura del trapero, que va recopilando todo aquello que puede ser objeto de interés para sus investigaciones, desenterrando la mercancía obsoleta y pasada de moda cuyo uso le ayudará a la comprensión de lo nuevo. Una figura que se volvió popular en los comienzos de la sociedad industrial por ir recogiendo el exceso de producción y los residuos:

> El trapero es la figura provocativa de la miseria humana. Es un proletario desharrapado en el doble sentido de vestirse con harapos y de ocuparse de ellos. «Es un hombre encargado de recoger los restos de un día de la *Capital*. Todo lo que la gran ciudad ha rechazado, todo lo que ha perdido, todo cuanto ha despreciado, todo lo que ha roto en pedazos, él lo cataloga, lo colecciona. Compulsa los archivos del exceso, la leonera de los desechos. Hace una clasificación, una selección inteligente; como el avaro un tesoro, él recoge las porquerías que, rumiada por la divinidad de la industria, se convierten en objetos de utilidad o de disfrute» (Benjamin, 2007: 357).

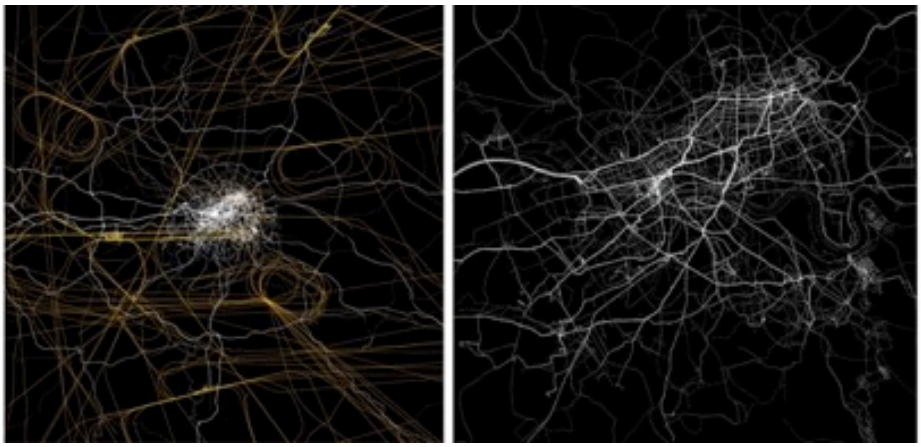
El trapero puede ser considerado como el precursor de aquellos que se dedican al reciclaje, pues ambos recogen y devuelven a la sociedad los desechos que ella misma produce. Se trata a su vez de una figura evocadora del paso del tiempo porque a su paso, recolecta todo aquello que alguna vez fue considerado como eterno pero que luego se ha quedado anticuado, obsoleto, que ha quedado excluido del poder político.

Michelle Teran, *Life: a user´s manual*, 2003-2006

La relación entre ambas figuras (botánico y trapero) se acentúa en el trabajo *Life: a user´s manual* (vida: un manual de usuario), en el que Michelle Teran, convertida en un personaje nómada, recorre la ciudad con un escáner de frecuencias de vídeo que utiliza para interceptar la videovigilancia, en directo, transmitida tanto desde espacios públicos como privados. Imágenes en tiempo real que se visualizan en la propia calle a través de una pantalla móvil, un carrito de la compra, un carro de madera, una maleta… haciendo visible y audible, a través de la niebla analógica, las capas ocultas y fragmentos urbanos a los que normalmente no se tiene acceso, mostrando cómo el espacio electromagnético se superpone a los espacios más tangibles y perceptibles de la ciudad transformados en fantasmagoría, de esta manera, la artista "botaniza los datos urbanos" (Psarras, 2015: 130).

Los límites que existen entre lo físico y lo digital quedan aquí desdibujados, así como entre lo público y lo privado, de ahí el título *Life: a user´s manual* que toma de la novela del mismo nombre de Georges Perec. En ella, recordamos, el autor suprime la fachada de un edificio de París y procede a describir el interior de cada apartamento, que es visible desde la propia calle, así como las historias de sus habitantes. Como observador, el lector es conducido a través de una secuencia de lecturas y puntos de vista mientras navegamos mentalmente de un apartamento a otro.

Una vez que el trapero y el botánico de asfalto han recopilado los materiales, el coleccionista se encarga de clasificarlo y ordenarlo. Como vimos, desde la práctica artística existe un interés en la recopilación de elementos (objetos, textos, citas, imágenes…). Con el empleo de los medios locativos, que rastrean cada movimiento del usuario, existe un interés en la recopilación de todos estos datos generados por dispositivos de seguimiento, como el GPS y que se hacen evidentes en trabajos como *My Ghost* de Jeremy Wood, un ejemplo a su vez de *GPS Drawing* que revisaremos más adelante y a través del cual registró durante dieciséis años todos sus viajes y movimientos con el GPS, generando un mapa que recopila todos los lugares en los que estuvo y los recorridos que llevó a cabo para llegar hasta ellos, construyendo así una cartografía personal que documenta toda su vida como una especie de diario visual[200].



Jeremy Wood, *My Ghost*, 2000-2016

Respecto a las prácticas artísticas que se sirven de la tecnología móvil, Yeregui (2009: 62) explica en estos proyectos el dispositivo móvil va más allá de ser un medio de registro visual y sonoro, sino que se trata además de mecanismos capaces de establecer comunicaciones bi- y multidireccionales. Son aparatos que se sitúan en la periferia y se encuentran distanciados de una unidad central, terminales que permiten la salida de los datos solicitados al sistema global, donde el usuario, mediante un teclado u otra interfaz, puede incorporar datos en el sistema.

200 Más información sobre el proyecto *My Ghost* (Wood, 200-2016) disponible en: <http://www.gpsdrawing.com/maps.html> [Consulta: 26 marzo 2017].

Estos terminales, que según la autora podrían considerarse como una especie de extremidades, necesitan de una red en la cual tienen lugar situaciones físicas concretas que definen el territorio de una forma dinámica. A través de la red, multitud de trayectos e itinerarios de flujos son transportados, y se superponen y solapan produciendo una discontinuidad y dando lugar a un escenario fugaz, inestable, dinámico y multidimensional que difícilmente puede ser representado en una cartografía tradicional.

> Todo lo que está presente, susceptible de ser visto, observado, narrado, importa mucho más que lo sabido: lo percibido, lo intuido, las sensaciones ópticas, acústicas, lumínicas, térmicas, afectan de forma inmediata a la vida de los individuos. Esos accidentes ambientales, estas actividades transitorias y eventualidades que no pueden proyectarse, constituyen el espacio sensible que se opone a la ciudad formal (Delgado, 2007).

Otro ejemplo lo encontramos en *East Paris Emotion Map*, Christian Nold (2008) que presenta un mapa emocional como resultado de un taller dirigido a un grupo de 18 personas locales del distrito 11 de París. Los participantes se colocaron un dispositivo GSR detector de estímulos emocionales y realizaron paseos con diferentes recorridos por el área perteneciente al distrito dando lugar a la creación de un mapa emocional en el que los paseos están señalados por líneas azules, que eran los recorridos establecidos para que la gente caminara, y por grupos de puntos rojos, que representaban las zonas de alta excitación emocional, cuyo número de puntos estaría en relación con el grado emocional. Por último, había una serie de puntos blancos, junto con anotaciones textuales de los participantes, que servían para matizar y concretaban la variedad de eventos y estímulos sensoriales que conforman dichas reacciones.

Christian Nold, *East Paris Emotion Map*, 2008

Se trata de una serie de representaciones espaciales que devienen cartografías performativas; mapas que surgen por la interacción de un usuario con una interfaz basada en la pantalla. Aquí el movimiento, que es el que configura el mapa, da lugar a un acto de creación basado en algo performativo. El movimiento no solo transporta al cuerpo, sino que influye en la representación espacial en el espacio virtual (Verhoeff, 2012:14).

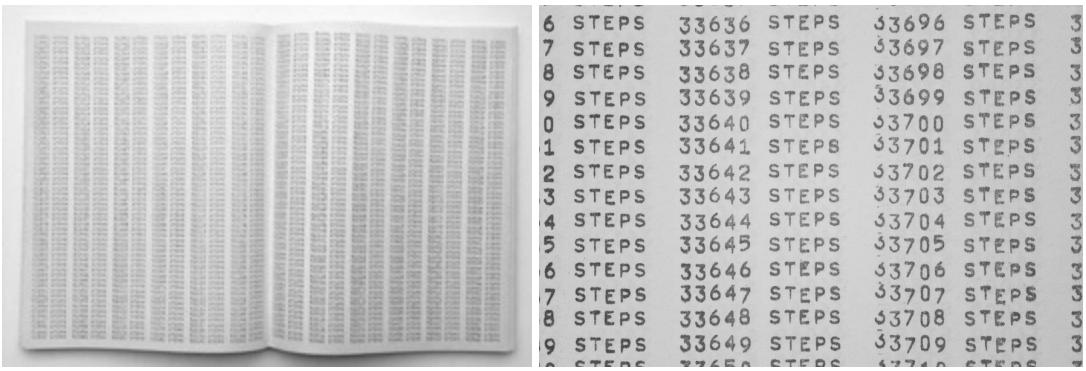
> El espacio real puede ser marcado y demarcado de forma invisible. Lo que fue alguna vez dominio único de constructores, arquitectos e ingenieros cae en las manos de todo el mundo: la habilidad para dar forma y organizar el mundo real y el espacio real [...]. La geografía se torna

> interesante. Los teléfonos móviles se dotan de Internet y tienen conciencia de localizaciones espaciales. Todo en el espacio real es susceptible de ser rotulado, traducido a código de barras y mapeado. Superponer todo en una nueva capa total invisible de anotaciones (Russel, 1999).

El resultado final es una imagen compleja donde queda todo mezclado: personas, eventos, y lugares. El mapa permite realizar interacciones entre estos conceptos presentándose como un montaje, como una colección de movimientos que muestran un paisaje urbano en continua transformación. Así, estas cartografías en tanto colecciones, muestran un modelo de una experiencia urbana caracterizada por la fragmentación.

Como sostiene San Cornelio (2008) en este tipo de trabajos subyace a su vez una crítica hacia los dispositivos tecnológicos de vigilancia, rastreo y control y al mismo tiempo una reivindicación de las prácticas cotidianas, como por ejemplo, pasear u ocupar el espacio público. Unas reflexiones sobre el concepto y el uso de espacio, como las formas de representarlo, sus transformaciones o sobre las interacciones sociales que en él se llevan a cabo.

Mapas generados a través del movimiento por un espacio híbrido en los que el empleo de los medios locativos permite expresar y catalogar relaciones espaciales. Esta labor de recopilación de datos que permite el uso de medios locativos, recuerda a la manera de proceder de Stanley Brouwn, quien camina midiendo y contando sus pasos.



Stanley Brouwn, *1 step - 100000 steps*, 1972

En su obra, los sistemas de medición, así como todas las distancias, espacios y recorridos susceptibles de ser medidos. Un conjunto experiencias de la vida cotidiana a través de las cuales propone una conciencia de movimiento. Tras su gesto de apariencia mínima se esconde una labor, metódica y obsesiva, de documentación del mundo que le rodea[201], lo que se encuentra relacionado con el uso de dispositivos de monitorización que recopilan datos de cualquier actividad que se esté realizando, en este caso, el paseo; aplicaciones que registran el número de pasos, las coordenadas transitadas o las líneas de recorrido.

[201] Más información de la exposición en el MACBA disponible en: http://www.macba.cat/es/expo-stanley-brouwn [Consulta:18 noviembre 2017].

3.4. El espacio híbrido como (hiper)texto y navegar como forma de lectura

> Un lugar es el orden según el cual los elementos se distribuyen en relaciones de coexistencia. Un lugar es pues una configuración instantánea de posiciones. Implica una indicación de estabilidad. Hay espacio en cuanto que se toman en consideración los vectores de dirección, las cantidades de velocidad y la variable del tiempo. El espacio es un cruzamiento de movilidades. (…) El espacio es un lugar practicado. De esta forma, la calle geométricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por intervención de los caminantes. Igualmente, la lectura es el espacio producido por la práctica del lugar que constituye un sistema de signos: un escrito (Certeau, 1990: 129).

A partir de las intervenciones urbanas en las que se hace visible la influencia del lenguaje digital en las calles, como es el caso de los iconos invasores del artista Space Invader, podríamos realizar una aproximación a la ciudad como texto y caminar como forma de lectura. En este sentido Sinclair (1997) describía su actitud a la hora de recorrer las calles como la de un *flâneur* reencarnado que deambulaba por las calles de Londres explorando grafitis como una herramienta interpretativa de leer la ciudad, con la intención de descifrar el significado oculto que queda cubierto por la capa de la ciudad más visible y superficial, dejando asomar de nuevo la idea de la ciudad como palimpsesto:

> Caminar es la mejor manera de explorar y explotar la ciudad; deambular sin rumbo es la forma recomendada de hacerlo, recorriendo la tierra asfaltada en un estado de ensoñación, permitiendo que la ficción de un patrón subyacente se revele. Pero el *flâneur* resucitado es una criatura obstinada, menos interesado en la textura y la tela que en otra cosa. El graffiti es la única constante en estos fantásticos recorridos; códices aleatorios, mitad signo, mitad lenguaje (Sinclair, 1997: 4)[202].

Sin embargo, centrándonos en el espacio híbrido y en la realización de una aproximación a él en tanto texto, debemos considerar tanto la analogía que existe entre ciudad y texto que tratábamos en la primera parte, como las relaciones entre cuerpo y espacio que se producen a través del hipertexto, ya que el propio desplazamiento del individuo en este espacio tiene una parte de "navegación" guiada por unos dispositivos basados en GPS que a su vez registran el recorrido realizado, una escritura generada en tiempo real. Los medios locativos resultan de gran interés a la hora de "activar" una capa de información digital en el espacio físico, herramientas fundamentales en la aparición del espacio híbrido. Unas capas digitales que a su vez muestran una información sobre un espacio urbano vivido donde de una manera directa o indirecta se muestra la importancia del lugar aportando nuevas capas de significado: "en la red es posible observar unas calles que se encuentran habitadas por unos individuos que hacen unos usos tácticos del espacio, unos usos sensibles que no se ven reflejados desde la mirada de las máquinas de digitalización del mundo" (Trachana, 2014).

---

[202] "Walking is the best way to explore and exploit the city; drifting purposefully is the recommended mode, tramping asphalted earth in alert reverie, allowing the fiction of an underlying pattern to reveal itself. But the born-again *flâneur* is a stubborn creature, less interested in texture and fabric than in nothing everything. Graffiti is the only constant on these fantastic journeys; random codices, part sign, part language" (Sinclair, 1997:4).

Tal y como comentamos anteriormente, el dispositivo que más ha influido en la manera de cómo la tecnología se ha filtrado en nuestras vidas es el smartphone o teléfono inteligente, convirtiéndose en un accesorio básico de la vida cotidiana de las personas donde es posible observar que posiblemente las dos preguntas más populares entre sus usuarios sean: ¿dónde estás? ¿me oyes? mostando, la primera de ellas la preocupación innata que nuestra cultura tiene por la localización.

Para analizar de qué manera la tecnología móvil cambia nuestra experiencia cotidiana del espacio practicado, retomaremos el planteamiento de Michel de Certeau (1990), quien, como hemos visto, recurre a la figura del *flâneur* para revisar la experiencia a nivel de calle, es decir, la práctica del espacio del transeúnte, pues en palabras del autor, la *flânerie* es una forma de lenguaje y el *flâneur* el lector del libro que es la ciudad. Como comentábamos al principio de esta parte, contraponiendo la mirada desde las alturas que realiza el *voyeur*, que abarca la ciudad en su totalidad con una sola mirada, Certeau propone recuperar la forma más antigua y lenta de movilidad personal: caminar a pie como forma de escritura urbana, una experiencia llevada a cabo por caminantes, los practicantes ordinarios de la ciudad, "*Wandersmänner* cuyo cuerpo obedece a los trazos gruesos y a los más finos (de la caligrafía) de un texto urbano que escriben sin poder leerlo" (Certeau, 1990: 105).

El autor argumenta que ver, organizar y experimentar la ciudad es algo que se produce a nivel de calle, a través de caminar. Con sus rutas entrelazadas, los caminantes dan forma al espacio y por lo tanto son escritores del texto de la ciudad; por ello considera el caminar como un acto de discurso, pero en lugar de emplear el verbo, utilizan el espacio para articular enunciados. De esta manera, para el autor, caminar tendría tres funciones enunciativas:

- Caminar como apropiación del espacio
- Capacidad de convertir el espacio en lugar
- Supone la interacción social con los otros

En este sentido, Kevin Lynch (1959:12) se refiere a la legibilidad del paisaje urbano para indicar "la facilidad con que pueden reconocerse y organizarse sus partes en una pauta coherente. Del mismo modo que esta página impresa, si es legible, puede ser aprehendida visualmente como una pauta conexa de símbolos reconocibles, una ciudad legible sería aquella cuyos distritos, sitios sobresalientes o sendas son identificables fácilmente y se agrupan, también fácilmente, en una pauta global". Ello, apunta, puede resultar de gran utilidad en la reconstrucción de las ciudades en tanto cuerpos fragmentados y espacios vividos y sentidos por sus habitantes. Así, "caminar supondría la experimentación de un escenario físico integrado que ofrece una fuerte sensación de seguridad emotiva, estableciendo una relación armoniosa entre el individuo y el mundo exterior".

> Entrar en la reflexión del espacio como un simple "decorado" (aunque sea -y ya es mucho- un "decorado mítico") es una torpeza. El espacio es un constituyente de la ex-sistencia para los seres materiales. Ex-sistimos en el espacio. El ex- marca el punto cero, la in-ex-sistencia. Toda sistencia (toda consistencia, asistencia, resistencia, persistencia, insistencia, desistimiento) se da

> en el espacio. O el espacio es, básicamente, un en. Y nosotros -que no paramos de discurrir- somos, fundamentalmente discursos en tránsito: ¿de dónde venimos? ¿a dónde vamos? (Vázquez Medel, 2000).

En la manera de abordar la acción de caminar como un acto de escritura, Certeau (1990) compara el espacio urbano con una página en blanco donde el caminante con su desplazamiento produce un texto. Un lugar de producción para el sujeto, un espacio donde poner en obra una voluntad propia y dispuesto a ser apropiado, explorado y que recuerda al ciberespacio de la década de los 90, un entorno en el que el usuario hace uso del hipertexto establecer recorridos, una herramienta de naturaleza exploradora y aventurera. Asimismo, recordamos que el pasaje es una forma de experiencia urbana que presenta rupturas, fragmentos y discontinuidades que construyen constelaciones móviles y abiertas; citas, pasajes, calles para ser transitadas a través de la obra de Benjamin, algo que también encuentra su conexión con el hipertexto ya que ambos conectan calles, pasadizos que abren paso a otros espacios y proponen nuevas relaciones entre cuerpo y espacio: "navegar" es la acción que tiene lugar lugar durante el desplazamiento de una página a otra a través de links, algo que en la actualidad se realiza mientras uno se mueve por el espacio urbano físico, dando lugar al espacio híbrido. En este sentido, es posible pensar en la propia ciudad como un hipertexto:

> Las afirmaciones de Certeau sobre la ilegibilidad se basa en tres hechos: la indeterminación del movimiento, la velocidad a la que se desarrolla la historia y la absoluta inmensidad del texto. Cuando hablamos de hipertextos, generalmente nos referimos a los que existen en línea, pero podríamos pensar en la ciudad como el ur-hipertexto, como un modelo dinámico, analógico y predigital de intertextualidad compleja (Goldsmith, 2016: 56)[203].

Fue especialmente a partir de la llegada de la web 2.0 que se comenzó a generar una gran cantidad de datos producidos por los usuarios, información que fue utilizada para la creación de una web más personalizada; en este contexto tecnológico, todos los usuarios, al hacer uso de sus dispositivos móviles, dejan a su paso un rastro de huellas digitales que son captadas, almacenadas, procesadas y explotadas para adaptar las diferentes formas de vida en una serie de preferencias, personalizaciones y adaptaciones en tiempo real (Fernández González, 2015), es decir, en su desplazamiento, los usuarios además de llevar a cabo un acto de lectura, generan textos, escritura.

Retomando el planteamiento propuesto por André Lemos (2001) en cuanto a la *flânerie* y *ciberflânerie*, el autor sostiene que ambas prácticas implican un mismo proceso de lectura y mapeado. El primero de ellos conlleva una relación directa entre cuerpo y texto y el segundo una relación entre el cuerpo y el espacio; un procedimiento en el que destaca la importancia de la fusión de las figuras del lector y del escritor, es decir, el que sigue el mapa y el que lo realiza.

---

[203] "Certeau´s claim for unreadability is hinged on three facts: the blur of motion, the speed at which the tale is unwinding, and the sheer inmensity of the text. When we speak of hypertexts, we usually mean those that exist online, but we might think of the city as the ur-hypertext, a dynamic, analog, predigital model of complex intertextuality" (Goldsmith, 2016: 56).

Esto es algo que se pone de manifiesto con el empleo de los medios locativos, que combinan tecnologías de localización como el GPS, teléfonos móviles, Wi-Fi, Bluetooth, etc., con servicios de localización como la navegación, rastreo, emergencia, etc., y que desde la práctica artística se ponen de manifiesto a través de los trabajos anteriormente revisados de Jeremy Wood o Christian Nold. Ejemplos que registran al mismo tiempo la caligrafía del desplazamiento y la lectura que se realiza del espacio urbano, de esta manera, la hibridación de las figuras del lector y escritor que ya tuvo lugar en el ciberespacio, se acentúa en el espacio híbrido, ya que desplazarse por él, implica generar una enorme cantidad de datos mientras uno navega por el espacio urbano.

Un análisis profundo sobre arte y medios locativos lo encontramos en el libro *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios* de Gema San Cornelio y Pau Alsina (2010) en el que se aborda el estudio de las prácticas artísticas como punto de partida dentro de un contexto cultural más amplio desde una perspectiva interdisciplinar. En general, los medios locativos se definen como medios de comunicación ligados a un lugar, en otras palabras, medios digitales ligados a espacios físicos que, en consecuencia, desencadenan interacciones sociales. Tal y como apunta Manovich (2005), aunque el arte basado en el lugar tiene ya una larga y rica historia, la novedad de los proyectos basados en la locatividad sería la forma en que se incluyen agentes tecnológicos para expresar y catalogar relaciones espaciales.

Aunque no existe una definición oficial del término locative media o medios locativos, su uso inicial se atribuye a Karlis Kalnis en 2003 (en RIXC, un centro multimedia y de arte electrónico de Letonia, donde se produjo el primer seminario bajo dicho nombre). En 2006 locative media, fue el tema central de un monográfico de la publicación *Leonardo Electronic Almanac* y posteriormente se han realizado diversos congresos que abordaron esta temática, por lo que se ha convertido en un término familiar, aunque muy emergente, y por lo tanto, existen pocos estudios sobre el tema, especialmente en relación a los proyectos artísticos (San Cornelio; Alsina, 2010: 135).

Podemos encontrar un antecedente del GPS en el Auto-Mapa, un invento de Antonio Martín Santos que facilitaba la orientación por diversas carreteras españolas a bordo de un automóvil sin tener que desplegar mapas ni planos y que surge por la necesidad de orientación, ya que durante un viaje realizado en 1954 Martín Santos se perdió. Ante este imprevisto, pensó que "habría que inventar una especie de mapa movible, cómodo de consultar e iluminado" (en Aldasoro Martín, 2011). Poco después, el 24 de noviembre de 1955 el invento fue patentado en España.

Martín Santos*, El automapa*, 1955

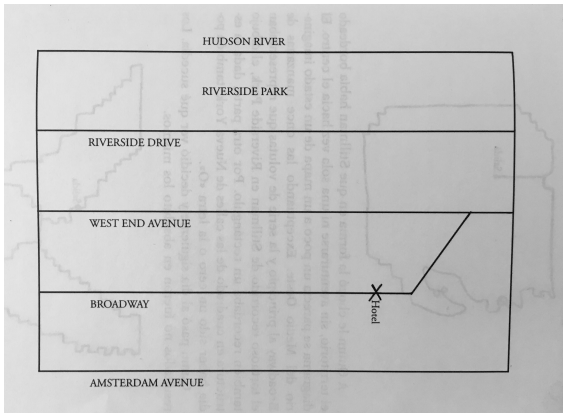
El Auto-Mapa consistía en unos carretes de cintas que llevan enrollado un mapa que durante el recorrido se van moviendo en combinación con los elementos de transmisión de la velocidad del automóvil, como es el caso del cuentakilómetros; así el mapa va girando a una velocidad directamente proporcional a la velocidad del coche y se muestra en una especie de ventanita donde se ve el tramo de carretera por el que el vehículo discurre en ese momento. Este invento de Martín Santos era un dispositivo que ofrecía una "navegación analógica" guiada y que nos resulta adecuado incluir, no solo como antecedente del GPS sino también por la analogía que diversos autores encontraron entre realizar un desplazamiento en automóvil y la *flânerie* tal y como veremos más adelante.

Volviendo a la consideración de la *flânerie*, tanto en su vertiente física como en la virtual, como procesos de lectura y mapeado, en su análisis, Cornelio y Alsina (2010) distinguen dos tipos de uso que el arte hace de los medios locativos: por un lado, un uso anotativo, donde encontramos acciones sobre el mapa, como el etiquetado virtual de emplazamientos geográficos, dando lugar a la elaboración de mapas personalizados a través de herramientas como Google Maps o Google Earth, es decir, un *tagging* o etiquetado virtual del mundo. Y por otro lado encontramos los usos fenomenológicos, que se refieren a la trazabilidad de recorridos y movimientos del caminante en el espacio, esto es, rastrear la acción del sujeto en el mundo.

Lo que los proyectos basados en los medios locativos ofrecen como novedad es la forma en que se utilizan los medios tecnológicos para expresar y catalogar las relaciones espaciales, haciendo uso de los dispositivos de control para devolverlos a los ciudadanos, para volver a vivir el espacio y crear un espacio vivido. De este modo, la hibridación del espacio físico con el espacio digital da lugar a la intensificación del primero (pues las herramientas digitales son un elemento útil para la regeneración de espacios públicos que se han convertido con el paso del tiempo en no-lugares), aportándoles una intensidad de uso y participación que les falta; de la misma manera, el espacio digital se ve intensificado por el espacio público físico, tal y como puede comprobarse a través de los datos que se comparten en la red fruto de las vivencias procedentes del espacio físico, sobre lo cual profundizaremos más adelante.

Regresando a la contraposición de la visión vertical que uno obtiene desde el ciberespacio a través de la visualización del espacio en herramientas como Google Maps, con la experiencia horizontal que, en términos de visualización correspondería más a aquella obtenida a través de Google Street View, se observa que con el empleo de los medios locativos, el cuerpo se desplaza por el espacio horizontal mientras se realiza su seguimiento desde el vertical: una navegación personal que ha evolucionado desde una mirada hacia arriba (con la observación de las estrellas para orientarse), hacia una mirada hacia abajo, hacia la consulta de terminales digitales que capturan las señales de satélite y que pueden ser visualizadas en la palma de las manos.

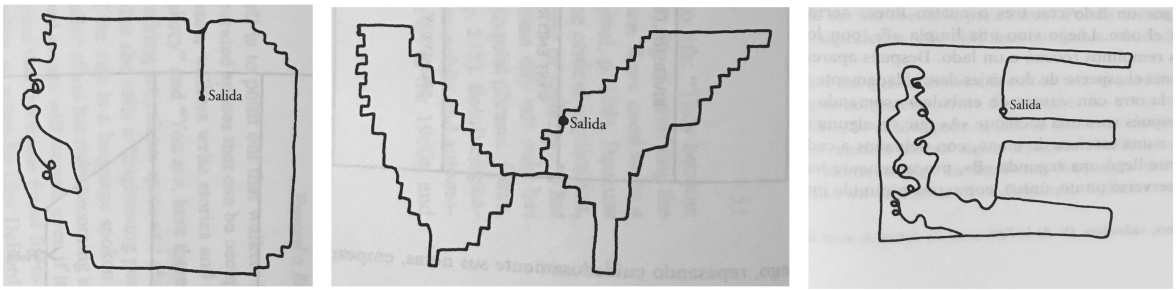
Ello nos lleva a la práctica del *GPS Drawing*, en la que el artista Jeremy Wood es pionero y de la cual encontramos una referencia temprana y "analógica" en "La ciudad de cristal" perteneciente a *La Trilogía de Nueva York* de Paul Auster (1987).



Mapa dibujado por Quinn (Auster, 2008: 77)

> Sin ser consciente de tener una razón concreta para ello, Quinn buscó una página en blanco del cuaderno rojo y bosquejó un pequeño mapa de la zona por la que se movía Stillman (Auster, 2008: 77).

Luego, repasando cuidadosamente sus notas, empezó a trazar con su bolígrafo los desplazamientos que Stillman había hecho en un solo día, el primer día en que él había llevado un registro completo de los vagabundeos del anciano. El resultado fue el siguiente:

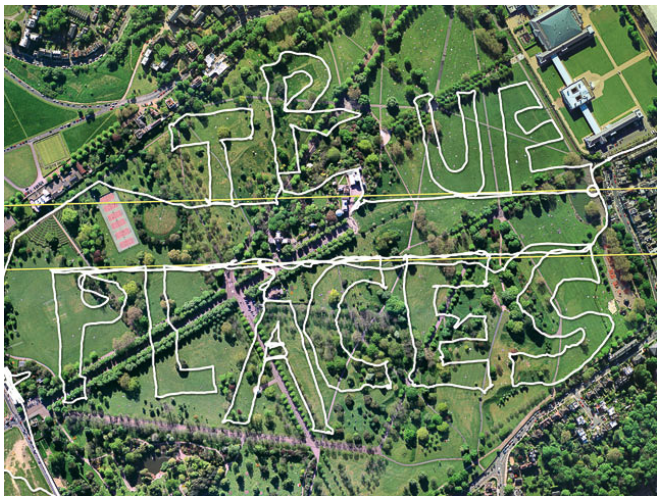


Planos resultantes del recorrido llevado a cabo por Quinn en su seguimiento a Stillman (Auster, 2008: 77)

> (…) Había creado las letras con el movimiento de sus pasos, pero no las había escrito. Era como dibujar una imagen en el aire con el dedo. La imagen se desvanece mientras la estás trazando. No hay ningún resultado, ninguna huella de lo que has hecho.

La manera en que el perseguidor va registrando los pasos de su perseguido muestra de una forma bastante clara la idea del caminar o navegar como forma de escritura y lectura en el espacio híbrido, donde la experiencia horizontal se mezcla con la vertical, una mirada distanciada desde la cual es posible distinguir los trazos del trayecto.

El "*GPS Drawing*" es una práctica en la que el paseo y la cartografía se sirven de herramientas basadas en GPS para elaborar un conjunto de proyectos en los que Jeremy Wood y Hugh Pryor, como decimos, fueron precursores. La tecnología GPS va registrando el movimiento del cuerpo en el espacio, que realiza un dibujo invisible en el mismo y que solo es visible gracias al GPS. Una acción y un gesto próximos al juego en el que es posible dibujar mientras se camina, planteando una reflexión acerca del modo en que cada individuo recorre su espacio, así como la revisión de cuestiones relacionadas con la representación cartográfica geo-política, "oficial" y objetiva frente a aquella que recoge la experiencia subjetiva de los lugares transitados y la orientación o desorientación del paseante.



Jeremy Wood, "Meridians" (fragmento), *True Places in Greenwich Park*, 2006[204]

En el *GPS Drawing* el cuerpo se vuelve una especie de pincel que va dejando su rastro por el lienzo en blanco que es el espacio transitado. En su obra "Meridians" (2006), Jeremy Wood parte de la cita de Herby Melville de Moby Dick "It is not down in any map; true places never are"[205]. En ella, el artista establece dos líneas paralelas que corresponden al Meridiano de Greenwich y el Meridiano GPS. En una acción realizada en el parque Greenwich dibujó la expresión "True Places" (Lugares verdaderos). En este lugar está situado el Observatorio Real de Inglaterra, donde el tiempo y el espacio fueron establecidos como una estandarización internacional en 1884.

[204] Web del proyecto disponible en: <http://www.jeremywood.net/meridians.html> [Consulta: 17 agosto 2016].

[205] "No está marcado en el mapa; los verdaderos lugares nunca lo están".

Pero quizá la idea de ciudad como hipertexto se hace más visible (o más bien audible) en *Las calles habladas* de Clara Boj y Diego Díaz (2016); un experimento sonoro de narrativa geolocalizada que se construye en tiempo real con la información encontrada en internet relacionada con las calles que se van transitando.

Clara Boj y Diego Díaz, *Las calles habladas,* 2016

La aplicación propone un mapa aleatorio en relación al lugar en el que uno se encuentra y propone una ruta. Al caminar por ese área se escucha la lectura de la información textual publicada en Internet en relación a estos lugares y sus nombres. Esta lectura se crea sin ningún tipo de filtro por lo que se escuchan historias sobre noticias, información de páginas web, blogs, etc., junto con información sin sentido, símbolos, código, etc.

En sus trabajos los artistas investigan las migraciones del espacio físico al virtual y viceversa, los espacios públicos híbridos, y en este proyecto, la ciudad real y su experiencia digital colapsan en una deriva sonora que a veces se relaciona con el contexto y otras veces se presenta totalmente abstracta. Es una pieza que le pregunta a la ciudad, haciendo hablar a sus calles y en la que los usuarios ejercen de "cursores humanos"[206], y que de alguna manera, a través de este tipo de propuestas, es posible pensar en los medios locativos como "guías" de navegación en el espacio híbrido.

Las calles habladas se trata de una herramienta de narrativa locativa que se adapta a cualquier ciudad porque tiene conciencia de lugar. El audio se genera en tiempo real produciendo una especie de cacofonía activándose la información sonora sobre el lugar casi de forma caótica, que muestra una representación digital de la ciudad.

Caminar es un proceso de apropiación del espacio por parte del transeúnte que deviene lector y escritor, en definitiva, un productor de sentido. Una hibridación entre ambas figuras que nos puede llevar a imaginar una fusión entre el "Homo Typographicus" de la Galaxia Gutenberg y el "Homo Electronicus" de la Galaxia Marconi de McLuhan (1972) es decir, el predominio de

[206] Para la exposición *Arts en temps real*, los artistas recorrieron diferentes barrios de Barcelona de distintos niveles socioeconómicos, con la finalidad de reflejar las diferencias en la información generada en cada zona. Además, cualquier persona puede llevar a cabo su propia exploración urbana descargándose de forma gratuita la aplicación *Las calles habladas* para Android y iOS. Como parte de dicha exposición los artistas realizaron un taller en el que participamos y pudimos explorar y navegar diversas calles de Barcelona.

lo visual, lo racional y lineal del primero, unido a una experiencia más sensorial, oral y aural, un encuentro entre ambos que puede encontrar su encarnación en el propio *flâneur* en el espacio híbrido.

De esta manera, el Espacio Visual (la forma de percepción lineal, cuantitativa, característica del mundo occidental) que conlleva el medio impreso que estimula y conserva la percepción del espacio visual, podría fusionarse con las propiedades más dinámicas y de múltiples núcleos que ofrecen las nuevas tecnologías que dan forma al Espacio Acústico (el razonamiento holístico, cualitativo, de Oriente).

> Y son cuerpos amorosos, que se entrelazan formulando poesías hechas de eso, de cuerpos firmados por otros cuerpos. Esos trayectos-cuerpo, esas firmas-cuerpo escriben textos ilegibles, en el sentido de que escapan a la legibilidad. Los trazos de esas escrituras, infinitamente entrecruzadas, componen una historia múltiple, en la que no hay autores, ni espectadores, constituida de fragmentos, de trayectorias y en alteración de espacios. Son prácticas microbianas, singulares y al tiempo plurales, que pululan lejos del control panóptico, que proliferan muchas veces ilegítimamente, que escapan de toda disciplina, de toda clasificación, de toda jerarquización. Certeau alude a ello como «el habla de los pasos perdidos», o como las «enunciaciones peatonales». Caminar es hablar. Retóricas caminatorias (Delgado, 1999: 125).

Recordamos que Derrida (1989) en sus investigaciones acerca del hipertexto lo acercaba al ejercicio de montaje, en el sentido cinematográfico, debido a la "discontinuidad" discursiva que presenta. De esta manera, el lector se vuelve activo pues debe establecer relaciones, algo con lo que Eco (1984) encuentra relación con los libros del tipo "Elige tu propia aventura", en los que el lector debe tomar una serie de decisiones que influirán en el desarrollo de la aventura. En este sentido, la ciudad puede ser como el espacio donde se desarrollan ficciones. Como explica Trachana (2014), en los noventa comenzó a utilizarse los términos "hipertexto" e "hipermedia" como una forma de entender la ciudad como una ficción. Un escenario diseñado en un principio desde el campo de la arquitectura y el urbanismo y que posteriormente ha sido transformado por la influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Ello da lugar a que la ciudad se constituya como un paisaje de información o "infoscape" cambiante que influye en cómo los individuos experimentan la ciudad: "los diferentes sistemas y dispositivos de acceder a la información, fijos o móviles, personales o públicos, desde los grandes sistemas visuales de información exterior -los muros pantalla o el *digital signage*[207]- hasta los dispositivos móviles personales, desde el aislamiento personal hasta la sobreinformación a través de los sistemas de realidad aumentada, los códigos QR o la información automática geoposicionada, alteran de forma absoluta la percepción de nuestro entorno y posibilitan nuevas formas de construir nuestra realidad" (Trachana, 2014: 248).

[207] El *digital signage* (también denominado "señalización digital dinámica" o "señalización digital multimedia") es un formato publicitario que consiste en la emisión de contenidos digitales a través de dispositivos como pantallas, proyectores, paneles táctiles o tótems situados por lo general en espacios públicos.

Circumstance, *These Pages Fall Like Ash,* 2013

Un ejemplo de la hibridación de medios para experimentar una hibridación de espacios en los que el lector/usuario permanece activo en la toma de decisiones para construir su propia aventura en el espacio híbrido, lo encontramos en *These Pages Fall Like Ash*[208] (2013), una historia contada a través de dos libros. Uno de ellos es un artefacto físico hecho a mano y el otro es un texto digital en discos duros escondidos en una ciudad real y leídos a través de un dispositivo móvil. Ambos libros se unen para ofrecer una experiencia de lectura híbrida convirtiendo la ciudad en una ficción narrativa.

El libro trata del momento en que dos ciudades que existen en el mismo tiempo y en el mismo espacio se superponen, sin ser conscientes la una de la otra. La historia es sobre dos personas que han quedado separadas, cada una en su mundo y sobre el recuerdo que uno tiene del otro y que se va desvaneciendo mientras ambos luchan por volver a conectar. Una de las ciudades es la del propio lector que se vuelve parte de la historia a medida que se desplaza de un lugar a otro. Su versión de la historia se transforma en uno mismo y su propio lugar en la ciudad, convirtiéndose en una historia experimentada en 1ª persona.

3.5. El pasaje en el espacio híbrido. La ciudad en miniatura

> Progresivamente el pasaje pierde su carácter de calle entre calles para convertirse, en palabras de un importante documento de la época como es la Nuova Guida di Parigi de Galignani, no tanto en una "cosa intermedia entre la calle y el interior" como "en una ciudad, un mundo en miniatura" (Amendola, 2000: 202).

En la segunda parte de este trabajo, nos introducíamos en el pasaje virtual o ciberpasaje concibiéndolo y analizándolo como hipertexto por tratarse de pasadizos que conectan calles y

[208] *These Pages Fall Like Ash* es un proyecto desarrollado por el colectivo Circumstance. Web del proyecto disponible en: <http://wearecircumstance.com/these-pages-fall-like-ash/> [Consulta: 22 junio 2017].

vías; pasaje como "pasar a través de" que supone un elemento de interconexión entre un espacio y otro. El hipertexto lo consideramos como el pasaje virtual que conecta calles, a través de las cuales es posible llegar a rincones en los que relacionarse con gente, pues se trata de un espacio de sociabilidad. A través de la pantalla acristalada, el usuario, protegido, puede navegar a la deriva en un espacio donde vuelve a confundirse el interior con el exterior, pues como hemos visto, tanto en el pasaje como en la navegación hipertextual existe una disolución del adentro y el afuera.

El pasaje moderno, recordamos, era una extensión de la calle destinada al comercio, un espacio seguro y protegido, vigilado y controlado donde era posible consumir el espacio público como espectáculo. Un pasaje "es una ciudad, e incluso un mundo en pequeño" (en Benjamin, 2005: 69), así, continuando con este enfoque, y asumiendo las consideraciones de Sloterdijk (2004) y Serra (2006), en este apartado nos proponemos abordar el espacio del centro comercial como la evolución de los pasajes. Al igual que el pasaje o el centro comercial, el ciberespacio ofrece seguridad y control, espacios destinados al comercio y la mercancía que una vez entraron en decadencia, dieron paso a los grandes almacenes y centros comerciales.

Partiendo de la idea de ciber-mall o cibercentro comercial como el espacio donde es posible encontrar al *flâneur* virtual paseando entre la mercancía online entre la multitud, en el espacio híbrido el centro comercial nos servirá de enlace con la ciudad-panorama, ciudad-control o ciudad-pantalla; una ciudad-anuncio en la que la mercancía se extiende para recubrirla y que al mismo tiempo se miniaturiza para introducirse en los teléfonos móviles: mercancías de bolsillo, un mundo en miniatura que cabe en la palma de la mano.

3.5.1. Del pasaje al centro comercial

> Sin duda alguna, los pasajes encarnaron una sugestiva idea del espacio en los principios del consumismo. Consumaron la fusión, que tanto había inspirado a Benjamin, entre salón y universo en un espacio interior de carácter público; eran un «templo de *Capital* mercantil», «voluptuosa calle del comercio», proyección de los bazares de oriente en el mundo burgués y símbolo de la metamorfosis de todas las cosas bajo la luz de su venalidad, escenario de una *féerie* que embruja a los clientes hasta el final de la visita (Sloterdijk, 2004:13).

A principios del siglo XX en Estados Unidos, las grandes ciudades concentraban la mayor parte de su actividad en el centro, quedando la periferia prácticamente inutilizada. Consciente de este hecho, el arquitecto vienés Victor Gruen, tras observar distintas ciudades europeas donde comenzaban a desarrollarse este tipo de construcciones, propone un modelo con la intención de fomentar el dinamismo de la periferia. El objetivo era congregar diferentes servicios en un mismo lugar. Así nace el centro comercial, un espacio cerrado y ordenado mediante ejes y plazas de grandes dimensiones con el fin de crear un lugar donde se pueda comprar acceso a experiencias de todo tipo. Los centros comerciales son macroespacios arquitectónicos que rompen los límites que antes separaban el ocio, el consumo y la cultura, porque son capaces de reunir en un mismo espacio, tiendas, restaurantes, lugares de entretenimiento, centros culturales…

> En el centro comercial podemos encontrar todas las necesidades de la vida cotidiana: una oficina de correos, una biblioteca, una consulta médica y dental, espacios para actividades asociativas, todo ello además de los servicios comerciales habituales. Comprar por lo tanto se convierte en un placer y en un motivo de recreo, en lugar de una tarea rutinaria (Gruen, 1943).

Asimismo, estos espacios son complicados mecanismos de comunicación, pensados para reproducir partes de una cultura en formas comerciales simuladas, sin olvidar que, aunque presentan una ambigüedad espacial entre interior y exterior, se trata de espacios privados que tienen sus propias reglas de acceso, y que llevan a cabo actividades culturales como un medio para conseguir su principal objetivo: la mercantilización de experiencias de vida a través de la compra de bienes y entretenimiento. Es un templo del consumo, por ello, hay que mantenerse en circulación. Permanecer sin comprar y simplemente observar se considera sospechoso, con lo cual, no todos son bien recibidos en el centro comercial sino que el *shopping* elige su público. Es un nuevo espacio social privatizado en el que existe una comunicación dirigida al consumo y la vigilancia, donde los signos y mensajes que emite regulan las pautas de comportamiento de los compradores; al tratarse de una "ciudad en pequeño", el centro comercial hace uso de las dinámicas urbanas.

Son áreas económicas de recreación y por lo tanto de participación social en diferentes niveles (laboral, comercial, consumista, de ocio, de relación…). La compra es una relación social que en este espacio se manifiesta no en la relación que un sujeto tiene con otros individuos, sino con la iconografía comercial y con los bienes y servicios que en estos escenarios se ofrecen. Los centros comerciales son, pues, los espacios perfectos para llevar a cabo el consumo, entendiendo el consumo como la adquisición de un objeto, servicio, lugar, persona o información para obtener una satisfacción a través de ello (Escudero Gómez, 2008: 53). De esta manera, la propia actividad de *shopping*[209] puede ser considerada un acto de lectura, ya que el centro comercial es un texto cultural formado por un conjunto limitado de signos o símbolos relacionados entre sí (Brummet, 1994).

Sobre la sociología del consumo ha investigado el profesor Colin Campbell (1994: 138-153), quien sitúa los orígenes del consumismo en una postura esteticista y romántica, explicando que, frente al consumo tradicional que se fundamentaba principalmente en la satisfacción de las necesidades, el consumo moderno se encuentra prácticamente basado en la gratificación de los deseos, lo que convierte a la imaginación en la cualidad más importante del ser humano. El consumo es una actividad en la que el placer se obtiene a partir de la emoción o emociones que acompañan a la experiencia. En los centros comerciales se produce un uso del espacio y un uso del consumo de tiempo y ocio donde el *shopping* se vuelve una característica básica de los comportamientos del consumidor actual. En el espacio del centro comercial se sintetiza el ocio, el entretenimiento y el consumo (Codina, 2007: 205-214).

[209] Victor Gruen, arquitecto responsable de los primeros ejemplos de centros comerciales en Norteamérica, diferencia dos actitudes en el acto de consumir: comprar (buying) e ir de compras "*shopping*", considerando esta última una actividad de ocio.

El consumidor es movido a realizar sus compras, lo que Brummet sitúa dentro de las categorías teóricas de fetichismo, voyeurismo y narcisismo. Se trata de un proceso por el cual los individuos circulan entre multiplicidad de ofertas, productos y servicios por unas calles comerciales, interiores y ordenadas. Por ello, en los centros comerciales impera lo que Colin Ellard (2016: 240) llama una "desorientación pautada": el paisaje repleto de elementos que ofrecen estos espacios favorece el consumo impulsivo que hace que uno compre mucho más de lo que realmente necesita.

> La verdadera invención del gran almacén moderno consiste en multiplicar desmesuradamente la elección pero, al mismo tiempo, en ofrecer al cliente criterios de orientación a la hora de decidir las compras. El exceso y la variedad de la oferta pueden paralizar al comprador sobre todo cuando se entra en los campos arriesgados y volubles de la moda y del gusto. En el gran almacén, el exceso de oferta exalta al consumidor pero no lo asusta puesto que, ocultos pero visibles para quien los busque y los entienda, existen señales para reducir el riesgo y la complejidad de las elecciones. La lógica expositiva del gran almacén establece conexiones y relaciones entre productos distintos y entre estos y las aspiraciones, los deseos, las estrategias sociales de los consumidores. (Amendola, 2000: 205)

En un centro comercial también hay calles, pero en lugar de casas encontramos comercios ordenados por las mercancías que ofrecen, y es esto un aspecto fundamental a tener en cuenta durante el *shopping*, porque, a diferencia de los recorridos que uno realiza en la ciudad, donde para orientarse es importante el nombre de la calle, la numeración de los edificios o si la calle en la que se encuentra es perpendicular o paralela a aquella otra; en el centro comercial se elimina el sentido de orientación interna y la geografía urbana desaparece.

En su interior, el comprador pierde con facilidad el sentido de la orientación, porque lo que se ve desde un punto es tan parecido a lo que se ve desde el lado contrario que solo unos pocos son capaces de saber dónde están en cada momento. El *shopping* no se recorre de una punta a la otra como si se tratara de una calle o una galería: uno debe caminar con la decisión de aceptar las trampas del azar, y los que no las aceptan, alteran la ley espacial del *shopping*, cuyo recorrido, con sus avances, retrocesos y repeticiones no buscadas, responden a una estrategia de marketing: “El *shopping*, si es un buen *shopping*, responde a un ordenamiento total pero, al mismo tiempo, debe dar una idea de libre recorrido: se trata de la ordenada deriva del mercado”.

López-Levy (1999) entiende el centro comercial como un paisaje organizado que rebasa las fronteras de la realidad e incorpora elementos provenientes de la imaginación y los deseos, creado para promover la fantasía y el placer. Al igual que los pasajes, se presentan como espacios ambiguos que navegan entre la realidad y la ficción: el lugar simula un centro urbano, lo privado simula lo público, el deseo simula necesidad, cada cual simula ser alguien más, la soledad simula compañía…es un escenario destinado a la manipulación de los sentidos, una realidad postmoderna donde la imagen representa el todo y donde la realidad física queda subordinada a la representación.

Pasear por estos centros comerciales implica, por tanto, una racionalización del deambular; aquí el efecto sorpresa se mantiene a través de las vitrinas, o de los cambios de ubicación eventual de los departamentos dentro del sistema espacial del comercio, pero la posibilidad de un encuentro fortuito se ve reducida frente a la voluntad organizadora y racionalizadora del espacio, en favor de un incremento en las ventas. El conocimiento que el *flâneur* tenía de las calles y de las personas, en cuyos rostros podía leer su carácter y profesión en su faceta de fisiologista, se ve aquí disminuido debido a la homogeneización en las formas de vestir. Puede quizá hacer una cierta distinción en las formas de moverse y en su actitud, pero en este contexto cabe pensar en la dificultad que supone reconstruir el personaje por la vestimenta.

Cualquier indicio de originalidad en la actitud del transeúnte es aquí suprimida: toda aquella persona que parezca "rara" o desplazada con relación a la norma, es inmediatamente ubicada, y posiblemente invitada a abandonar el entorno comercial: "«Défense de *flâneur*», señala claramente un escrito en la entrada del centro comercial Eaton de Montreal" (Hiernaux-Nicolas, 2006: 152), y no podría resumir mejor el rechazo a la deambulación sin objetivo de consumo practicada por el *flâneur*, que no tiene acogida en este espacio y en las normas del comercio actual[210].

Como explica Serra (2006), en los centros comerciales actuales resulta complejo encontrar a un hombre solitario entre la multitud, porque la multitud actual es probable que ya no tenga "hombre": posiblemente este haya sido devorado por un consumo, que al mismo tiempo se devora a sí mismo. *El hombre de la multitud* podría haberse transformado hoy en "la multitud sin hombres". En este sentido, Hiernaux-Nicolas (2006) describe a la persona que deambula por el centro comercial como un portador de signos (tangibles e intangibles) de identificación con un determinado modelo de consumo, cuyo éxito viene dado porque es capaz de reunir la ley de la oferta y la demanda, la ley de la obsolescencia, seducción y diversificación, adaptándose además a la cultura, al ocio y al entretenimiento. En cierto modo, es como si el *sandwich-man* u hombre-anuncio se hubiera extendido a cada individuo; en cada consumidor que en la actualidad frecuenta el centro comercial pervive el hombre-anuncio del siglo XIX.

En el caso de los espacios comerciales, mientras el mercado moderno, el pasaje, satisfacía simultáneamente dos objetivos (el intercambio de bienes y el intercambio de ideas y experiencias sociales), el centro comercial, fiel a su naturaleza privada, solo se orienta hacia la adquisición de productos a través de prácticos mecanismos de control social que tienden a aumentar el deseo de consumir (Judd, 1995: 144-146), que es el objetivo de estos paraísos artificiales.
La actividad del *shopping*, el ir de compras, ha dominado y reemplazado casi todos los aspectos de la vida urbana y ha rehecho la ciudad. Actividad basada en el intercambio de productos, a la diversión y al entretenimiento, convirtiéndose prácticamente en el único medio que queda para

[210] Esto es algo que tal y como vimos en la práctica artística incluida en la primera parte de este trabajo con la (no) acción realizada en el Centro Comercial Nuevo Centro y que se inscribe dentro de la serie *No sucumbir a la mercancía* en la que el objetivo era permanecer una hora y media, inmóvil, en algún punto del mismo, una acción que se vio interrumpida por un guardia de seguridad, quien nos invitó amablemente a entrar "en acción" y a abandonar el recinto o al menos a circular, a ser un consumidor más, pues no hacer nada resulta sospechoso, especialmente, en espacios comerciales como este.

participar en una actividad pública. En la postmodernidad, frente a los espacios públicos cotidianos, asociados con la identidad de las personas que los frecuentan periódicamente, surgen los "no lugares" definidos por el antropólogo francés Marc Augé (2000) como aquellos lugares o espacios que no pueden definirse como lugar de identidad, relacional e histórico: estos serán las autopistas y las vías de circulación rápida, los aeropuertos y los grandes centros comerciales suburbanos. Son los espacios de la velocidad, el tránsito, lo provisional, lo efímero y la soledad compartida por millones de individuos anónimos pero identificados.

En este sentido, los centros comerciales supieron explotar la contemporánea obsesión por la seguridad con un fin bien claro, que es canalizar hacia su interior la vida urbana que anteriormente se desarrollaba en el espacio público; algo que en la actualidad se ha visto cuestionado por la nueva sociedad informacional ya que la forma de habitar, entendida desde el punto de vista tradicional, ha sido sustituida por modelos de comunidades cerradas y el mercado se ha reemplazado, al menos en el imaginario colectivo, por el centro comercial, dando lugar a una nueva arquitectura para la asamblea pública. El urbanismo neohistoricista proyecta escenarios teatrales arquitectónicamente modificados que anulan, reformulan y homogeneizan las identidades y las tradiciones locales, de esta manera, los centros comerciales influyen en las interacciones sociales de los individuos.

3.5.2. El centro comercial como simulacro

Como vemos, el espacio del centro comercial, ciudad en miniatura, es un entorno que ofrece una experiencia urbana filtrada: reproduce la ciudad real evitando sus aspectos más "incómodos" (lluvia, frío, coches, contaminación, suciedad, mendigos, ladrones, drogadictos o prostitutas). Heredando las características de los pasajes, que representaban la miniaturización y cosificación de la urbe, con el centro comercial, entramos en la ciudad del espectáculo, en la cual, conceptos como simulacro e hiperrealidad son fundamentales. La aparición de los centros comerciales es simultánea a la aparición de los parques temáticos y en la actualidad la arquitectura de los primeros se apropia de las estrategias empleadas en los segundos:

> El centro comercial es un simulacro que resume las esencias urbanas más difundidas por el cine y la televisión, un hiperespacio que permite a los turistas visitar la ciudad sin llegar a pisarla. Copias hiperreales de mundos perfectos que nunca han existido; enlatados estilos de vida cuidadosamente diseñados que compiten por ser el lugar más feliz del planeta donde la arquitectura, la forma urbana y el estilo de vida han sido diseñados y controlados para recrear un mundo de ensueño, cuyo objetivo es combatir el desarraigo posmoderno, generar sensación de historia, de identidad, de cultura, de habitar universos estables y seguros (García Vázquez, 2004).

La idea del simulacro aplicado al centro comercial tiene como objetivo convertir la "realidad" en espectáculo y/o consumo, un concepto que Baudrillard (1978) analiza como un fenómeno que atraviesa a las sociedades contemporáneas y que se caracteriza por el surgimiento de la simulación y la hiperrealidad que explicamos en la parte dedicada al ciberespacio. Un ejemplo de simulación sería "Disneylandia", un parque temático diseñado para ocultar que toda la

América “real”, se ha convertido en eso, y es por esa razón que se presenta como algo imaginario, para "hacer creer que el relato sea real, mientras que cuanto la rodea, Los Ángeles, América entera, no es ya real, sino perteneciente al orden de lo hiperreal y de la simulación” (Baudrillard, 1978: 30). En este sentido, tal y como mencionamos más arriba, Amendola (2000:155-165) hallaba en la ciudad posmoderna actual la pervivencia de la ciudad barroca por la relevancia que la representación de la vida cotidiana tiene en la escena urbana, una relación entre ambas que presenta sin embargo la diferencia de que en la ciudad contemporánea no existe una distinción clara entre actor/espectador y vida/representación, ya que siguiendo a Baudrillard, Amendola mantiene que “la realidad es más real cuando imita y reproduce al imaginario, e imitando a este, la ciudad se convierte en ciudad-simulacro”:

> Es la lógica totalizadora de la ciudad posmoderna contemporánea en virtud de la cual cuanto más conscientes somos del disfraz o de los disfraces que llevamos y cambiamos, tanto más necesaria nos resulta la escena sobre la cual recitar nuestro papel. La conciencia de la representación social aumenta la necesidad de la escena física y el fondo adecuados a dicha representación; la demanda de la ciudad-escena es, en el fondo, la demanda del hombre metropolitano posmoderno de poder ser él mismo: persona-disfraz (Amendola, 2000).

“Lo que se percibe en el hipermercado es la hiperrealidad de la mercancía” (Baudrillard, 1978: 95). El consumo no es necesariamente el deseo de posesión de cosas en sí, sino un síntoma de necesidad, control, autonomía y de seguridad. Comprar objetos ofrece una sensación de libertad, de liberación. El consumo es un proceso conformador de espacios, y se han creado paisajes destinados únicamente a esta actividad: los centros comerciales, instrumentos de la cultura capitalista, son grandes textos retóricos que hacen que la gente se convierta en el tipo de consumidores que fortalecen al Capitalismo, que se encuentra aquí en pleno funcionamiento.
En estos nuevos espacios, la gente desarrolla buena parte de su vida social y se relaciona entre sí; desde este punto de vista Simmel (2005) analiza las relaciones sociales desde una oerspectiva emocional, y explica que la base del mundo es el deseo, del cual, los individuos se han alejado. El deseo es sustituido por el mundo de la economía monetaria, en el cual, la relación entre personas se basa en el utilitarismo. En las sociedades modernas todos somos consumidores y productores, y por lo tanto, anónimos. El ciudadano, que convive y se deja llevar por el ritmo vertiginoso de la metrópolis moderna, y ante la ausencia de relaciones emocionales profundas o la incapacidad de revelar los auténticos sentimientos, se cobija en los simulacros, buscando estímulos que le permitan liberar las emociones.

En este orden de ideas, Debord (1967) propone la construcción de individuos que cuestionen y tomen conciencia de su propia vida, para posteriormente formar una unidad social fuerte, informada y atenta a la ensoñación que produce el sistema capitalista, que está basado en la seducción y en la constante sobreestimulación. La adoración de la mercancía se ha convertido en una práctica fetichista que lleva al consumismo permanente de novedades: “Los centros comerciales forman una parte central de la sociedad del espectáculo donde la reproducción social se da a través del espectáculo mismo, de su producción de signos e imágenes y el consumo de estos, que asegura tanto el modo de producción como su supervivencia” (Debord, 1967).

> El objetivo económico de los pasajes, que -hay que recordarlo- desde los comienzos fueron obra de especuladores privados, es el de sacar partido de un espacio urbano que reproduzca el deseo de espacio urbano del *flâneur*. La invención empresarial consiste en realizar y vender una experiencia urbana que la ciudad ya no parece capaz de producir naturalmente. El *flâneur*, prototipo del Homo Aestheticus y del Homo Ludens, desea encontrarse con personas parecidas a él, y junto con ellas dar vida a una representación en la que pueda ser actor y espectador al mismo tiempo. Para ello necesita una calle que no sea solo un medio de conexión, un mero espacio de paso, sino un espacio exclusivo que plasmar, en el que vivir en una inmersión total. Para que esta representación -que para el *flâneur* es la vida misma- pueda tener éxito, es necesario por una parte eliminar los aspectos negativos de la ciudad -empezando por su creciente peligrosidad- y por otra, reafirmar y subrayar los elementos positivos (Amendola, 2000: 201).

Baudrillard (1980), interesado por la tendencia a la simulación que caracteriza a la sociedad de masas sostiene que las esencias de los hechos urbanos han desaparecido de las ciudades, que la vida en las ciudades tiene cada vez menos experiencias auténticas y cada vez está más cargada de hábitos precodificados. El individuo, que vive inmerso en esta artificialidad, siente nostalgia por lo real, y busca sensaciones fuertes, experiencias en vivo y en directo. En *Cultura y simulacro* (1978) habla de la desaparición de la autenticidad del espacio público, explicando que la realidad ha perdido su predominio porque las simulaciones sustituyen la centralidad de lo real.

Como hemos visto, los medios de comunicación duplican lo real, es decir, lo que muestran es una copia exacta del original, una imagen hiperreal, y de esta forma nace la ciudad del espectáculo, cuando lo hiperreal se propaga por el espacio urbano. En este contexto de ciudad-decorado, Fréderic Jameson (2001) utiliza la expresión "euforia postmoderna" para describir el efecto sensorial, cercano a la euforia, que produce la potencia cromática y lumínica de los mass-media. En la ciudad del espectáculo interesa más la forma que el contenido, y según Jameson, esta euforia postmoderna ha dado lugar a la aparición de una nueva forma espacial: el hiperespacio, donde el interior de los edificios de la ciudad del espectáculo, relacionados con la nueva industria del ocio, la cultura y el consumo, tienen lugar una asombrosa cantidad de simulacros. Como consecuencia, el visitante es incapaz de orientarse en el espacio que le rodea, sumergiéndose en un estado de debilidad psicológica que le convierte en un individuo altamente vulnerable a los intereses comerciales que promueve el hiperespacio.

En este sentido podemos pensar que el simulacro de Baudrillard (1980) comparte rasgos con la fantasmagoría de Benjamin. Lo que distingue ambas teorías es que Baudrillard vincula el simulacro con los modos codificados de percepción típicos de una sociedad consumista posmoderna en general y que la infraestructura de las realidades simuladas ya no es necesariamente urbana. El concepto de "hiperrealidad" deriva de una experiencia "surreal" que está desprovista de sus dimensiones artísticas, y es eso precisamente lo que le acerca a la fantasmagoría de Benjamin (De Meyer; Versluys, 1999: 121).

Asimismo, el paisaje que se genera a partir del ordenamiento del espacio en el centro comercial, se puede comparar con un texto sujeto a ser interpretado, de ese modo, las lecturas que realizan los usuarios puede ser analizado, lo que evidenciará temas como el del espacio público privatizado y el control o exceso de seguridad que se mantiene en estos entornos. Como representación y forma construida, el paisaje transmite una serie de imágenes y significados que juegan un rol central en las dinámicas sociales. En la misma medida, los mensajes y significados que expresan un determinado ordenamiento del espacio o paisaje remiten a su lectura, porque los elementos del espacio se encuentran situados en el terreno de la comunicación.

La calle comercial, al igual que la ciudad, es una delicada red de relaciones cruzadas, donde las pequeñas tiendas conectan a las grandes. Una ciudad reducida y simulada en la que se suprimen aquellos aspectos menos agradables de la ciudad "real", tales como el mal tiempo meteorológico o los desniveles del terreno, con sus subidas y bajadas. Por ello, el centro comercial gozó de un gran éxito debido en gran parte al aire acondicionado y a las escaleras mecánicas (Boeri, 2001). El aire acondicionado hace del interior un lugar agradable haciendo que el exterior resulte casi innecesario y convirtiendo lo artificial en algo más deseable que lo natural. Un edificio sin ventanas y con aire acondicionado significa ausencia de polvo, aire limpio, iluminación artificial… generando un espacio que resulta, en este contexto, más agradable.

Con el *shopping* se crean zonas públicas cubiertas y climatizadas protegidas de la climatología, convirtiendo el antiguo exterior en un nuevo exterior interiorizado (protegido, cubierto y controlado). Por otro lado, las escaleras mecánicas acogen y combinan cualquier flujo, crean transacciones entre distintos niveles y eliminan distinciones entre distintas plantas y espacios. Es un elemento de conexión, una especie de hipertexto que ofrece la experiencia del movimiento.

3.5.3. Ciudad Control. Del centro comercial como ciudad en miniatura a la ciudad como centro comercial

Volviendo a la idea del centro comercial como resumen de la ciudad y como ciudad en miniatura, realizar una aproximación al control y seguridad que se aplica en este espacio puede llevarnos a salir de él para pisar el exterior y caminar por una ciudad vigilada y controlada a la que se han aplicado los mismos mecanismos que en el centro comercial.

Recordemos que Hausmann, con la remodelación llevada a cabo en el centro de París en el siglo XIX, había diseñado un modelo de ciudad adecuado para que las masas tuvieran difícil un uso de las calles que no fuera comercial. Asimismo, la construcción de grandes avenidas se realizaron con el fin de promover de una manera más eficaz las actuaciones policiales en contra de manifestantes, además de convertirse en inmejorables escenarios de la propaganda oficial, en forma de desfiles y grandes concentraciones (Marzo, 2004:94), con lo cual, París fue diseñada para facilitar el control militar, algo que influyó en el ancho de las calles: "la

tecnología disponible en aquel momento dependía del movimiento de las tropas, de la línea de visión y de la posibilidad de ver en la distancia" Mitchell (2001), sin embargo, en la actualidad existen cámaras de vigilancia en cada esquina que reproducen la escena urbana en los monitores policiales, y no solo en estos, sino que algunas de ellas retransmiten en tiempo real de manera pública con lo que cualquier usuario puede acceder a ellas.

Además de la vigilancia, el control y los reclamos publicitarios, otro aspecto que nos permite conectar el centro comercial con la calle es, de nuevo, el vidrio del escaparate; un material que adquirió una especial relevancia en la arquitectura, se extendía para evocar la luminosidad y transparencia racional de la arquitectura moderna. Al establecer una relación ambigua con el interior y el exterior, con lo público y privado, genera una dialéctica de la vigilancia, pues a través de él puede ser visto y por tanto controlado aquello que sucede al otro lado. En este sentido, cabe destacar construcciones como la del Palacio de Cristal, construido en Londres por Joseph Paxton en 1852, un espacio que es considerado por Benjamin como una ampliación de los pasajes y como una metáfora aplicada a la filosofía de la historia.

Este hecho puede ser a su vez comparado con la interpretación de Benjamin sobre los pasajes de París, espacios de los principios de consumismo, ya que ambos recurren a una forma arquitectónica como clave de la situación del mundo bajo el Capitalismo: "La ideología del detalle se nutrió de la insinuación de que el valor de cambio, este habitualmente invisible *genius malignus* del mundo moderno, toma cuerpo en los ornamentos de la mercancía, se muestra en las escondidas florituras de la arquitectura de los pasajes" (Sloterdijk, 2004).

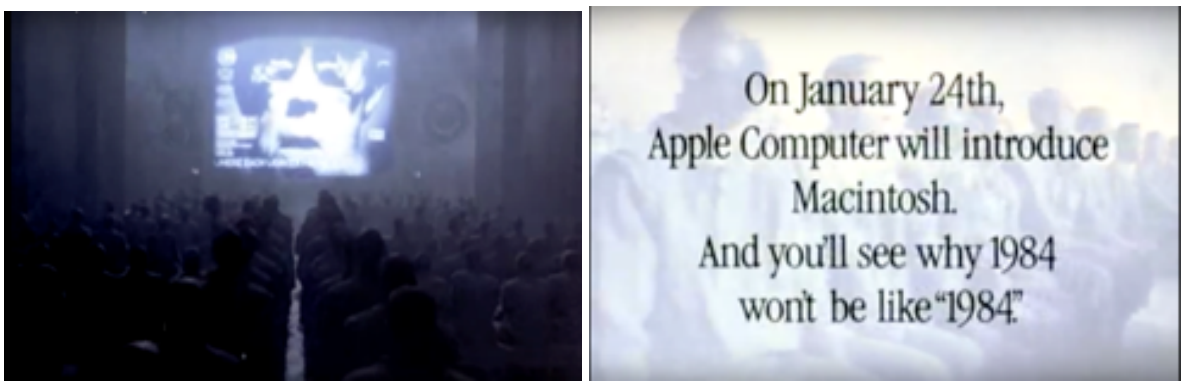
Sloterdijk, basándose en la metáfora del Palacio de Cristal empleada por Dostoievski, desarrolla un análisis filosófico-arquitectónico de cómo el Capitalismo liberal encarna una particular voluntad de excluir el mundo exterior, de retirarse en un interior absoluto, confortable, decorado, suficientemente grande como para que no se perciba el encierro. La transparencia del Palacio genera la ilusión en los habitantes de los márgenes de poder participar de su confort y seguridad: "Mientras el pasaje contribuye a glorificar y hacer confortable el Capitalismo, el Palacio de Cristal -la estructura arquitectónica más imponente del siglo XIX– apunta ya a un Capitalismo integral, en el que se produce nada menos que la total absorción del mundo exterior en un interior planificado en su integridad" (Sloterdijk, 2004).

> Es en este período y en sus nuevos espacios del consumo y del sueño que hay que mirar para entender la sociedad contemporánea. La *arcade* o el *shopping mall* como los conocemos hoy y los parques temáticos son el producto final de sucesivos y eficaces injertos en la cepa originaria constituida por los espacios de evasión y consumo de la ciudad del ochocientos (Amendola, 2000:192).

Una metáfora, la del Palacio de Cristal que recuerda a la idea del Gran Hermano de la novela de George Orwell, 1984, cuyo lema es "Big Brother is watching you" y que supone un paso de una vigilancia "controlada", es decir, aplicada a un espacio concreto como la cárcel, a una vigilancia "genérica" en la que no existen límites para la visibilidad y que se lleva a cabo de una manera discreta e incluso voluntaria por parte de los vigilados. Recordemos que el control y la vigilancia que tienen lugar hoy a través de la red y por tanto, en el espacio híbrido

mediante los datos que se comparten, son rastreados y utilizados por las grandes empresas generalmente, de una manera voluntaria por parte de los usuarios.

En este sentido es interesante recordar el anuncio que Apple lanzó en 1984 durante la Super Bowl. En él aparecía un escenario gris, donde los ciudadanos eran sometidos al régimen del Gran Hermano, pero afortunadamente una mujer vestida de forma deportiva, sorteaba los antidisturbios y rompía ese enorme monitor que nos vigilaba a todos. El anuncio finalizaba con una contundente frase: "El 24 de enero de 1984, Apple Computer presentará Macintosh. Y verás porque 1984 no será como 1984"[211].



Capturas del anuncio publicitario de Macintosh, 1984

El Gran Hermano como ojo panóptico que somete a la ciudad y sus habitantes a un control permanente, es un hecho que se ha visto potenciado con el auge de las nuevas tecnologías, algo que desde el campo artístico se plantea como un nuevo desafío de subversión a la vigilancia urbana, que se evidencia con la presencia de cámaras de vigilancia de circuito cerrado (CCTV) que se han convertido ya en un elemento integrado en el mobiliario urbano.

Dos colectivos han sido pioneros en el activismo artístico o artivismo de la vigilancia: Surveillance Camera Players y el Institute Applied Autonomy (IIA).
El colectivo Institute Applied Autonomy (IIA), formado por ingenieros y artistas, que han creado una aplicación web, llamada *iSee*, una web interactiva que ofrece recorridos por Manhattan escogiendo rutas alternativas que escapan a las cámaras de vigilancia, y que posteriormente se fue extendiendo a más ciudades con el objetivo de ofrecer un espacio público al margen del control y la vigilancia del ojo electrónico.

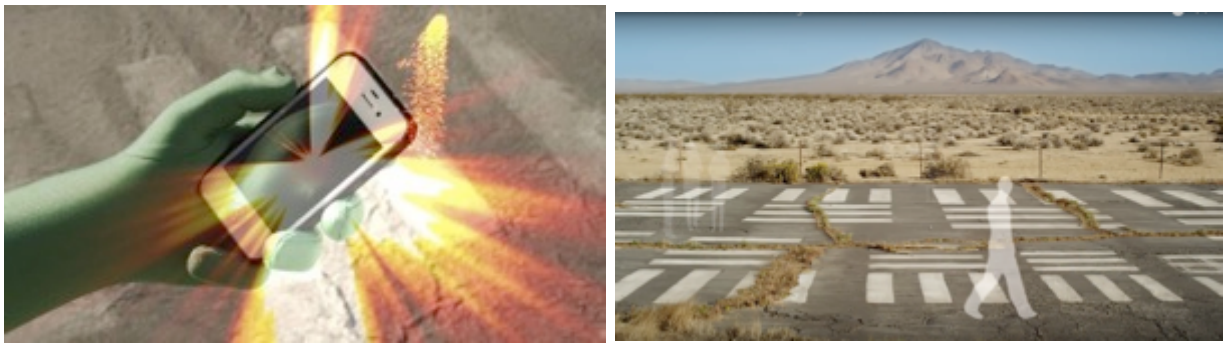
Por otro lado, el grupo Surveillance Camera Players formado por actores de teatro, comenzó en 1996 representando obras de teatro dedicadas, no al público en general, sino a las cámaras de vigilancia que inundan el espacio público. Comenzaron representando *Ubo Roy* de Alfred Jarry. Hasta el momento han representado varias obras entre ellas 1984 de George Orwell, siempre ante las cámaras de vigilancia que casi siempre terminan con una intervención de las fuerzas de seguridad.

[211] Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MwSt2h322a8> [Consulta: 30 noviembre 2016].

Su trabajo, aparte de las representaciones, consta de una parte de recogida de datos. Rastrean la ciudad apuntando en planos, la situación de las cámaras y el modelo, que luego publican en su web[212] y realizan también un seguimiento sobre el aumento de la cantidad de dispositivos con el paso de los años. Con sus representaciones pretenden llamar la atención de los ciudadanos para que sean conscientes de su presencia, una intención que queda reforzada con las visitas guiadas para conocer las localizaciones de las cámaras.
En sus representaciones utilizan un lenguaje parecido al cine mudo, ya que las cámaras de hechos a mano donde anuncian los actos y las escenas más importantes de la obra que representan.

Surveillance Camera Players, *George Orwell's 1984*, 1998

Sobre la cuestión de la invisibilidad y la vigilancia, reflexiona Hito Steyerl en sus trabajos, en los que hace visible la estrecha relación que existe entre la industria militar, la del espectáculo y la de la información a través del impacto que las imágenes tienen en la sociedad actual. La artista muestra especial interés por las imágenes que vigilan, que controlan, aquellas que al mirar una pantalla, esta a su vez también mira y registra cuánto tiempo se ha estado mirando.


Hito Steyerl, *How not to be seen: A fucking didactic educational .MOV file*, 2013

En su obra *How not to be seen: A fucking didactic educational .MOV file* (2013), muestra cómo ser invisible a través de un vídeo de formato tutorial de youtube que enseña la manera para no ser visto y escapar al continuo seguimiento, vigilancia y control de la sociedad multimedia al

[212] Web de Surveillance Camera Players disponible en: <http://www.notbored.org> [Consulta: 12 noviembre 2016].

que, según Steyerl estamos sometidos desde hace años, y cómo ese control ha ido en aumento sin que podamos hacer nada para remediarlo.

En el paseo que planteamos anteriormente por el ciberespacio, comprobamos que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación producen una experiencia desestructurada de la ciudad, que se presenta como una especie de *collage* formado por una multitud de fragmentos, un hecho que quedaba ejemplificado a través del proyecto "urnothere.net" de Beiguelman y Velázquez (2012); una "máquina de generar ciudades" creada a partir de la manipulación de multitud de fotografías de ciudades tomadas por diferentes artistas y compartidas en la web de forma pública. En este sentido, Mario Santamaria trabaja sobre la cuestión de la vigilancia y su narrativa, mostrando una manera de experimentar el mundo a través de numerosas cámaras remotas.

Mario Santamaria, *Collage City*, 2011[213]

La multitud de cámaras que se encuentran situadas a lo largo de calles, carreteras y avenidas, retransmiten imágenes grabadas y mostradas en tiempo real través de internet y muchas de ellas son accesibles por cualquier usuario, con lo que surge la cuestión del derecho a la privacidad[214]. En *Collage City*, Mario Santamaria (2011) utiliza archivos HTML que compilan diversas fuentes de transmisión, cctv y cámara web, realizando apropiaciones en tiempo real de señales digitales. En Internet existen miles de transmisiones de entradas de vídeo que muestran imágenes de espacios públicos y privados de forma continua. Las cámaras de videovigilancia producen imágenes que ofrecen diferentes puntos de vista de las ciudades que muestran una experiencia única de visualización de la ciudad. Cámaras que producen nuevos espacios urbanos digitales, compartiendo el tiempo y el acceso a la red.

En este sentido, podemos pensar en *Collage city* como un "*collage* espacial" o "espacio de flujos" tomando la idea de Castells (1996) en tanto conceptos que explican la posibilidad de conexión entre lugares distantes cuyo medio ideal se encuentra en el ciberespacio.

[213] Web del proyecto disponible en: <http://www.mariosantamaria.net/work-*collage*-city.html> [Consulta: 12 abril 2016].

[214] Para comprobarlo es suficiente teclear en Google unos códigos como por ejemplo "liveapplet" para acceder sin problemas a webcams públicas y privadas, supuestamente infranqueables (Bosco; Caldana, 2012).

> *Collage City* se apropia de la estrategia del *collage* como forma de representación de la ciudad; pienso por ejemplo en *Naked City* de Guy Debord, donde la ciudad es el resultado de fragmentos unidos por una experiencia personal del espacio. Mi propuesta con cámaras en tiempo real es casi contraria a esta idea, una ciudad formada ahora por fragmentos que solo experimentamos como imagen y que responden a lógicas de control. Formalmente es un *collage* en constante actualización en cinco páginas html encadenadas, donde están embebidas decenas de señales de cámaras IP en directo. (Mario Santamaria en Bosco; Caldana, 2012).

3.6. El espacio híbrido como panorama

Vinculado a la evolución de la arquitectura en el uso de materiales como el hierro, el cristal o el acero, el panorama, recordamos, del griego *pan* y *orao*, es decir, "la vista de la totalidad", está ligado tanto al predominio existente de lo visual, como al sentimiento de dominación y control óptico que ello conlleva, ya que ofrece una visión global del espacio desde una perspectiva dominante.

El panóptico de Bentham (1785), modelo de organización espacial que sentó las bases de un proyecto global basado en la vigilancia de los individuos, es considerado por Foucault (1986) como el ejemplo de la sociedad disciplinaria, centrada en la vigilancia del cuerpo, y de la sociedad de seguridad. La combinación y alternancia de ambos tipos de sociedades permiten leer la historia de la sociedad industrial. Foucault sugiere que en todos los planos de la sociedad moderna existe un tipo de prisión continua que viene dada desde la escuela, pasando por la fábrica o empresa, hasta los medios de comunicación, concretamente la televisión, que regula los tiempos de ocio del individuo.

> El panóptico es la manifestación propia de la obra de arte total. El universalismo del siglo XIX halla su monumento en el panóptico: Pan-óptico: no solo que todo se ve, sino que se ve de todas maneras (Benjamin, 2005: 545).

Si volvemos la vista hacia los pasajes, recordamos que en su interior era posible encontrar panoramas, construcciones sinestésicas que recreaban distintos ambientes con el fin de sumergir al espectador en auténticos paraísos artificiales, anticipando la aparición de la fotografía y el cine. Espacios que simulaban una realidad a través de una representación pictórica cilíndrica que resultaba todavía más envolvente e inmersiva a través del juego de espejos, ofreciendo una gran cantidad de sensaciones que sumergían al espectador en un viaje multidimensional a través del artificio.

Anticipaba la aparición de la fotografía o el cine, donde la pantalla cinematográfica sitúa en un punto y espacio oscuro al espectador que la tiene de frente como a una ventana, donde las escenas ocupan todo el espacio, provocando esa sensación de ilusión, de que no existe nada fuera de la delimitación del marco. En este orden de ideas, podemos pensar que los panoramas equivaldrían a lo que hoy son las salas de cine situadas en los centros comerciales.

Por otro lado, autores como Prieto (2016) consideran estas construcciones como los antecedentes de la realidad virtual, y por tanto de la inmersión que se produce en el ciberespacio: una fantasmagoría donde el sujeto se deja distraer, pues uno de los aspectos más relevantes de estos espacios es que el observador se sitúa en el interior de la imagen produciendo una inmersión sensorial. En el ciberespacio la realidad se renueva, mostrándose como una realidad virtual donde las experiencias se vuelven hiperreales (Baudrillard, 1983). Asimismo, en esta relación entre cuerpo y espacio que se da en el espacio virtual, tal y como apuntábamos en la segunda parte, herramientas como Google Street View permiten una navegación espacial (virtual y visual) en la que los usuarios se desplazan por un espacio a pie de calle a través de las flechas que aparecen superpuestas sobre las imágenes panorámicas que ofrece de la ciudad; una visualidad global ofrecida por Google que produce una desmaterialización del mundo que se transforma en una imagen que es capaz de duplicarse hasta el infinito.

A partir de la inserción del sistema GPS en la telefonía móvil, estos dispositivos se convirtieron en interfaces que permitieron navegar el espacio físico, añadiendo a este capas de información digital; es por ello por lo que el GPS puede ser considerado como una forma de realidad aumentada, un término que para Manovich (2005: 4) se encuentra vinculado a los medios locativos, es decir, cuando el usuario pueda recibir información sobre los lugares, personas u objetos que se encuentran próximos a él. Recordamos que los panoramas, hacían vivir al espectador una ilusión de realidad, por ello, pueden ser considerados como precedentes tanto de la realidad virtual como de la realidad aumentada (Prieto, 2016).

Retomando el enfoque de Manovich (2002) sobre el espacio híbrido como espacio aumentado que viene dado por la visualización de datos en el espacio público, es posible observar cómo tiene lugar una combinación del mundo real con el virtual mediante un proceso informático para la creación de una realidad mixta en tiempo real. Esta es la principal diferencia con la realidad virtual, puesto que no sustituye a la realidad física, sino que la realidad aumentada sobreimprime los datos informáticos al mundo "real". La realidad aumentada podría ser descrita como una realidad perfeccionada que agrega capas a la misma para ser observadas directamente a través de los sentidos: se trata de otras realidades superpuestas a la realidad.

En este sentido, Manovich (2005) propone recuperar experiencias de prácticas espaciales previas con el fin de establecer una arqueología del espacio aumentado, espacio físico lleno de cambios dinámicos de información, datos que pueden ser multimedia o personalizados para cada usuario. Un fenómeno basado en el paso de la realidad virtual a la realidad aumentada a través de un sencillo ejemplo: "la imagen previa de la era de los ordenadores- los viajes del usuario a la realidad virtual en un espacio virtual- ha sido reemplazada por una nueva imagen: alguien que comprueba su correo electrónico o habla por teléfono (…) en el aeropuerto, en la calle, en un coche o en cualquier otro espacio existente" (Manovich, 2005:1). Ello da lugar, por consiguiente, a la aparición de un espacio aumentado, que el autor define como "un nuevo tipo de espacio que paulatinamente se está convirtiendo en una realidad", que comparada con la realidad virtual que tiene lugar en el ciberespacio, en un entorno digital, esta impulsa al usuario a actuar en el espacio físico quedando aumentado con información adicional: "Aunque el

espacio físico siempre ha sido ampliado por medio de imágenes, gráficos y tipografía, (…) sustituirlos por pantallas electrónicas permite presentar imágenes dinámicas, mezclar imágenes (…) y cambiar el contenido en cualquier momento" (Manovich, 2005: 2-4).

Las pantallas han ido recubriendo las ciudades desde que comenzaron a ser incorporadas en las fachadas de los edificios, convirtiéndose el impacto de la pantalla en el escenario urbano, en una de las formas más visibles de la presencia de las nuevas tecnologías en el espacio público y que se presentan como una evolución de aquellos edificios, que en ciudades como Las Vegas, funcionaban como soporte publicitario. Una ciudad que es, en primera instancia, un ejemplo de ciudad-anuncio que posteriormente da lugar a la aparición de la ciudad-pantalla.

> En la ciudad moderna el esfuerzo consistía ya en transformar la ciudad en lugar de paso (como sucedió con las transformaciones de todas las grandes ciudades europeas a finales del siglo XIX). Hoy tenemos la necesidad de transformaciones aún más radicales, porque la demanda de movilidad ha crecido tan desmesuradamente gracias a las nuevas tecnologías, que han entrado en conflicto con el espacio, sobretodo allí donde este es resistente o bien no se ha transformado con anterioridad. Además, en el espacio posmetropolitano, las funciones asumen el aspecto de acontecimientos, también gracias a la rapidísima transformación del propio territorio: más que ubicar una función, allí sucede algo, se construye un supermercado, que es un acontecimiento. Más que edificios existen acontecimientos: se trata de un espacio organizado según medidas temporales y el territorio se presenta como una colación de acontecimientos. Se trata de la última fase de la evolución metropolitana de la ciudad moderna, que irradia desde su centro y que es capaz de arrollar cualquier presencia antigua (Cacciari, 2010).

3.6.1. De la ciudad-anuncio a la ciudad-pantalla

A principios del s.XX los escaparates con sus grandes vitrinas que se fueron extendiendo desde el interior de los pasajes a las calles, las exposiciones universales, los medios de comunicación hasta las pantallas de cine, daban lugar a una escenografía del consumo y del deseo, transformando la ciudad entera en un simulacro. El paisaje urbano se ha visto modificado y estetizado a través de la arquitectura, vallas publicitarias, escaparates, anuncios, carteles, etc., y a través de los individuos que se desplazan por sus calles, haciendo visible la expansión y extensión de la producción mercantil en las grandes ciudades. En Las Vegas, los edificios funcionan como soporte de anuncios luminosos o como escenografías, convirtiendo a la ciudad en un gran rótulo comercial o un gran decorado, tal y como afirmó Baudrillard (1975: 196) "a través de la publicidad (...) la sociedad exhibe y consume su propia imagen". En Las Vegas, el ruido, las luces y la sucesión de espacios oscuros y luminosos distraen al visitante, haciéndolo deambular de un lado a otro de este espacio sin un rumbo fijo, lo que Jameson (2001) denominó "euforia posmoderna" en relación a la aparición del hiperespacio.

> Son las señales y los anuncios de la autopista (...) los que identifican y unifican la megatextura. Establecen conexiones verbales y simbólicas a través del espacio, comunicando complejos significados mediante cientos de asociaciones en unos segundos y desde lejos. El símbolo domina el espacio. La arquitectura no basta (Venturi; Izenour; Scott Brown, 1978: 35).

Las Vegas

El mensaje que emiten sus construcciones es indudablemente comercial, pues estos anuncios establecen conexiones verbales y simbólicas a través del espacio, comunicando complejos significados mediante cientos de asociaciones en unos segundos y desde lejos. El símbolo domina el espacio y la arquitectura no basta. Las relaciones espaciales se establecen más con los símbolos que con las formas, la arquitectura de este paisaje se convierte, por tanto, más en símbolo que en forma en él, quedando definida mediante un gran anuncio y un pequeño edificio.

> La ciudad es también el lugar de la publicidad. Esa es una afirmación que vale para todos los tipos de ciudad, tanto para la televisada como para la física: la publicidad puebla el paisaje urbano en las más variadas formas (...) Publicidad quiere decir –hacer público- y lógicamente ocupa y puebla el espacio público (Calvera, 1997).

A este respecto, Foucault (1999: 431) describe "la ciudad del desierto" como una forma de comunicación intensiva a lo largo de la autopista, apuntando que los pequeños edificios se apartan de la calle, que se ha convertido en una vía, y de los cuales se desprenden sus falsas fachadas para situarse perpendicularmente a esa carretera en forma de vastos anuncios. Por consiguiente, si los anuncios desaparecieran, también desaparecería el lugar.

> La invasión publicitaria del espacio público conoció una progresión constante con el final del siglo XX. Dio como resultado que, hasta los confines del mundo habitado, surgieran unos barrios urbanos enteramente rediseñados, y a veces remodelados por la estética singular de la publicidad. Ejemplo por excelencia: Times Square, en Nueva York (…). Neones brillantes, anuncios gigantes y carteles destellantes escalan como una yedra asfixiante la piel lisa de los rascacielos a la vez que bordan la cintura de esta plaza decididamente singular, saturada de luz, perfecta demostración de los poderes de asombro visual del hada electricidad. Panorámica de 360 grados alrededor de la plaza: el mismo paisaje publicitario por doquier para constatar que: Advertising is the Lord. La multiplicación de carteles horizontales ocupa el territorio de manera estratigráfica. A los "clásicos" murales publicitarios se agregan unas artimañas de creación más reciente: el "rotativo" electrónico, el bulto redondo, la escultura publicitaria…
> Aunque, en general, la escalada acaba con la mera ocultación de la arquitectura. Con el resultado siguiente: esta, meramente disimulada, desaparece (…), Times Square añade así esta otra forma de digestión del espacio público: la devoración por la publicidad" (Ardenne, 2011: 62).

Siguiendo estos planteamientos, la arquitectura es portadora de signos. Tal y como sostiene Umberto Eco (1968), es una forma de comunicación de masas una forma de comunicación de masas, tanto persuasiva como informativa, una idea que resultaría de gran utilidad para comprender muchos códigos y lenguajes de la arquitectura.

> Que la arquitectura sea una forma de comunicación de masas es una idea bastante difundida. Una obra que va dirigida a grupos humanos, para satisfacer algunas de sus exigencias y persuadirles para que vivan de un modo determinado, puede ser definida como comunicación de masas incluso en términos puramente cotidianos, en la acepción usual del término, sin referencias a una problemática sociológica definida. Pero también en referencia a esta problemática, la arquitectura parece tener las mismas características que los mensajes de masas (Eco, 1986: 153).

La cotidianidad se encuentra mediada por membranas interactivas que se vuelven cada vez más extensa con el fin materializar los deseos; unas pantallas que cubren las fachadas de los edificios se presentan como "dispositivos, luminosos, transparentes y omnipresentes que conectan la esfera interna del deseo humano con su esfera externa por medio de la puesta en escena espacial (cinematográfica, mercantil, expositiva)" (Barreiro, 2014: 82).

En este sentido, en la década de 1970, Muntadas, cuyo trabajo se encuentra vinculado a la teoría de los medios de McLuhan, había acuñado el concepto "media landscape" o paisaje mediático, para definir la expansión de la invasión de los medios de comunicación de masas, materiales audiovisuales y de la publicidad en general en el espacio público. Desde entonces, varios de sus proyectos han examinado los flujos de información opacos, impulsando una vía de análisis sobre los medios y el mensaje de la comunicación de masas. Empleando el concepto de "media landscape", Muntadas comenzó a experimentar con grabaciones realizadas directamente con la cámara enfocando la televisión con el fin de ofrecer un paisaje mediático que según el propio artista puede ser comparado con el paisaje que uno observa cuando mira a través de la ventana.

La mayor parte de las obras producidas por el artista gira alrededor del concepto de "paisaje de los media"*:* instalaciones y proyecciones que investigan el flujo de las autopistas de la información, deconstruyendo los formatos y los mensajes de los medios de comunicación de masas, desde la publicidad hasta el telediario vespertino[215]. Este es el caso de *This is not an Advertisement,* un anuncio que se niega a sí mismo.

A través de esta paradoja, Muntadas utiliza el medio publicitario para subvertirlo a través de una obra insertada en el entramado urbano. Un no-anuncio que se infiltra en una pantalla que muestra una secuencia de anuncios comerciales para provocar una fisura en la misma.

[215] Nota de prensa del MNCARS disponible en: <http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/notas-de-prensa/2011-001-dossier-es.pdf> [Consulta: 13 diciembre 2017].

Muntadas, *This is not an Advertisement*, 1985

3.6.2. La ciudad como interfaz

A partir de la analogía que establecimos anteriormente entre la pantalla y el escaparate, que al incorporar la luz eléctrica se hace visible en la oscuridad, potenciando la idea de simulacro, es posible observar cómo estos de extendienden desde el interior de los pasajes hacia las calles, presentándose como pantallas-espejo en las que el receptor busca el reflejo de su propia imagen; ventanas a través de las cuales es posible observar una secuencia de imágenes en movimiento, acercándose a la pantalla dinámica (Manovich, 2005). Gracias al montaje, el cine es capaz de construir otros mundos, espacios y tiempos en los que el espectador se sumerge, unas pantallas dinámicas que salen del cine para recubrir fachadas de edificios y transformarse en "pantallas en tiempo real".

Siguiendo esta línea y centrándose en la irrupción de las pantallas electrónicas en el espacio urbano, concretamente el de Japón, Vladimir Krstic (1997), asocia este hecho a la disolución de la ciudad tradicional. Estas pantallas, sostiene, producen interrupciones en el aspecto físico urbano, produciendo una especie agujeros electrónicos donde una infinita transparencia sustituye a la materia arquitectónica. Las simulaciones que en ellas se generan, se intercalan con el espacio urbano y erosionan sus límites hasta convertirlos en algo permeable que tiende a desaparecer. De esta manera, la forma de la ciudad ya no viene dada tanto por la arquitectura como por un flujo de imágenes en permanente evolución.

Lipovetsky (2009:101), explica que en la segunda mitad del siglo XX surgieron nuevas técnicas de difusión de imágenes que ampliaba la variedad de pantallas. A partir de la aparición de la televisión en la década de los años 50 como una pantalla que se introduce en los hogares, estas comienzan a multiplicarse (ordenadores, consolas de videojuegos, teléfonos móviles, cámaras fotográficas digitales, GPS, e infinidad de dispositivos digitales:

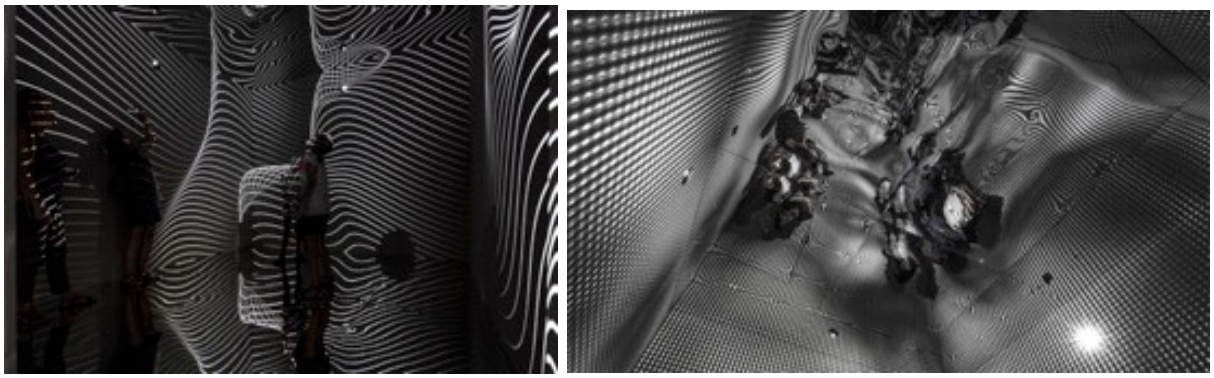
> En menos de medio siglo hemos pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla de comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla. La pantalla de cine fue durante mucho tiempo única e insustituible; hoy se ha diluido en una galaxia de dimensiones infinitas: es la era de la pantalla global. Pantalla en todo lugar y todo momento, en las tiendas y en los aeropuertos, en los restaurantes y los bares, en el metro, los coches y los aviones; pantallas de todos los tamaños, pantallas planas, pantallas completas, minipantallas móviles; pantallas para cada cual, pantallas con cada cual; pantallas para hacerlo y verlo todo. Videopantalla, pantalla miniaturizada, pantalla gráfica, pantalla nómada, pantalla táctil: el nuevo siglo es el siglo de la pantalla omnipresente y multiforme, planetaria y multimediática (Lipovetsky, 2009:101).

Martín Prada (2012: 93-98), comenta que el empleo y la percepción que el individuo tiene del espacio físico que le rodea y la contemplación directa del mundo se ha visto afectada por la presencia de pantallas en los espacios públicos. El ciudadano ahora es un ciudadano-espectador rodeado por estos dispositivos de producción visual, que ha provocado en él una especie de "no poder parar de ver" mediático.
La televisión, que fue la primera pantalla infiltrada en los hogares, ha invadido todas las actividades que uno desempeña en el hogar. Esta estrategia, apunta Martín Prada, presenta el modelo de las nuevas formas de actuación del poder en relación a las variables espaciales, es decir, la preferencia por la ocupación de los lugares de la privacidad frente al típico empeño de las formas tradicionales del poder en la conquista de los espacios exteriores.

> Algo ha cambiado, y el período de producción y consumo fáustico, prometeico (quizás edípico) cede el paso a la era «proteínica» de las redes, a la era narcisista y proteica de las conexiones, contactos, contigüidad, feedback y zona interfacial generalizada que acompaña al universo de la comunicación. Con la imagen televisiva, ya que la televisión es el objeto definitivo y perfecto en esta nueva era, nuestro propio cuerpo y todo el universo circundante se convierten en una pantalla de control (Baudrillard, 2002: 188).

En su libro *Control y vigilancia en el espacio urbano,* García Cortés (2010), explica que el afán que produce la comunicación, hace que lo interior y lo íntimo se hayan convertido en una pantalla permanentemente conectada, en la que lo público, lo privado, lo social y lo personal se mezclan y confunden continuamente. De esta forma, el espacio urbano se constituye de una manera progresiva como una gran pantalla plana tridimensional que se puede reprogramar, con el fin de canalizar y dirigir las actitudes y el comportamiento de los ciudadanos en un entorno controlado.

Asimismo, sostiene que a partir de la transformación de las ciudades en un sistema de flujos de redes y superposición de datos, en el ámbito de la arquitectura los edificios, concebidos tradicionalmente con unos parámetros fijos basados en valores de eternidad y permanencia, porque el espacio estaba considerado como un elemento abstracto de naturaleza neutral e ideal. Sin embargo en la actualidad, el concepto de ciudad ha cambiado, porque tal y como vimos, en la actualidad "la ciudad tiende a estar en todas partes y en ninguna, y definirlo se ha convertido en una tarea difícil, especialmente, desde la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación" (García Cortés, 2013: 20-25).



Refik Anadol, *Infinity Room*, 2015[216]

Infinity Room es un proyecto de entorno inmersivo de Refik Anadol (2015) que forma parte de los "experimentos temporales de inmersión temporal" del artista, una investigación sobre instalaciones audiovisuales que promueven un estado de conciencia que sumerge al visitante en el espacio recreado en la instalación, un entorno a menudo artificial, en la que se experimenta un nuevo tipo de presencialidad en un entorno no físico.
En este proyecto el artista utiliza el concepto de "infinito" como una manera de transgredir los límites normales de la experiencia visual y transformar la idea de pantalla "clásica" de proyección de cine plano, en un espacio arquitectónico "móvil" y tridimensional. Aquí la luz es utilizada para difuminar y conectar los límites entre dos espacios: real/ficticio y físico/virtual, un umbral entre el espacio de simulacro creado por la tecnología y el espacio físico donde se encuentra el espectador.

De esta manera se hace visible que la arquitectura se ha expandido por las pantallas de los ordenadores volviéndose fluida, sin límites, flotando en una extraña temporalidad de propagación fugaz, tal y como explica García Cortés (2010); una arquitectura de lo fluido que no entiende el concepto de distancia y que favorece la aparición de nuevas geografías mutantes e híbridas que oscilan entre lo físico y lo virtual. Cortés habla de una nueva forma de arquitectura en red creada a partir de la aparición de entornos virtuales en Internet, caracterizada y constituida por la acumulación y la relación de datos. Unas ciudades virtuales que han cambiado nuestra forma de percepción de la urbe física, provocando una fragmentación de su visión como espacio homogéneo para "(re)crear una nueva representación basada en la conjunción de fragmentos subjetivos y no lineales".

Por otro lado, el hecho de que la arquitectura que alberga la ciudad actúe como soporte de anuncios publicitarios, vallas, paneles, señales, pancartas u otros elementos superpuestos que muestran mensajes escritos, hace evidente la existencia de una creciente cantidad de pantallas. Algo que también ocurre en los centros comerciales, espacios que, como hemos visto, suponen la evolución de los pasajes modernos y los grandes almacenes, que tomaron como modelo ciudades como Las Vegas y los parques temáticos, cuyo despliegue publicitario hace de ellos unos espacios que pueden ser considerados interfaces: ciudades-pantalla, centros comerciales-

[216] Web del proyecto disponible en: <http://www.refikanadol.com/works/infinity-room/> [Consulta: 26 noviembre 2017].

pantalla que revelan lo efímero de las imágenes obtenidas de la ciudad, que se descompone, por lo tanto, en elementos digitales provocando un cambio en la percepción del espacio y el tiempo y convirtiendo a la ciudad en una interfaz. En este sentido y refiriéndose a la pantalla publicitaria, Armand Mattelart sostiene que en ella "la mercancía se produce como espectáculo y el espectáculo como mercancía" (Mattelart, 1995).

Frente a la ciudad anuncio o ciudad pantalla controlada por las empresas y los medios de comunicación, en el espacio híbrido los medios locativos ofrecen la posibilidad de subvertir y modificar creativamente los anuncios publicitarios cuestionando el software comercial. A este respecto, Gemma San Cornelio y Pau Alsina (2010) realizan una exploración de las prácticas artísticas culturales de los nuevos medios y exponen que el proyecto que mejor reflejaría la idea, siguiendo a Manovich (2005), de aprovechar las relaciones que existen entre la arquitectura y las estrategias comerciales, sería *The Artvertiser*[217], de Julian Olivier, Clara Boj y Diego Díaz (San Cornelio; Alsina. 2010: 153).

El proyecto consiste en transformar espacios urbanos en los existe una fuerte presencia publicitaria, en espacio expositivos. Para ello, enseñan a un ordenador a reconocer elementos publicitarios, como vallas, pantallas o carteles para que pueda reemplazar la imagen comercial por contenido alternativo como imágenes o vídeo que pueden ser visionados a través de un dispositivo de visualización personalizado. Cabe destacar que para sus creadores, más que una forma de tecnología de Realidad Aumentada, consideran que *The Artvertiser* es un ejemplo de "Realidad Mejorada".

Julian Oliver (dir.)[218], *The Artvertiser: improved reality*, 2010

Por tanto, los mecanismos empleados en los centros comerciales se extienden al espacio urbano para incitar a un consumo permanente (físico y virtual), algo que se hace visible tanto a través de los sistemas de control como en los anuncios publicitarios que recubren las fachadas; mensajes situados en el exterior de los edificios y que se miniaturizan para introducirse directamente en los bolsillos de los usuarios a través del teléfono móvil que a su vez activa el

[217] Web del proyecto disponible en: <http://www.theartvertiser.com> [Consulta: 26 noviembre 2017].

[218] Director de proyecto: Julian Oliver; Programación informática: Julian Oliver, Damian y Arturo Castro; Prismáticos V-1: Julian Oliver, Clara Boj y Diego Diaz.

spam locativo; mensajes publicitarios que el usuario recibe en su teléfono móvil sobre los lugares que atraviesa en su navegación por el espacio híbrido, unas capas de datos digitales (publicitarios) sobre el espacio físico.

Siguiendo los planteamientos de Lefebvre (1974: 223) "es en el espacio y por el espacio donde se produce la reproducción de las relaciones de producción capitalista. El espacio deviene cada vez más un espacio instrumental", y en este sentido, el mundo "físico" se ha miniaturizado, ya que con el teléfono móvil el usuario accede a toda la información que desea. El uso extendido de los dispositivos móviles personales configuran lo que Bratton (2008) denomina como una *iPhone city*: iPhone como tecnología de comunicación y de movilidad, una interfaz que permite la comunicación con el mundo.

A través de él, la ciudad es percibida como un conjunto de datos "táctiles" que son reescritos a cada momento. El autor sostiene que gracias a los smartphones, en realidad no es necesario el desplazamiento físico a cualquier sitio porque ya uno ya se encuentra situado en él debido a la ubicuidad que posibilitan los smartphones. Inmersos en ellos, permiten al usuario realizar múltiples tareas como hablar, escribir, enviar emails, *googlear*… de esta manera el iPhone es casa y oficina al mismo tiempo.

> Encapsulado en cristal sensible, la interfaz y el hardware del iPhone se funden en lo que el usuario percibe como una forma o campo dinámico único. La interfaz gráfica del usuario (GUI) de iPhone se presenta llena de cosas que no son metáforas; es una carcasa recubierta por una capa gomosa que puede ser retirada. La GUI del iPhone parece estar iluminada desde dentro, no como una envoltura, sino como una expresión orgánica; tiene "facialidad". Es su tangibilidad y su antropomorfología lo que lo hace funcionar social y psicológicamente, como una interfaz directa hacia el mundo, no hacia la red de una manera indirecta; directo a lo real, no a lo icónico (Bratton, 2008)[219].

Bratton sostiene que en cuanto a movilidad, el iPhone ha engullido al coche y como resultado, la esta ha pasado de ser mecánica a ser informacional, por lo que el binomio coche+teléfono se ha convertido en una especie de cine móvil y micro-urbanismo para un conductor-usuario. La relación entre *flânerie* y el cine es una cuestión que diversos autores han planteado y en la que profundizaremos más adelante. Comenzando con Wolfgang Schivelbusch (1987) por ejemplo, que centrándose en la relación panorámica que se produce al contemplar el paisaje desde la ventana cuando se realiza un viaje en tren, describe como panorama o "panorámica" la experiencia que obtenían los visitantes de los panoramas del s. XIX.

Al igual que el *flâneur*, el espectador de cine mantiene su individualidad entre la multitud de la audiencia, y al igual que los estímulos que encuentra en la ciudad le sumergen en un estado de distracción, al asistir al cine ocurre algo similar, espacio en el que uno permanece

[219] "Enclosed in sensate glass, the iPhone interface and hardware blend into what the user perceives as a single dynamic form or field. The iPhone GUI is filled with things not metaphors; it's a tactile movie shell to be pushed and pulled as real, rubbery stuff. The iPhone GUI seems illuminated from within, not as a layer but as an organic expression; it has faciality. This tangibility and this anthropomorphology are what makes it work, socially and psychologicaclly, as an interface to the world directly, not to the network indirectly; to the real not to the iconic" (Bratton, 2008).

prácticamente inmóvil ante múltiples secuencias de imágenes en movimiento. En ambos casos, se solicita al espectador, tanto del espectáculo urbano como del cinematográfico, un estado receptivo y al mismo tiempo distraído. Una disposición que puede llevar al *flâneur* a experimentar el estado del shock, un estado de ánimo que emplaza lo vivido en el interior de uno y que se produce por una serie de acontecimientos que le van sorprendiendo.

En este sentido, la ciudad se ha convertido en una especie de panorama en el que las pantallas se multiplican. En el análisis que plantea Virilio (2001) sobre el impacto que las nuevas tecnologías tienen en las ciudades, pone el foco en la deslocalización que estas producen en el ser humano, así como la supresión de los trayectos; un hecho que según el autor conlleva una pérdida del aquí y ahora y por tanto un cambio sustancial en la comprensión del tiempo.

Por su parte, Manovich (2005) como vimos, en la *genealogía de la pantalla*, se centra en aspectos tales como la capacidad de interacción y conectividad que ofrecen las nuevas tecnologías, cuyo diseño de interfaz está basado en la interactividad (posibilidad de participar en los procesos de escritura y en la elaboración de mensajes), usabilidad (los ciudadanos pasan a ser usuarios y no solamente consumidores, y reaccionan para que el espacio urbano se adapte a sus necesidades) y la legibilidad (permite que la ciudad-texto pueda ser leída).

Basándose en estos parámetros, en 2001 el colectivo Chaos Computer desarrolló mediante software libre el proyecto *Berlin Blinkenlights* en el edificio Haus des Hehrers (Berlín) que usaba un sistema de lámparas que simulaban los píxeles de una pantalla. Aprovechando las ventanas frontales rectangulares del edificio y colocando en su parte posterior 144 lámparas manipuladas por control remoto para apagar o encenderlas, se simulaba el efecto de un píxel, generando una pantalla monocromática de 18x8 pixeles.

De esta manera la construcción arquitectónica se convertía en una gran pantalla interactiva de baja resolución a la que se podían enviar textos, crear animaciones o participar en partidas de Pong, el famoso juego de Arcade basado en el juego de tenis de mesa. Durante 23 noches la comunicación privada se transformó en un acto lúdico de participación y contemplación público.

Chaos Computer, *Berlin Blinkenlights*, 2001

Ejemplos a través de los cuales se pone de manifiesto la "usabilidad" de las interfaces, mediante las que los sujetos se convierten en usuarios y no solamente en consumidores que reaccionan e interactúan con el espacio urbano a través de proyectos artísticos que se apropian del lenguaje publicitario y subvierten su uso. De esta manera, en lugar de sucumbir a la mercancía y el control, el *flâneur* logra mantenerse al margen en una ciudad-interfaz. Una ciudad-umbral en la que hace uso de las nuevas tecnologías para experimentar el espacio urbano de una manera sensible.

3.7. CARACTERÍSTICAS DEL *FLÂNEUR* EN EL ESPACIO HÍBRIDO

> Nos vemos forzados a jugar al *flâneur* en un mundo donde la ficción ha hecho desaparecer la realidad. ¿Acaso aún es posible ejercer la *flânerie* hoy en día o solo se trata de una parodia? ¿Acaso la crítica y el análisis social pueden existir en la hiperrealidad? ¿Acaso alguna vez existió la autenticidad? (Mallaren, 1998: 95).

Durante el camino transitado hasta este punto, hemos tratado de aproximarnos al espacio urbano contemporáneo en relación a las nuevas tecnologías. Hemos "sobrevolado" el espacio urbano posmoderno prestando atención a los lugares que eran propios del *flâneur* moderno para encontrar sus equivalentes, sus actualizaciones, en la ciudad actual.

La primera característica que salta a la vista es que la fragmentación del espacio y el tiempo que el usuario del ciberespacio experimentaba, ha irrumpido también en el espacio público físico, en gran medida, por la presencia de la tecnología, especialmente en forma de pantalla, donde la imagen simulada lo recubre todo, como si la ciudad actual se hubiera convertido en un enorme panorama comercial: en la ciudad posmoderna el *flâneur* navega sin rumbo arrastrado por el carácter líquido de la época actual.

Si en el ciberespacio el *flâneur* dejaba a un lado el cuerpo para desplazarse visual y mentalmente a través del hipertexto, pudiendo recorrer las ciudades de todo el mundo a través de la pantalla del ordenador, en el espacio híbrido lo recupera para desplazarse combinándolo con el uso de las nuevas tecnologías. El *flâneur* deambula ahora por un espacio híbrido, cuyo cuerpo es el motor que le dota de movilidad y sus sentidos navegan por el espacio físico a través de unos dispositivos que devienen ventanas portátiles con vistas a una capa digital.

Siguiendo las cuestiones planteadas por Balestrini (2012), nos preguntamos cómo sería ese nuevo *flâneur* hiperconectado, al que posiblemente se le haya cuestionado ya su derecho a perderse en la ciudad o a descubrir rincones inesperados, por ello lanza una invitación a las instituciones culturales a "pensar nuevas experiencias urbanas que enriquezcan el espacio físico con cierta poesía, devuelvan una cuota de serendipia al recorrido callejero, y nos ayuden a resignificar los datos o a reencontrarnos en un espacio furtivo".

De acuerdo con esto, nos proponemos pensar en aquellos aspectos que caracterizan al *flâneur* y al *ciberflâneur*, en el espacio híbrido para ver qué puede aportarnos y de qué manera hace uso de las nuevas tecnologías para la producción de sentido en este nuevo espacio. Ello será planteado, como venimos haciendo hasta el momento, a través de propuestas artísticas que por su manera de proceder consideramos próximas a la *flânerie*. En este sentido, fueron diversos los autores que apostaron por el estudio y resignificación del *flâneur* en tanto figura conceptual, con la intención de comprender diferentes aspectos de la posmodernidad, especialmente a partir de la década de 1980.

Como vimos en el apartado anterior, en *Window Shopping*, Anne Friedberg (1993) conecta al *flâneur* con otras prácticas modernas como ir al cine, de compras o de turismo, recurriendo a esta figura por encarnar de forma paradigmática el deseo de combinar la percepción con el desplazamiento por el espacio (Manovich, 2005: 345). En relación al cine utiliza el concepto de "mirada virtual movilizada" para hacer referencia a la percepción de la cultura cinematográfica, televisiva y cibernética. Se trata de una percepción normal mediada por la representación, y un paseo ocioso por el imaginario de otros tiempos y lugares; algo que surge cuando la fotografía se fundió con la mirada movilizada del turismo, las compras urbanas y el paseo ocioso.

> Las miradas ya se habían hecho móviles y mecanizadas con la invención de la fotografía, pero las nuevas tecnologías han permitido que la mirada del observador distanciado se haya vuelto cada vez más global y omnisciente, hasta el punto de hacerse masivamente intrusa: tan militarista como pornográfica, tan intensiva como extensiva, microscópica y macroscópica a la vez. Pero si aceptamos la multiplicación y deslinearización de los horizontes y las perspectivas, las nuevas herramientas de visión quizá también sirvan para expresar e incluso alterar las condiciones contemporáneas de perturbación y desorientación (Steyerl, 2014).

En 1994 Keith Tester recopila un conjunto de ensayos de diversos autores como Frisby, Smart, Morawski, Shield o Bauman entre otros, que tratan la importancia y el futuro de la *flânerie*, revisando su existencia y extendiendo el debate más allá de Baudelaire y Benjamin con el fin de hacerlo pasear por varias direcciones:

> Aquí, de una vez por todas, las definiciones son en el mejor de los casos difíciles y, en el peor de ellos, una contradicción de lo que significa el *flâneur*. En sí mismo, el *flâneur* es, en definitiva, algo poco claro. Y por lo tanto, no puede definirse en sí mismo como mucho más que una tautología: el *flâneur* es el hombre que se entrega a la *flânerie*; *flânerie* es la actividad del *flâneur* (Tester, 1994:7).

A lo largo del libro, se ofrecen diferentes modos de enfocar la figura del *flâneur*, entre los cuales destacamos la visión de Frisby (1994: 81-110) quien señala la importancia de su recuperación, concretamente en el campo de la teoría social por implicar una forma de mirar, observar (la gente, los tipos sociales, los contextos y las constelaciones sociales); una forma de leer la ciudad y su población (sus imágenes espaciales, su arquitectura, sus configuraciones humanas) y una forma de leer textos escritos. El autor sostiene que la ambigüedad resulta algo fundamental en el *flâneur*, una figura que ha sido a veces descrita como un mero paseante, otras como detective o como un descifrador de textos urbanos y

visuales, que en este sentido ha sido encarnado por la figura Benjamin. Frisby explica que resulta necesario rastrear las dimensiones de la propia historia del *flâneur* de Benjamin en el contexto de su pre-historia de la modernidad y distinguirla del holgazán, del vago y de otras figuras a través de las exploraciones históricas de Benjamin (Frisby, 1994: 82)[220]. Por su parte Smart (1994: 158-180) lo utiliza para comprender el prototipo de consumidor de *fast food* o comida rápida en la sociedad contemporánea:

> A la lista de manifestaciones contemporáneas de flânerie citadas por Buck-Morrs, como la "flânerie aural" del oyente de radio que hace zapping radiofónico, la "flânerie televisiva" o la "flânerie mundial" que tiene lugar tras la ventana de la televisión que ofrece noticias, y la flânerie asociada a los viajes organizados y la industria del turismo masivo, podríamos agregar otro ejemplo, a saber, que consistiera en una especie de flânerie relacionada con la creciente gama de alimentos consumidos, los estilos de cocina practicados y los estilos de alimentación contemporáneos; una forma de flânerie que, parafraseando a Benjamin, implicaría "botanizar" con el paladar (Smart, 1994: 162)[221].

Morawski (1994: 181-197) considera que la actitud del *flâneur* representa, en el mundo contemporáneo, el destino de todos aquellos intelectuales y artistas que se enfrentan a las directrices de la cultura de masas comercial; ello, en un mundo en el que la tecnología permite una comunicación global y el transporte avanzado ofrece la libertad para vagar por el mundo sin necesidad de limitarse a permanecer en una sola ciudad. Asimismo, comenta que a diferencia del *flâneur* moderno, que se sentía profundamente atraído por los pasajes comerciales, el *flâneur* del siglo veintiuno es seducido por la cultura de los medios de comunicación de masas: "El *flâneur* ha pasado de ser un espectador esnob, a un exponente ideal e intelectual del paisaje urbano, el urbanita utópico" (Morawsky en Tester, 1994)[222].

Por otro lado, Bauman (1994) ofrece una visión pesimista sobre las actualizaciones del *flâneur* en la sociedad occidental ya que en las ciudades posmodernas el paseante solamente puede llevar a cabo una *flânerie* privatizada, por la propia privatización que han sufrido los espacios que frecuenta como es el caso de los centros comerciales. El autor comenta que a través de la producción de estas grandes superficies, así como la de los parques temáticos y los viajes organizados, la *flânerie* ha mutado hacia un hábito de contemporaneidad ubicua.

---

[220] "The fundamental ambiguity of the figure of the *flâneur*, sometimes verging on that of the mere stroller, at other times elevated to that of the detective, to the decipherer of urban and visual texts, indeed to the figure of Benjamin himself, was amplified by Benjamin´s own analysis. It is necessary to trace the dimensions of Benjamin´s own history of the *flâneur* in the context of his prehistory of modernity and to distinguish this figure from the idler, the gaper and others in Benjamin´s historical explorations" (Frisby, 1994: 82).

[221] "To the list of contemporary manifestations of *flânerie* adduced by Buck-Morrs, for example, the "aural *flânerie*" of the grazing and *zapping* radio listener, the window-on-the world *flânerie* of television news, and the insular package-tour *flânerie* associated with the mass tourist industry, we might add a further example, namely a form of *flânerie* which coincides with the increasing range of foods consumed, styles of cooking practised, and modes of eating/dining now possible; a form of *flânerie* which, to paraphrase Benjamin, involves botanizing with the palate" (Smart, 1994: 162).

[222] The *flâneur* has been transformed from the snobbish spectator into an ideal, intellectual exponent of the cityscape, the utopian urbanite (Morawsky en Tester, 1994).

En este sentido, Bauman considera al *flâneur* como el peatón postmoderno por excelencia: el buscador banal de la abstracción en medio de los centros comerciales, los parques temáticos y otros espacios pseudopúblicos de la ciudad posmoderna (Bauman en Tester, 1994: 138-157).
En otra publicación titulada "Watching your Step: The History and Practice of the *Flâneur*" Jenks (1995: 153) sostiene que el *flâneur*, figura profundamente arraigada en la vida cotidiana, es una forma analítica, un dispositivo narrativo, una actitud hacia el conocimiento y su contexto social; una imagen de movimiento a través del espacio social de la modernidad. Según el autor, en la posmodernidad, el *flâneur* regresa como un experto intrépido en el uso consciente y despreocupado del espacio y considera que debe sacudirse la "actitud blasé", es decir, ese estado defensivo que el individuo adopta ante la incapacidad para reaccionar a los impulsos mentales de la ciudad. Liberado de la "actitud blasé", el *flâneur* podrá proceder a realizar una apreciación crítica de la falsedad, fabricación e imitación que según el autor caracteriza a la sociedad posmoderna.

Por su parte, Shields (1994:77) sostiene que "los problemas del *flâneur* son tan pertinentes para nosotros a finales del siglo veinte como lo eran para el parisino del siglo diecinueve" y describe al *flâneur* como "un detective de la vida en la calle que se encuentra atrapado entre la creatividad y la mercantilización, que observa cuidadosa y minuciosamente las vistas y sonidos de la vida metropolitana, anunciando así el *bluff* de la existencia civilizada del mundo, y que se involucra en un discernimiento de los placeres sutiles de la vida urbana". El autor explica la *flânerie* como "un intento de apropiarse de la postura de espectador y reforzarla para transformar el escaparate del imperio en un espectáculo que pueda ser dominado" (Shields, 1994:75).
Analizando los planteamientos surgidos en la publicación de Tester (1994) y desde el punto de vista de la etnografía, Mallaren (1998) recopila un conjunto de reflexiones en las que la idea central giro en torno a la necesidad, tanto en el mundo académico como en el cotidiano de la posmodernidad, de la existencia y actuación de un *flâneur* (figura a la que hace referencia como prototipo del etnógrafo urbano), que reflexione sobre sí mismo y que esté dispuesto a deambular por la vida académica y por la cotidianidad en una constante reflexión acerca de su propia posición en ambos entornos. Como etnógrafo, Mallaren asume su papel de *flâneur* como figura que trata de no involucrarse por completo fijando un paso que no sigue el ritmo de las circulaciones veloces de la metrópolis moderna.

Asimismo, a partir de los 2000 encontramos a diversos autores que recuperan la figura del *flâneur* y la actualizan, surgiendo una serie de denominaciones para referirse a ella. Así, vinculándola a las nuevas tecnologías, como es el teléfono móvil, Robert Luke (2001) actualiza la figura del *flâneur* a una más "móvil" y posmoderna, el *phoneur*, al que describe como un comentarista del mundo moderno que habla a través de su teléfono móvil. Unos años más tarde, en 2003, la artista Laura Beloff a partir de su pieza *Seven-mile-boots* (unas botas intervenidas y sensorizadas que permiten a quien las lleve, realizar un paseo por el espacio físico mientras escucha conversaciones de chat en el espacio digital), propone una experiencia de hibridación de espacios activados a través del caminar. De esta manera, Beloff habla de la existencia del hibronauta, un *flâneur* del espacio híbrido que camina y navega al mismo tiempo, borrando las líneas que existen entre lo público y lo privado.

En 2005 Young explica que en la ciudad posmoderna, subyugada al tráfico en la que los peatones no tienen cabida, el *flâneur* debe reencarnarse en *driveur*. El autor argumenta que en las ciudades actuales invadidas por el tráfico, tienen lugar "una *flânerie* dirigida" llevada a cabo desde el asiento del conductor del automóvil. De esta manera, ciudades como Siydney son una especie de "metrópolis de *driveurs*" donde la velocidad y la obsesión por llegar al destino han reemplazado la necesidad del viaje como exploración y aventura.

Salah Fahmi (2008) habla de un neo-*flâneur* en la era de la globalización, una actualización del paseante moderno a través de la cual surgen cuestiones tales como la posibilidad de caminar sin rumbo en un espacio dominado por el transporte, la manera de no sucumbir a la mercancía en una sociedad invadida por el consumo o si sería posible ser un personaje ocioso en un tiempo sometido a la disponibilidad laboral permanente; unas cuestiones que son abordadas desde la actualización del *flâneur* como un post-turista. Por otro lado nos parece importante centrarnos en las conexiones que De Souza e Silva (2009) establece entre la figura del *flâneur* y la del *traceur* (aquel que practica *parkour*), una actividad considerada por la autora como un tipo de *flânerie* posmoderna que utiliza la ciudad como espacio de juego en una práctica que permite escapar al control y los obstáculos de las ciudades actuales.

Finalmente, Psarras (2015) en su tesis doctoral investiga, a través de su práctica artística, las geografías emocionales personales y compartidas de la ciudad convirtiéndose, él mismo en lo que él denomina como "hybrid *flâneur*" o *flâneur* híbrido, transitando espacios como estaciones de metro, de los cuales se extrae una experiencia documentada y aumentada por las herramientas tecnológicas; una serie de caminatas que documentó y publicó en blogs haciendo uso de una tecnología que no solo serviría como herramientas de registro sino como elementos performativos en los propios recorridos.

Para terminar la introducción de este apartado, repasamos los planteamientos elaborados por Salah Fahmi (2008: 33:46), quien siguiendo la línea de Bauman, ofrece una visión pesimista sobre la existencia del *flâneur* en la ciudad posmoderna. Como decíamos, el autor plantea una actualización del *flâneur* a neo-*flâneur* en la era de la globalización, cuya pervivencia, comenta, solamente podría ser considerada en el caso de que lograra mantener una distancia artística o estética frente al entorno urbano consumista que le rodea. En ese caso, habría que pensar la posibilidad de caminar sin rumbo en un espacio dominado por el transporte, en la manera de no sucumbir a la mercancía mientras la cultura del consumo invade la mayor parte de los aspectos de la vida social, o en la ociosidad en un tiempo sometido a la conectividad y disponibilidad laboral permanente. En este contexto, "la mirada del neo-*flâneur* ejerce de mediadora entre la experiencia de caminar y las múltiples capas narrativas de los espacios de tránsito, al mismo tiempo que absorbe las imágenes de la posmodernidad".

Mientras el paisaje urbano del siglo diecinueve seducía al *flâneur* con la ilusión de una libertad espacial infinita, el *flâneur* de Baudelaire probablemente sea incapaz de sentirse en casa en la urbe posmoderna globalizada. Partiendo de esta premisa, y ante la imposibilidad de ocio, de mantenerse al margen del consumismo o de caminar sin rumbo, Salah Fahmi propone una conceptualización del *flâneur* moderno como "un neo-*flâneur* o post-turista que ha sido

engullido por los estímulos de los flujos globales, mientras es testigo del fetichismo del consumo y la estetización de la imagen del consumismo".

Respecto al hecho de la dificultad o incapacidad de sentirse en casa en la ciudad global, Simmel, en *El extranjero* (1908), ofrece una reflexión sobre ello y explica que las relaciones sociales son cada vez más de extranjeros, y que el individuo moderno es una especie de turista en su propia ciudad. También Bauman (2005) coincide con esta visión, afirmando que la sociedad actual es una sociedad de extranjeros, definida "por un constante desencuentro, por la desatención hacia el otro, por unas relaciones «deseticalizadas». Se trata de un espacio omnipresente en el que prevalece un sentido de indiferencia moral".

Tal y como explica Marzo (2004:108), en esta sociedad existe una ausencia de vínculos, pues el individuo observa el entorno como un turista y se mueve con entusiasmo porque sabe que, para que sea una experiencia turística excitante, esta debe ser breve. De este modo, su fugacidad se hace evidente en unas relaciones intensas pero premeditadamente efímeras, es decir, el tipo de relaciones que promueven el espacio público actual.

Con el objetivo de encontrar las equivalencias del *flâneur* moderno en este espacio híbrido, y en contraste a esta visión del neo-*flâneur* como post-turista, recurrimos a él no para ver cómo es testigo del "desastre", sino para potenciar aquellos valores que podrían "salvar" la ciudad global posmoderna. En este sentido cabría retomar su cualidad de "sacerdote del *genius loci*". Benjamin (1997: 217) se refirió al *flâneur* como "el sacerdote del *genius loci*", es decir, como guardián del espíritu del lugar que es capaz de captar su esencia y que manifiesta sus cualidades a través del cuerpo que camina, que observa, que siente: el *flâneur* parece ser el *genius loci* de él mismo, celebrando el lugar y sus detalles, considerando el acto de caminar como una acción que busca "localizar sensaciones y sentir localizaciones"[223].
En la mitología romana, la expresión *genius loci* (*genius* = espíritu guardián, *loci* = lugares, localizaciones) hace referencia al espíritu protector de un lugar, al espíritu guardián que da vida a los lugares y sus habitantes, que los acompaña desde su nacimiento hasta su muerte determinando su carácter o esencia.

En este sentido, el imaginario del *flâneur* en el espacio híbrido genera una reelaboración constante del presente urbano a través de la memoria y la experiencia, relacionado con el interés que Lefebvre (1996) tiene en el proceso de percepción e interpretación. Lefebvre experimenta la ciudad no como un espectáculo estático, sino como una serie de narrativas interesantes y patrones de movimiento colectivo en la calle. Movimiento como "in-quietud", como un no dejar de moverse y deambular por las calles. De esta manera, lo que caracteriza al *flâneur* y que hace que continúe investigando el espacio urbano es la curiosidad, la inquietud de conocer y descubrir nuevos caminos para perderse.

[223] "Place senses and sense places" (Feld, 1996, en Psarras, 2015).

3.7.1. Camina sin rumbo

> Con el fin de estar en condiciones de responder a la tenue llamada de atención de los detalles, el paseante debe caminar ante todo de forma desinteresada, sin rumbo fijo, abandonarse a las sorpresas del azar: "Para pasear de verdad es preciso carecer de un propósito muy determinado (Muñoz-Millanes, 2015: 7).

En el ciberespacio, el *flâneur* podía desplazarse sin rumbo convertido en avatar para caminar virtualmente por entornos simulados o bien "navegar a la deriva" a través del hipertexto. La metáfora "navegar" la utilizamos para describir la acción de desplazamiento o paseo virtual a través del hipertexto, una nueva forma de nomadismo que tiene lugar atravesando las redes de comunicación. Un desplazamiento por unos espacios que, recordamos, Deleuze y Guattari (1988) pueden distinguirse por ser lisos y estriados, y que en relación al principio hipertextual, por tratarse de algo abierto, expansible e incompleto, correspondería a los denominados espacios lisos (Landow, 1995). En el caminar sin rumbo del *flâneur,* los autores encuentran un ejemplo paradigmático de recorrer de manera lisa un espacio estriado, teniendo la capacidad de incorporar propiedades lisas (dinámicas y transformadoras) a un espacio estriado (secuencial y causal). Como vimos más arriba, la ciudad híbrida puede ser un hipertexto, y el desplazamiento que en él tiene lugar, una navegación, por tanto, se activa la idea de espacio como encrucijadas, constelaciones o ramificaciones: rizomas que se convierten en potenciales cambios de rumbo que son producidos por las acciones espontáneas o accidentes que en su caminar lleva a cabo el *flâneur* en el espacio híbrido.

"El *flâneur* es movimiento, por eso mismo se convierte en símbolo de la modernidad" (Casullo, 1999), un enunciado que nos da pie a la hora de abordar la cuestión del caminar sin rumbo en los diferentes espacios. La ciudad global contemporánea se caracteriza por lo que Nanna Verhoeff (2012) destaca como sus propiedades más notables: la visualidad (velocidad de transmisión y circulación de las imágenes) y la movilidad (aplicada al uso de pantallas digitales móviles), ambas inherentes tanto del *flâneur* como de la ciudad contemporánea, que es global, igual que la forma que los individuos tienen de desplazarse por un mundo en el que todos los lugares están a su alcance y conectados entre sí. Los desplazamientos que se realizan, ya sean físicos, virtuales o híbridos, están mediados por diferentes tipos de extensiones tecnológicas que facilitan la movilidad y la comunicación, dos elementos fundamentales en la ciudad global.

Verhoeff aborda la cuestión de movilidad a partir del uso extendido de las pantallas móviles, algo que ha modificado la relación que existe con el espacio fuera de la pantalla, es decir, el mundo que la rodea, un espacio que parece estar volviéndose cada vez más íntimo, más flexible y más móvil, según la autora. Cuando empleamos el concepto de "movilidad", también nos referimos a la circulación de datos, bienes y personas, sobretodo de estas últimas, ya que existe una gran cantidad de sujetos que se desplazan por la ciudad formando la multitud entre la que camina el *flâneur* y con la cual continúa manteniendo una relación ambigua entre el placer y la soledad o entre la identidad y el anonimato.

Volviendo a la idea de espacio liso de Deleuze y Guattari, caracterizado por ser un espacio abierto a la transformación, por ello favorecen los recorridos sin rumbo; espacios propios del nómada, figura estrechamente relacionada con el *flâneur*, ya que ambos, en sus desplazamientos, se convierten en vectores de desterritorialización que amplían hasta el infinito, la comprensión y la definición de lo urbano. En este sentido, el *Tratado de Nomadología* de Deleuze y Guattari explica que el nómada se encuentra en un constante movimiento por lo que ellos autores llaman *intermezzo,* una especie de no lugar: "la vida del nómada es intermezzo. Incluso los elementos de su hábitat están concebidos en función del trayecto que constantemente los moviliza" (Deleuze; Guattari, 1997: 384). El intermezzo es rizoma, pues "un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en el medio, entre las cosas, inter-ser, intermezzo" (1997: 29).

> El *flâneur* posmoderno negocia narrativas espaciales y temporales en ambientes privados, públicos e hibridizados, y se encuentran en medio de la tensión entre lo fortuito y lo universal, entre la presencia y la ausencia, entre utopías y heterotopías, entre disyunciones temporales y trayectorias históricas, y entre implosiones y explosiones de subjetividad (McLaren, 1997: 83)[224].

Asimismo, en *Rizoma* (1988) analizan las características nómadas en relación a las fuerzas anticapitalistas y antiestado, dentro de lo cual el nómada estaría relacionado con la máquina de guerra y al espacio liso, vinculados ambos al espacio geográfico. Este queda definido por el movimiento de los sujetos, relacionado con la identidad, con eliminar todo aquello que identifica al sujeto, difuminar todas aquellas líneas de código que lo hacen legible y que vienen dadas por el constante movimiento, por su desplazamiento.

En la actualidad, la movilidad está influida por la tecnología, que a su vez produce una transformación del espacio. En este sentido, surge un nuevo tipo de nomadismo que se produce en un espacio de estructura rizomática donde tienen lugar intercambios de información y conocimiento entre los sujetos. La movilidad, por tanto, viene dada por la conectividad, que a su vez promueve un nuevo tipo de relaciones en unos espacios cada vez más privatizados y cambiantes. Si el hogar era antes el lugar de contacto entre el usuario y la información, "ahora el espacio de contacto tiende a aparecer centrado en la movilidad, fuera del hogar. Las tecnologías nos acompañan en todo momento y hacen de nosotros actores activos del acto comunicacional, o lo que es lo mismo, el hogar se ha reducido a uno mismo y se lleva colgado en la mochila" (Marzo, 2004: 136). Por tanto, el nómada refleja el constante flujo de movimientos a los que se ve sometida la ciudad, convirtiéndola en lugar de paso, y es este el rasgo fundamental que diferencia al nómada o *flâneur* de la masa de sujetos cuyos movimientos se ven reducidos a unas trayectorias pautadas que unen su casa, con el trabajo y con los grandes almacenes, convertidos hoy en centros comerciales. Todos ellos se mueven, pero no siempre con el ritmo deseado ni en la dirección elegida libremente.

[224] "Postmodern *flâneur*s negotiate spatial and temporal narratives in private, public, and hybridized spheres and wrestle with the tension between the contingent and the universal, between presence and absence, between utopias and heterotopias, between temporal disjuntions and historical trajectories, and between implosions and explosions of subjectivity" (McLaren, 1997:83).

Estableciendo un paralelismo entre la sociedad posmoderna globalizada contemporánea y las sociedades nómadas del pasado, Meyrowitz (2003) habla de una vuelta a la cultura nómada primitiva, en la que los individuos se han transformado en "nómadas globales en la sabana digital" y "cazadores-recolectores de la era de la información" aplicándolo a las tecnologías de los medios digitales:

> A medida que avanzamos rápidamente en una nueva era de globalización y comunicación inalámbrica, también estamos retrocediendo, en algunos aspectos clave, hacia la forma más temprana de asociación humana: la caza y la recolección nómada. Ambos tipos de organización social se caracterizan por la superposición de experiencias y el desdibujamiento de los roles sociales. En las sociedades nómadas, todos vivían cerca unos de otros. No existían roles y situaciones sociales separados. No hubo distinciones entre el lugar de trabajo y el hogar, entre el trabajo y el ocio. Además, el liderazgo en estas sociedades no estaba mistificado sino basado en el mérito. (…) Una característica clave de la era electrónica es que la mayoría de los límites físicos, sociales, culturales, políticos y económicos se han vuelto más porosos, a veces hasta el punto de desaparecer funcionalmente (Meyrowitz, 2003)[225].

En su texto *Mira cómo se mueven. 4 ideas sobre movilidad,* Martí Perán (2005) propone cuatro formatos distintos de movilidad contemporánea. El primero de ellos gira en torno al centro comercial, extensible al propio espacio urbano por el que se llevan a cabo una serie de movimientos que podrían ser considerados como coreografías del consumo o *Shopping Dance*, llevadas a cabo por compradores que merodean entre escaparates y productos.

La segunda idea sobre movilidad es *Roadscape*, que es una movilidad narrativa y discontinua provocada por la irrupción de la tecnología en la ciudad. La tercera, relacionada con *Robert Walser*, implica una movilidad marcada por la lentitud y la escala urbana, donde entrarían conceptos como la *flânerie*, el vagabundeo, la errancia o la deriva; una vuelta a la presencia física en el espacio como mecanismo para construir ciudadanía, para practicar la ciudad (Certeau, 1990), porque vagar por la ciudad es sobretodo una indisciplina frente a la movilidad previsible.

Por último, el autor propone *Borderline* para referirse a la noción de frontera en un mundo globalizado en el que los avances tecnológicos, que proponían la supresión de los límites, han provocado una división más rígida y endurecida de los territorios, dando lugar a una movilidad obligada pero por otro lado también obstaculizada.

---

225 "As we are moving swiftly into a new era of globalization and wireless communication, we are also spiraling backward, in some key ways, to the earliest form of human association: nomadic hunting and gathering. Both types of social organization are characterized by overlapping experiences and blurring of social roles. In nomadic societies everybody lived close to each other. No separate social roles and situations existed. There were no distinctions between workplace and home, between labor and leisure. Further, leadership in these societies was not mystified but based on merit. (…) A key feature of the electronic era is that most physical, social, cultural, political, and economic boundaries have become more porous, sometimes to the point of functionally disappearing" (Meyrowitz, 2003).

En definitiva, a través del concepto de movilidad y citando a Careri, el autor sostiene que la arquitectura de la ciudad no solo puede ser corregida mediante su experimentación subjetiva y aleatoria, sino que, a través de una movilidad crítica, estaríamos en condiciones de sustituir la definición de lo arquitectónico como el lugar del estar para transformarlo en el espacio del andar (Careri, 2002: 36). En este espacio del andar, el *flâneur* híbrido se desplaza no solo al ritmo que le marca la propia ciudad, sino que su recorrido se encuentra también determinado por sus interacciones con la tecnología.

3.7.1.1 Cuerpo y tecnología

> (…) Estamos siendo absorbidos por un nuevo cuerpo, un nuevo conocimiento y un nuevo sentido, de cómo podríamos vivir en un inter espacio entre el mundo virtual y el real (Cilleruelo Gutiérrez; 2000: 140).

En el apartado dedicado al ciberespacio hablábamos de la realidad virtual como la realidad propia de este espacio, donde la pantalla se convierte en una ventana que se abre al mundo y que trata de mostrar las cosas de la manera más fiel a la realidad posible; en él, surgía la pantalla como un elemento mediador que sumerge al usuario (no espectador) en la ilusión de lo virtual, ofreciendo por tanto la posibilidad de existir sin la necesidad de estar de una forma presencial. Algo que hace necesario el cuerpo físico (Frank, 1995: 20), pues es el que permite acceder a todas las realidades, las físicas y las virtuales.

Centrándonos en el caminar sin rumbo propio del *flâneur*, al comienzo de esta sección dedicada al cuerpo, retomábamos el recorrido hipertextual que el *ciberflâneur* realizaba en el espacio virtual, sí como el nuevo tipo de presencialidad que conlleva y que se caracteriza por un desplazamiento fundamentalmente visual. En ella, el cuerpo físico daba paso a su representación a través de un avatar virtual, una simulación que más allá de suponer la desaparición del cuerpo, este se transformaba en una especie de nueva corporalidad. Tomando esta idea, comenzamos abordando la relación entre cuerpo y tecnología en el espacio híbrido con el proyecto *WoW* de Aram Bartholl.

Aram Bartholl, *WoW*, 2006-2009

En él, Bartholl toma elementos del imaginario virtual para hacerlos visibles en el espacio físico. En este caso, *WoW*, que corresponde a las siglas del juego de rol online "World of Warcraft", y consiste en una performance en la que unos sujetos se desplazan por el espacio urbano físico con unos nombres que corresponden a los nicks empleados en el juego y que colocan por encima de sus cabezas, tal y como aparecen en "World of Warcraft". La performance forma parte de una serie continua de obras que introducen elementos visuales icónicos tomados de mundos del videojuego, utilizando su misma tipografía para intervenir el espacio físico con lenguaje propio del virtual. De esta manera, el artista aborda la cuestión de la representación del cuerpo en el entorno virtual para llevarla al espacio físico, una performance que a su vez parece poner de manifiesto la delgada línea que existe entre las acciones del juego y las de la vida cotidiana.

A través de esta propuesta de Bartholl, surge la idea del cuerpo como interfaz, como una membrana situada entre lo físico y lo virtual, y que permanece, por un lado en el espacio físico y por otro a través de una simulación en el virtual, haciendo necesaria su presencialidad, y en este sentido, "no importa si la presencia se entiende como dentro o más allá (del espacio virtual), pues ambas solo se pueden conseguir extendiendo sensorialmente y acoplando nuestro cuerpo a una interfaz tecnológica. La negación de lo corpóreo es por lo tanto una de las ilusiones más grandes evocadas nunca por la realidad virtual. El deseo de abandonar los contorno físicos y corporales surge de la división cartesiana entre mente y cuerpo, y por lo tanto del espacio (Gemeinboeck & Blach, 2005: 82).[226]

Asumiendo la necesidad del cuerpo físico como aquel que permite acceder a otros entornos simulados, virtuales o híbridos, nos parece interesante destacar la influencia que el empleo de los dispositivos tecnológicos en el espacio físico, posible entre otros por su portabilidad, es decir, por la reducción de su tamaño, ha provocado que en la actualidad los ciudadanos puedan permanecer las 24 horas conectados. Ello ha dado lugar, incluso, a un incremento en el uso de metáforas informáticas para definir y caracterizar la inteligencia y el "rendimiento" mental de los sujetos que utilizan expresiones como, "no tengo batería", "me tengo que resetear", "estoy off", "no tengo cobertura", "estoy conectado" o "estoy desconectado", dejando entrever una especie de fantasía social de querer equiparar la productividad humana a la de las máquinas y activando de nuevo la idea de tecnología como extensión del cuerpo.

En este sentido, lo que nos interesa en este apartado es centrarnos en abordar la dimensión performática que adquiere la acción de caminar y cómo la *flânerie* y la interacción que produce entre cuerpo y espacio se ve modificada con el uso de dispositivos tecnológicos. En el espacio híbrido el cuerpo se sirve de la tecnología para producir nuevas relaciones, y debe convertirse

---

[226] "It does not matter whether presence is seen as beyond or within, both can only be achieved by sensorially extending and coupling our body to the technological interface. The disavowal of the corporeal is thus one of the greatest illusions ever evoked by Virtual Reality. The desire to abandon our physical and thus bodily boundaries arises from the Cartesian division of mind and body, and thus also of space" (Gemeinboeck; Blach, 2005).

en un objeto de reflexión y análisis, ya que es el motor, tanto físico como conceptual que hace posible deambular, convirtiéndose por tanto en generador de paisajes.

> El cuerpo, moldeado por el contexto social y cultural en el que se sumerge el actor, es ese vector semántico por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo: actividades perceptivas, pero también la expresión de los sentimientos, las convecciones de los ritos de interacción gestuales y expresivos, la puesta en escena de la apariencia, los juegos sutiles de la seducción, las técnicas corporales, el entrenamiento físico, la relación con el sufrimiento y el dolor (Le Breton, 2002:7).

Uno es a través del cuerpo, y a través de él se experimentan las emociones, el sujeto percibe y se mueve. El cuerpo es una construcción social y cultural que además tiene una dimensión tecnológica, porque en ocasiones se relaciona y experimenta a través de un dispositivo tecnológico (que puede ser algo tan sencillo como ver a través de unas gafas, que siguiendo a McLuhan 1996, supondrían una extensión del ojo).
En este orden de ideas, Jorge Luis Marzo (2004: 108) utiliza las gafas de sol como ejemplo para explicar lo sucedido con las NTIC, en relación a la privacidad que aportan pero a la vez "publicitan" al que las lleva, ya que crea cierto misterio. Las gafas de sol, con sus cristales oscuros, además de proteger del sol y poder corregir la vista delicada, se hicieron muy populares en la década de 1860 entre las clases medias y altas británicas y francesas, quienes las empleaban sobretodo en sus paseos diurnos en parques y bulevares. Son el objeto perfecto para rehuir la mirada pública sin tener que dejar de mirar: el dispositivo perfecto del *flâneur*, que ve sin ser visto, por ello Mc Luhan (1996) comentaba que las gafas de cristales oscuros creaban una "imagen inescrutable e inaccesible que invitan a un alto grado de participación, convirtiéndose en un elemento que permitía privatizar la mirada de los demás pero publicitando la privacidad".

En relación a la tecnología como extensión del cuerpo, McLuhan (1996) considera que cada nueva tecnología tiene la facultad de amplificar una determinada función corporal, con lo que todo medio o toda tecnología se convierte en una extensión de las habilidades humanas (cuerpo, mente o ser), entendiendo dispositivos como la radio, como extensión del oído, la TV como extensión de la vista o la computadora del sistema nervioso central, rompiendo los equilibrios naturales para restituir al individuo la totalidad de sus sensaciones. Al emplear las nuevas tecnologías, el hombre se relaciona con ellas en calidad de servomecanismo o máquina teleológica que se regula a sí misma, transformando así su percepción: "situando nuestros cuerpos físicos en el centro de nuestros sistemas nerviosos ampliados con la ayuda de los medios electrónicos, iniciamos una dinámica por la cual todas las categorías anteriores, que son meras extensiones de nuestro cuerpo, incluidas las ciudades, podrán traducirse en sistemas de información".

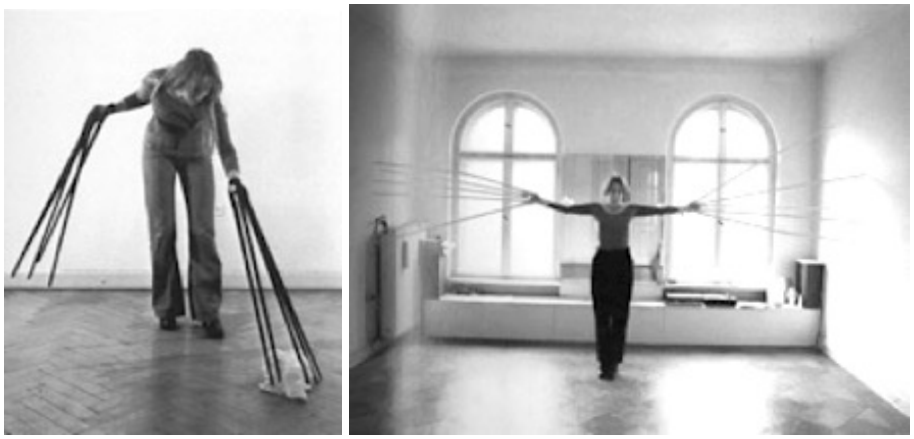
Si la tecnología era considerada como una extensión del cuerpo, la aparición de las tecnologías móviles hace que estas obtengan una función de extensión en su grado más alto. Son las llamadas tecnologías extensivas, es decir, aquellas que tienen una función de prolongación del cuerpo humano, potenciando funciones y atributos inherentes al mismo. En este caso, el cuerpo actúa como el motor que hace posible la movilidad/el movimiento de la tecnología.

Además de las extensivas se encuentran aquellas que son "incorporables", tecnologías donde la relación cuerpo-máquina adquiere una dinámica simbiótica (una unión de carácter invasor): la interfaz tecnológica se introduce en el cuerpo modificándolo y condicionándolo. Estas tecnologías "incorporables" introducen al cuerpo en una dimensión híbrida, dando lugar al concepto de *cyborg* (del inglés, acrónimo de *cibernetic* y *organism*). Este hace referencia a la capacidad extendida para crear nuevos sentidos y percepciones aplicando la tecnología al cuerpo humano, un concepto empezó a emplearse y extenderse antes de la Segunda Guerra Mundial en el ámbito de la ciencia ficción pero sin hacer referencia explícita al término.

Como tal, "*cyborg*" fue acuñado por Manfred Clynes y Nathan S. Kline en 1960 cuando publicaron un artículo que trataba sobre la necesidad de establecer una relación íntima entre el hombre y la máquina en relación a la exploración espacial. En dicho artículo describían al *cyborg* como "un sistema hombre-máquina en el que los mecanismos de control de la parte humana se han modificado externamente mediante fármacos o dispositivos reglamentarios para adaptarse a un entorno diferente del habitual".

El *cyborg* lleva implícito la identidad como artificio, una identidad posthumana, por ello, una parte del feminismo ha puesto el énfasis en las posibilidades de la tecnología para revertir las desigualdades de género, como es el caso de Donna J. Haraway y su *Manifiesto para Cyborgs*. En él, el individuo se convertiría en un ser tecnológico, un ser en el que la tecnología potenciaría la parte orgánica del cuerpo y como consecuencia nuestra cultura tendría que plantearse tomar posesión del cuerpo, aceptarlo e integrarlo (Haraway, 1995: 251).

Habiendo revisado los dos tipos de relaciones que pueden darse entre cuerpo y tecnología en la que esta puede ser extensiva e incorporable, consideramos más relevante para nuestra investigación centrarnos en el primer tipo de relación por ser precisamente el cuerpo el motor que impulsa a esta tecnología a moverse. En este orden de ideas, podemos considerar las extensiones corporales "analógicas" de Rebecca Horn como un antecedente a las tecnologías extensivas que nos parece interesante incluir por proponer una reflexión en torno al cuerpo, su prolongación y su "maquinización".



Rebecca Horn, *Finger Gloves*, 1972 / *Two Hands Scratching Both Walls*, 1974-75

Para Horn, el cuerpo es un objeto que debe ser manipulado para exaltar sus posibilidades, en una búsqueda constante de la multiplicidad corporal. La pieza *Finger Gloves* (1972), que serviría posteriormente de inspiración para *Two Hands Scratching Both Walls* (1974-75), está formada por unos guantes cuyos dedos se extienden a través de unas prótesis que comunican a la artista con el exterior, en concreto, con su entorno inmediato.
En la acción se sirve de dichos dispositivos para producir una intensificación de las sensaciones que llegan a la mano, experimentando la actividad manual como una nueva manera de actuar, jugando con la percepción y el comportamiento del cuerpo en el espacio. Unas prótesis que podrían recordar al empleo que se hace en la actualidad de dispositivos tecnológicos como los teléfonos móviles, convertidos en extensión del cuerpo, que a través de su uso se encuentra permanentemente conectado.

3.7.1.1.1. Tecnología "para llevar"

El primer iPhone salió al mercado en 2007 y en la actualidad se venden más smartphones que teléfonos convencionales. Los teléfonos "inteligentes" se han convertido en el centro de la comunicación y el ocio personal al mismo tiempo, y fruto de este éxito, ha aparecido una nueva gama de dispositivos como los relojes inteligentes, gafas inteligentes, pulseras inteligentes y diferentes complementos como anillos, collares, auriculares o dispositivos independientes que se pueden llevar colocados en la ropa a través de un clip, un imán o directamente en un bolsillo. Un conjunto de "tecnologías para llevar" que son cada vez más pequeñas, más diminutas, pensadas para ser incorporadas sin dificultad a nuestra ropa, dando lugar a que las pantallas formen parte de uno mismo, hasta tal punto de generar una especie de "pantalla vestible" (Bauman, 2005: 122).

Este tipo de tecnologías han sido denominadas como "wearable technologies" o tecnologías llevables, es decir, aparatos electrónicos que se llevan en alguna parte del cuerpo con el objetivo de la interacción constante con el usuario y se caracterizan sobretodo por tener la capacidad de estar en constante funcionamiento, ya que no necesitan ser encendidos o apagados: son dispositivos que facilitan la multitarea, con lo que no es necesario dejar de hacer algo para usarlos, y que pueden actuar como una extensión del cuerpo o mente del usuario, por ejemplo en forma de prótesis. Este tipo de tecnología, a su vez, almacena la información de los usuarios ofreciendo una experiencia personalizada para cada individuo.

La tecnología llevable o vestible apareció a principios del siglo XX, gracias al desarrollo de la tecnología bluetooth y al incremento de los chips en teléfonos inteligentes o smartphones, permitiendo reducir considerablemente su tamaño y su precio, como ocurrió con el GPS. Su popularidad comenzó con las pulseras monitoras de actividad, de smartwatch o relojes inteligentes, o las gafas inteligentes como las Google Glass lanzadas por Google: unas gafas con cámara incorporada, que se controlan por comandos de voz y superponen, en la visión normal del usuario, una pantalla con información.

La tecnología wearable permite, entre otras cosas, el control de la alimentación, la actividad física o la calidad del sueño, posibilitando la obtención de datos con información en tiempo real sobre el rendimiento o la calidad de vida y fuera de estas categorías más comunes o comerciales, este tipo de dispositivos tienen presencia en sectores tan diversos como el militar, el sanitario, el académico o el industrial porque cabe recordar que, "enterrado en las entrañas de cada teléfono inteligente descansa un chip diminuto que recibe señales de una serie de satélites lanzados originalmente al espacio por las Fuerzas aéreas de Estados Unidos. Dicho microchip permite al teléfono saber dónde está con una precisión de, en el peor de los casos, unos cuantos metros" (Ellard, 2016).

La popularidad de este tipo de dispositivos da lugar a una producción continua de información que contribuye a la aumento del *Big data*. Los propios usuarios de esta tecnología obtienen datos tanto sobre las actividades que realizan como sobre su propio cuerpo, aportando una nueva capa de información virtual a la experiencia física del entorno, propia del espacio híbrido y que favorece, por otro lado, el desarrollo de la realidad aumentada.

Si visualizamos a un transeúnte rodeado de tecnología llevable es posible que la imagen que aparece pueda estar relacionada con la idea de "el cibercaminante" que la revista *Muy Interesante* presentaba a principios de los 2000 en una versión retrofuturista con la cual nos encontramos al comienzo de esta investigación:

"El ciberpaseante", *Revista Muy Interesante* (1999:30-36)

Como se comentaba en la introducción de este trabajo, la mayoría de los dispositivos[227] de los que se sirve este "ciberpaseante" se encuentran hoy resumidos en uno solo: el teléfono móvil. Tomando la idea del cuerpo como motor que impulsa a la tecnología a moverse, las nuevas tecnologías ofrecen la posibilidad de practicar un caminar híbrido que es experimentado por diversos artistas a partir de diferentes acciones y performances.

[227] Superteléfono portátil, reloj de muñeca con gps, reproductor de música, libro de paseo, microasistente personal, gafas de cine, tarjeta inteligente, ordenador de mano, bolígrafo traductor, videocámara mini, fotos digitales.

De acuerdo con esto, Mariela Yeregui (2009) propone un análisis sobre el cuerpo en su dimensión performática a partir de su relación con los dispositivos móviles y los diálogos que el propio cuerpo entabla con el espacio. De esta manera, explica que en aquellas acciones en las que los dispositivos móviles son inseparables del sujeto durante su movimiento, el motor y el móvil se funden en una entidad indivisible, y el dispositivo solo es móvil si cuenta con un motor que lo active, y que en este caso es el cuerpo en movimiento, que actualiza el carácter potencialmente móvil del aparato, y que por tanto, "si el cuerpo no transitara, la tecnología móvil perdería su carácter de móvil".

Siguiendo este planteamiento y centrándonos en la portabilidad del teléfono y la movilidad que le proporciona el cuerpo en movimiento, es posible pensar que en cierto modo este dispositivo permite al usuario volver a las costumbres de una tribu nómada y cazadora, una idea que emerge a través del trabajo de Laura Beloff que investiga sobre la tecnología "wearable". Su proyecto *Seven mile boots* (botas de siete millas/leguas), son un par de botas interactivas provistas con audio, perimitiendo a quien las lleve, caminar como un *flâneur* en el espacio físico y en el espacio digital de forma simultánea.

Mientras el usuario camina por el espacio físico, puede escuchar, de manera inesperada a un grupo de personas chateando en tiempo real en el espacio virtual, unas conversaciones que son retransmitidas de forma automática en forma de audio como un texto leído que es activado por las propias botas al desplazarse, mezclándose ambos espacios mientras uno camina:

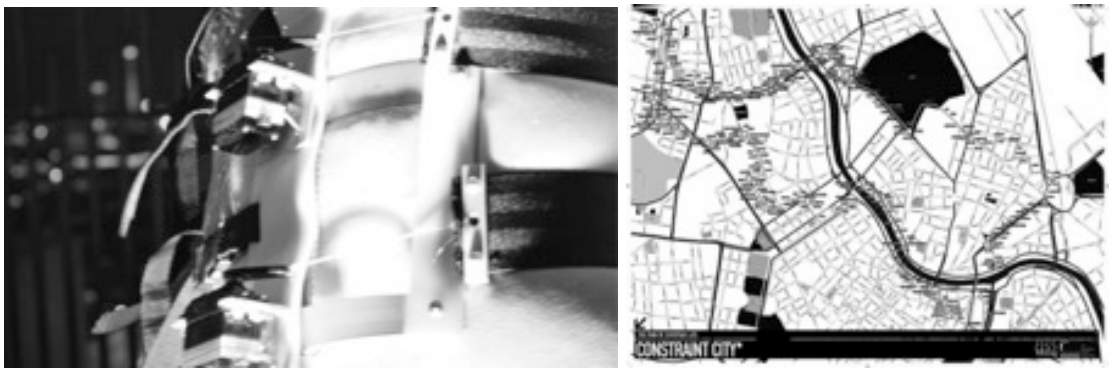
> *Seven Mile Boots*, el calzado mágico conocido por los cuentos populares, permite a su dueño viajar siete leguas con un solo paso. Con poco esfuerzo uno puede cruzar países, y estar presente allí donde uno desea y convertirse en un *flâneur* cosmopolita con el mundo convertido en una calle (Beloff, 2004).[228]

Laura Beloff, *Seven mile boots,* 2003-2004

[228] "Seven mile boots, the magical footwear known from folk tales, enables its owner to travel seven miles with one step. With little effort one can cross the countries, to be present wherever it seems suitable and to become a cosmopolitan *flâneur* with the world as the street." Disponible en: <http://randomseed.org/sevenmileboots/> [Consulta: 18 mayo 2016].

De este modo, *Seven mile boots* convierte el cuerpo (los pies) y el calzado en una interfaz que permite a quien las lleve moverse por un texto de un no-lugar como son los chats, permitiendo deambular por espacios físicos y digitales. Este trabajo parte de la idea de lo cotidiano, del ser humano convertido en observador/*flâneur*/*voyeur*, haciendo visible el hecho de que la tecnología permite observar actos de comunicación en tiempo real desde diversos lugares simultáneamente: "el observador/usuario actúa como un *flâneur* que se encuentra en medio de la multitud y espera a que aparezca una próxima sensación. El usuario que lleva puestas las botas de siete millas/leguas es capaz de buscar en multitud de lugares y observar diferentes situaciones en la web, ya que las botas permiten escuchar diferentes chats al mismo tiempo, pudiendo observar la vida en la web y escuchar conversaciones ajenas" (Beloff, 2004).

Como comentábamos al principio de este apartado, Beloff habla del término hibronauta (hybronaut) para referirse a una persona o cuerpo (híbrido) que lleva con él un tipo de dispositivo que le convierte en una especie de viajero espacial, perfectamente equipado para transitar por el espacio híbrido y que podría ser comparada con la figura del *flâneur*. El hibronauta pretende explorar el espacio híbrido y sus posibilidades, produciendo una perspectiva no estandarizada y mostrando los aspectos restrictivos en los usos del espacio híbrido llevando consigo su propio mundo (conectado). Mientras que la figura del *flâneur* pertenece a un espacio y tiempo concreto, en el ámbito de lo físico, el hibronauta pertenece al híbrido, si embargo, ambas pertenecen al espacio de la calle, por donde pasean y observan la vida. Tomando las características que Beloff establece como propias del hibronauta, como una figura que explora el espacio híbrido y sus posibilidades, que permanece conectado y muestra los aspectos restrictivos en los usos del espacio híbrido, pensamos que ello queda claramente ejemplificado con la performance *Constraint City* de Gordan Savicic (2008).



Gordan Savicic, *Constraint City - the pain of everiday life,* 2008

La pieza *Constraint City - the pain of everiday life*[229] de Gordan Savicic (2008) es una performance que explora el espacio urbano a través del cuerpo. Un corsé sensible a las redes inalámbricas que cuanto más próximas se encuentran más aprieta. Los recorridos realizados durante las acciones son registrados en una cartografía del "dolor esquizogeográfico".

[229] Web del proyecto disponible en: <http://www.yugo.at/equilibre/> [Consulta: 3 abril 2017].

A través de esta tecnología llevable en forma de corsé, el artista no solo escribe, sino que a la vez realiza una lectura del código de la ciudad. Paseos en los que el performer, convertido en "*flâneur* híbrido" se convierte en un cuerpo sensible a la ciudad-wifi.
Con este trabajo se hace visible que, frente al control que se ejerce en las ciudades, como decíamos, el *flâneur* híbrido recurre a las nuevas herramientas para hacer uso de ellas con unos fines muy concretos: subvertir el excesivo control y vigilancia urbana que convierte a la ciudad en un centro comercial y a los ciudadanos en consumidores, así como reflexionar sobre el concepto de espacio, sus transformaciones y sus posibles representaciones, dentro de lo cual los medios locativos adquieres especial relevancia.

3.7.1.2. Medios locativos

A partir de trabajos como el de Laura Beloff o el de Gordan Savicic, se propone una navegación por espacios híbridos que se encuentra próxima a la *flânerie*, un paseo por un umbral situado entre lo físico y lo virtual en el que la tecnología hace revisar de nuevo el concepto de locatividad a través del arte. Proyectos que hacen hincapié en el carácter móvil de los dispositivos y en conceptos relacionados con la geografía, los lugares, la experiencia del espacio o el rol de los sujetos y sus cuerpos en el territorio; proyectos que de alguna manera proponen un retorno al lugar, generando lo que se ha denominado como un giro espacial (Cornelio; Alsina, 2010: 157).

Haciendo uso de las nuevas tecnologías móviles, el *flâneur* genera nuevas maneras de moverse y relacionarse en el espacio, subvirtiendo el control que las tecnologías GPS ejercen en el transeúnte. Así, propone el descubrimiento de nuevos espacios y recorridos, como es el caso de algunas aplicaciones móviles que tratan de recuperar la *flânerie* en el espacio híbrido.

Desde que los teléfonos móviles llevan incorporado un sistema GPS, estos se convirtieron de una manera más clara en interfaces que hacen posible navegar por el espacio híbrido. Los cuerpos errantes que se acompañan de dispositivos inalámbricos, al atravesar las nuevas geografías del siglo XXI plantean nuevos retos, y en este sentido son muchos los artistas que hacen uso de los medios locativos y los dispositivos móviles para analizar este nuevo contexto. Cabe destacar aquí las consideraciones de McLuhan sobre la figura del artista, a la que recurrió por considerarlo un ser adelantado a su tiempo, y que ante nuevos contextos se sumerge en ellos con la intención de comprender las nuevas situaciones a través del arte.

Para McLuhan (1996), los medios de expresión como el arte o la poesía son capaces de abrir caminos para comprender en mayor profundidad las 'acciones' o los patrones de lo instrumental y las formas en que estructuran nuestra propia existencia. Asimismo, desarrolló la metáfora empleada por Ezra Pound del artista como la "antena de la carrera" (McLuhan, 1964), sosteniendo que este es un experto que comprende los cambios en la percepción de los sentidos, por ello hace uso de la tecnología de una manera libre, anticipándose a su impacto transformador y siendo consciente del reto cultural y tecnológico que ello supone: "el trabajo del artista es ser la antena de la carrera. Él capta los mensajes de una manera anticipada,

estando situado en una posición que le permite guíar la navegación, a la gente que se está moviendo en aguas turbulentas. La tarea del artista es navegar entre aguas turbulentas. El artista debe llegarle a toda la sociedad sobre aguas turbulentas y ajustar el camino por el cual ellos deben reajustar su percepción, de manera que puedan llegar a relacionarse con sus nuevos problemas" (McLuhan, 1964:71-73). Aplicando esta metáfora al *flâneur* en el espacio híbrido, esta puede describir la manera en que hace uso de la tecnología, anticipándose a sus capacidades sensoriales y de interconexión:

> Son los poetas y los pintores los que reaccionan instantáneamente a un medio nuevo como la radio y la televisión. La radio, el gramófono y el magnetófono nos devolvieron la voz del poeta como dimensión importante de la expresión poética. Las palabras volvieron a convertirse en una especie de cuadro con luz. Pero la televisión, con su modo de participación profunda, hizo que los poetas noveles empezaran a presentar sus poemas en los cafés, los parques públicos o cualquier otro lugar. Después de la televisión, sintieron de repente la necesidad de contacto personal con su público (McLuhan, 1996: 74).

Por tanto, como comentábamos, la idea de movilidad a la que hacíamos referencia al comienzo de este apartado y que viene dada por la hiperconectividad que existe en la sociedad actual entre espacios y personas y que se ve potenciada por los dispositivos móviles y portátiles, se encuentra vinculada a la noción de locatividad: "nuestra navegación personal se está transformando desde mirar hacia arriba a las estrellas a través de años luz de espacio a mirar abajo a dispositivos digitales minúsculos. ¿Podemos encontrar lugares verdaderos sin mirar hacia donde vamos?" (Wood, 2006 en Díaz, 2007:91).

Esta cita de Jeremy Wood, cuyas obras basadas en *GPS Drawing* vimos anteriormente, puede hacer aparecer la imagen de un transeúnte cualquiera que, ansioso de llegar a su destino, sigue de manera fiel las directrices que el GPS de su teléfono le dicta, sin levantar la vista de su pantalla, una acción que poco o nada tiene que ver con la destreza que muestra el *flâneur* al saber perderse. Al dominar este arte, el *flâneur* convierte la desorientación en vectores de desterritorialización y de territoriorialización continua a través del errabundeo, poniendo en cuestión el empeño, por parte del urbanismo, de la orientación permanente, convirtiendo la oportunidad de desviarse en un reto constante.

Por otro lado, el espacio urbano contemporáneo es experimentado como un lugar caótico, móvil y fragmentado, difícil de reconocer como propio, produciendo una sensación de pérdida y de desorientación, y no solo como confusión geográfica, sino como experiencia psicológica o personal. El caos de la ciudad, refleja, de una manera simbólica, el caos que se produce en el interior de la mente de las personas, por ello, cuando uno logra perderse, no se pierde solamente de una forma física en un espacio geográfico, sino que la pérdida es también mental. En este sentido, cabe retomar la cita de Benjamin en la que explica que perderse en una ciudad requiere de una habilidad especial y propia del *flâneur*:

> No encontrar tu camino en una ciudad puede ser bastante poco interesante y banal. Solo requiere ignorancia, nada más. Pero perderse en una ciudad como uno se pierde en un bosque requiere una instrucción muy diferente. Entonces los carteles y los nombres de las calles, los transeúntes,

> los tejados, los quioscos o los bares hablan al caminante como el chasquido de una rama bajo sus pies, como el sonido alarmante de una garza en la distancia, como la súbita quietud en un claro con un lirio solitario en su centro. París me enseñó este arte de desviarse (Benjamin, 1992).

Por ello, teniendo en cuenta el control que la tecnología ejerce en la ciudad y en los ciudadanos, surge ante nosotros la siguiente pregunta: ¿sabe perderse hoy el transeúnte? Naturalmente no es lo mismo buscar una calle y dejarse guiar por Google Maps como encontrarla mientras uno se pierde o se deja llevar. Como señala Lynch (1998:12), desorientarse y extraviarse en las ciudades es una experiencia prácticamente desconocida para sus habitantes, ya que uno se apoya en la presencia del otro y se sirve de medios específicos de orientación, como mapas, calles numeradas, señales de ruta, letreros en los autobuses y en la actualidad, de los teléfonos móviles provistos de GPS. Aun así, sostiene, existe alguna pequeña posibidad de perderse y, cuando esto ocurre, se produce una sensación de ansiedad y terror, incluso de desequilibrio: "la misma palabra «perdido» significa en nuestro idioma mucho más que la mera incertidumbre geográfica; tiene resonancias que connotan completo desastre" (Lynch, 1998:12).

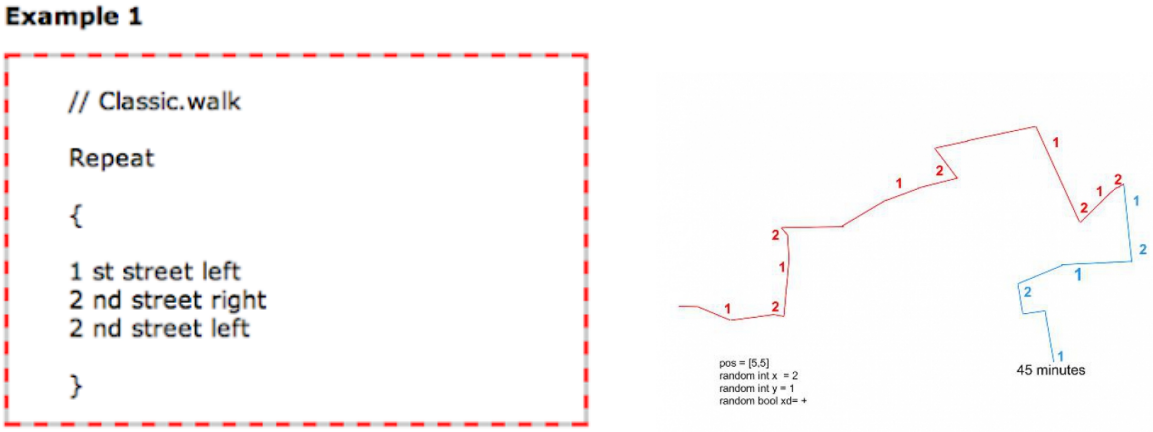
Asimismo, en su análisis sobre cómo el entorno que rodea al individuo influye en sus emociones, Ellard (2014) describe los efectos que el GPS produce en los usuarios; unas aplicaciones móviles no solo guían al usuario de un punto A a un punto B, sino que pueden utilizarse además para comentar los lugares que se encuentran a su alrededor así como para obtener información sobre ellos. Como vimos anteriormente, Benjamin investigó sobre cómo organizar gráficamente el espacio vital planteando la necesidad de aprender a perderse en la ciudad, y como hemos visto, esto supone para él, un verdadero aprendizaje, ya que no se trata simplemente de refugiarse en el desconocimiento del desorientado, sino de transformar el paisaje que uno habita y recorre cotidianamente, asimilando las estrategias del *flâneur*.

Por tanto se trata de saber leer los signos y las señales que la ciudad ofrece estando abierto al acontecimiento, algo, que al seguir las directrices proporcionadas por el GPS no ocurre, ya que no revelan demasiados datos acerca del entorno atravesado; estas resultan útiles cuando se quiere llegar a un lugar de manera inmediata, lo que resulta lejano de la experiencia del *flâneur*: "Al concentrarnos en el punto azul del mapa del teléfono, en lugar de observar a nuestro alrededor y hacer el esfuerzo de formarnos un mapa genuino, cortocircuitamos los procesos que hemos aprendido a lo largo de milenios anteriores", y añade que, en relación a la confianza excesiva en las tecnologías de búsqueda de direcciones que no se focalizan tanto en la orientación, sino que tienen más que ver con nuestra relación psicológica general con el lugar y con cómo esta se está viendo afectada por la tecnología.

Como solución, Ellard propone establecer una relación lúdica con estos dispositivos para focalizar la atención hacia el detalle y hacia los aspectos sensibles de la ciudad, lo que enriquecerá la relación que uno tiene con los lugares: "si el contenido imaginativo tiene que ayudarnos a involucrarnos en el espacio en vez de alejarnos de él, entonces es necesario que esté incrustado en los usos cotidianos que hacemos del espacio y la tecnología".

Así, la desorientación que produce, física y mentalmente la ciudad moderna, da lugar a que los transeúntes sean guiados mediante sistemas GPS en la ciudad híbrida, y en este contexto, el *flâneur* híbrido, hace uso de los medios locativos para, a través de la utilización de dispositivos móviles y GPS, para realizar una aproximación crítica a la situación urbana actual, ya sea cuestionando la excesiva presencia comercial en las calles, o bien para reivindicar prácticas cotidianas como pasear u ocupar el espacio público, produciendo una fusión entre lo físico y lo virtual. Una aproximación crítica que el *flâneur* realiza y que se refleja en la práctica artística, pues como hemos visto, el arte sale del ciberespacio para incorporarse a las calles del espacio híbrido.

En el año 2004 el colectivo SocialFiction puso en marcha el proyecto *.walk* basado en el uso de tecnologías digitales para realizar caminatas. Su proyecto psicogeográfico *.walk* propone un recorrido azaroso a partir de algoritmos aportando unas instrucciones resultantes de un sencillo software sobre cómo "usar" o recorrer la ciudad (entendida esta como *hardware* y base de datos) a partir de la psicogeografía generativa que utiliza los algoritmos como un medio para explorar la ciudad.



Socialfiction.org, *.walk,* 2004

> La subjetividad escribe la ciudad. (...) El *flâneur* no es solo alguien que no está en casa y está en el umbral de la ciudad; él es empujado por el deseo, por la curiosidad, por los objetos, por las mercancías, y su trayectoria urbana está gobernada, como la de Leopold Bloom-Ulyses, por las corrientes y la casualidad. La ciudad no se constituye solo por el espacio de la función, de la previsión y de la causalidad, sino también por aquel de la casualidad, del azar y de la indeterminación. En el paseo se revela la posibilidad de explorar la ciudad en numerosas direcciones, encontrando cada vez nuevos significados, épocas, símbolos, proyectos colectivos y personales. El paseo es instrumento y metáfora moderna de reconstrucción y de uso subjetivo y 'abierto' de la ciudad en contraposición a la visión de conjunto orgánica de la ciudad medieval y a la racional y cartesiana de la ciudad moderna industrial (Amendola, 2000:101).

A través de las desviaciones, el conocimiento que adquiere el *flâneur* le sumergen en un tiempo extendido, y "la calle le conduce a un tiempo desaparecido. Para él, todas las calles descienden, sino hasta las madres, en todo caso sí hasta un pasado que puede ser tanto más fascinante cuanto que no es su propio pasado privado" (Benjamin, 2005: 422).

Tomando esta idea del *flâneur* como un experto del tiempo, encontramos la aplicación MATR[230] (Mobile Apparatus for Temporality Research o aparato móvil para investigación de la temporalidad) diseñada por el grupo Spurse (2011).
La aplicación propone realizar un seguimiento del usuario en un mapa que tiene superpuestos datos temporales relativos al clima histórico, la geografía antigua y la historia de la humanidad en aquellas ubicaciones que codifica, es decir, ofrece una representación cartográfica del lugar atravesado, presentando una serie de datos geográficos y humanos audibles a través de un sonido que los usuarios pueden escuchar durante el desplazamiento por un lugar. El objetivo de Spurse es ofrecer un canal sensorial que consiga enlazar la tecnología de localización con un conjunto de variables espaciales que conectan al usuario con un tiempo ancestral, a través del paseo por unas calles que se vuelven palimpsestos. Partiendo de un modelo similar al de John Cage, quien daba a sus músicos las instrucciones para ejecutar la música pero no la partitura, ellos ofrecen las direcciones a los caminantes pero no el mapa:

> Somos una especie muy adecuada para vivir el momento. Y nuestros sentidos, especialmente nuestro sentido de la vista, nos enfoca a ver solo lo que está delante de nosotros en el aquí y ahora. Pero en un mundo que ahora se extiende mucho más allá del aquí y ahora, ¿qué hacemos cuando nuestros sentidos clásicos nos fallan? Es por esta razón que creemos necesario desarrollar un "nuevo órgano de los sentidos para el tiempo más profundo" (Spurse, 2011)[231].

El hecho de que existan diversas aplicaciones móviles[232] para jugar a perderse y desorientarse o mostrar rutas alternativas en la ciudad indica la necesidad de explorar el espacio urbano de una forma libre y azarosa, sin verse obligado a prescindir del teléfono móvil. En estos juegos se pone de manifiesto que el GPS y la geolocalización permiten escapar de la rigidez que proponen otras aplicaciones que facilitan la ruta más rápida y/o la más corta, como es el caso de Google Maps. Recordamos que en *Elogio de la lentitud* Carl Honoré (2001) defiende el ritmo lento para regodearse en los pequeños instantes y disfrutar de las pequeñas cosas. Vivimos en la sociedad y en la cultura de la prisa donde se exige hacer cada vez más cosas en menos tiempo, y en este sentido la *flânerie* se presenta como una alternativa a un mundo de prisas.

---

[230] Web del proyecto disponible en: <https://matr.spurse.org/documentation/information> [Consulta: 18 septiembre 2016].

[231] "We are a species well suited to living in the moment. And our senses - especially our sense of sight - focuses us on seeing only what is front of us in the here and now. But in a world that now extends far beyond the here and now - what do we do when our classical senses fail us? It is for this reason that we believe that we need to develop a "new sense organ for deeptime" (Spurse, 2011).

[232] Algunas de estas aplicaciones, que hemos utilizado dejándonos llevar para experimentar la pérdida y la desorientación, son:
"Serendipitor": <http://serendipitor.net/site/?page_id=2>
"Kompl, be a *flâneur"*: <https://komplapp.com>
"Let´s get lost": <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bayinteractive.kqed>
"Random GPS": <http://nogovoyages.com/random_gps.html>
"Drift": <http://itunes.apple.com/us/app/drift/id524083174?mt=8>
"Dérive": <http://deriveapp.com/s/v2/>

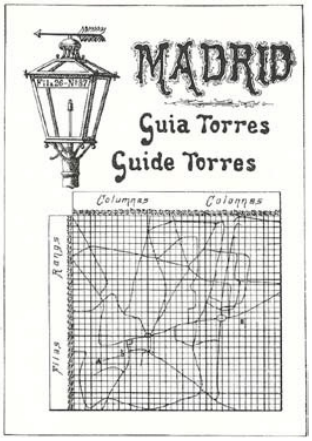
Por otro lado, ante la realidad de que los usuarios del GPS prácticamente no experimentan la capacidad de perderse y conocen en todo momento su posición en el espacio, planificando su ruta por la ciudad, además de las citadas aplicaciones móviles, como hemos visto, desde el campo del arte existen una serie de propuestas que trasgreden los usos de estos dispositivos para favorecer la pérdida y la desorientación con el fin de ofrecer una experiencia urbana basada en el hallazgo, la sorpresa y la serendipia, especialmente las de Socialfiction.org (2004), Nold (2008) o Circumstance (2013). El empleo de los medios locativos en el arte posibilita que este tome la calle y la recupere, irrumpiendo en el espacio y diluyendo, en ocasiones, las barreras entre el arte y la vida.

> Desorientarse es como perder la identidad, no ser más uno mismo. ¡Placer momentáneo! (Augé, 2002: 57).

En este sentido, Lynch explica que como el desarrollo de la imagen de la ciudad constituye un proceso bilateral entre el observador y lo observado, es posible fortalecer la imagen mediante artificios simbólicos, a través de la reeducación de quien lo percibe o bien remodelando el contorno: "al observador se le puede proporcionar un diagrama simbólico de cómo está dispuesto el mundo, mediante un mapa o una serie de instrucciones por escrito. En la medida que pueda ajustar la realidad al diagrama, cuenta con una clave de conexión entre las cosas. Se puede incluso instalar una máquina que de direcciones como se hizo recientemente en Nueva York. Dichos procedimientos son extremadamente útiles para proporcionar datos condensados sobre las interconexiones" (Lynch, 1998: 21).

Tomando esta idea y como antecedente a las aplicaciones basadas en tecnología GPS que ofrecen directrices para orientarse por la ciudad, encontramos un singular ejemplo en *El indicador de coordenadas* (1901), el único invento patentado por Leonardo Torres Quevedo[233], un sistema que servía para orientarse o localizar algún punto en concreto de la ciudad. Se trata de un sistema o procedimiento de señalización de vías urbanas, que consistía en situar los diversos puntos de una ciudad empleando para ello coordenadas rectangulares análogas a la longitud y latitud geográficas. Esas coordenadas definían una posición concreta y estarían situadas (de forma escrita) en ciertos indicadores, en este caso las farolas urbanas. Lo propuso para Madrid y París, pero podría ser aplicado a cualquier otra ciudad.

[233] Leonardo Torres Quevedo fue un ingeniero de caminos e inventor español que construyó inéditos mecanismos de cálculo, precursor de los actuales ordenadores y puede ser considerado el creador de la Automática. Con algunos de sus inventos contribuyó de manera considerable al progreso técnico. Para una revisión de sus inventos más destacados ver García Merayo, Félix. "Leonardo Torres Quevedo". *Revista Digital de ACTA*, 2013. Disponible en: <http://www.acta.es/medios/articulos/biografias_y_personajes/002001.pdf> [Consulta: 27 junio 2014].



Torres Quevedo, Portada de la *Guía Torres para la ciudad de Madrid*, 1901

Torres Quevedo elaboró una guía en la que figuraba la lista de calles y plazas, y un plano de la ciudad cuadriculado y dividido mediante filas y columnas numeradas, estableciendo una relación de posición con el sistema de coordenadas. En la imagen anterior se aprecia cómo están señaladas las coordenadas sobre la farola, en la cual situó una veleta en la parte superior para indicar el norte. "Como el propio inventor sugiere, se trataría de una navegación, eso sí, a la escala de la ciudad y al nivel de un peatón, ayudado de un solo elemento de orientación (brújula fija) distribuido por toda la ciudad" (González; Gálvez; Dávila, 1999).

Tras las propuestas artísticas revisadas hasta el momento, cabe destacar la importancia de lo procesual y de la dimensión performática que adquieren los proyectos artísticos que emplean los medios locativos, pues a medida que el sujeto se desplaza, un receptor de señal GPS va registrando su movimiento generando una serie de dibujos en tiempo real (*GPS Drawing*). Estos medios locativos no solo son empleados como forma de documentar las acciones, sino que estas herramientas tienen un carácter performático en sí mismo, sin embargo, debemos apuntar que esta representación cartográfica del movimiento que generan los medios locativos no representan necesariamente la experiencia vivida del espacio.

Yeregui (2009) comenta que el cuerpo (motor) y tecnología (móvil) se fusionan y se relacionan porque la tecnología móvil, al inducir el movimiento provoca que el cuerpo se mueva, y por ello "es el cuerpo el que actualiza el potencial movimiento de las interfaces físicas, pero es también el movimiento el que insta al cuerpo a dibujar mapas y a crear flujos de información dinámicos y teledialógicos": es el cuerpo quien dota de movimiento al dispositivo y este a su vez impulsa al cuerpo a la errancia.

3.7.1.2.1. Navegación en coche por la ciudad híbrida: el *driveur*

Anteriormente hacíamos referencia a la *iPhone City* concebida por Bratton (2008), una relación entre este dispositivo móvil y la ciudad, que permite experimentarla como un conjunto de datos táctiles que son continuamente reescritos. Al tratarse de un dispositivo móvil, Bratton establece un paralelismo entre el iPhone y el automóvil, que ha sido engullido por el primero porque la movilidad ha pasado de ser mecánica a ser informacional. Asimismo, apunta que el empleo de

ambos, convierte la relación entre coche y teléfono en una especie de cine móvil donde la ciudad se miniaturiza en un espacio organizado y narrado por redes de datos para ser recorrida por un conductor-usuario mientras el automóvil se amplía mediante la telefonía de manos libres, Bluetooth, sistemas de navegación GPS o pantallas que muestran el nivel de combustible, entre otras; funciones que a su vez cumple el teléfono móvil que sirve de guía para seguir direcciones, recomendaciones basadas en los intereses, contactos o localización del usuario…

Una relación móvil - automóvil a través de una interfaz que influye en cómo se percibe el mundo a través de su cristal (ventana/pantalla), por ello, es importante señalar que en ocasiones se ha llegado a comparar un paseo realizado en coche con una *flânerie* en la que uno permanece sentado mientras es el paisaje el que se encuentra en movimiento, tal y como ocurre en el cine. Como hemos mencionado anteriormente, en su libro *The Railway Journey,* Wolfgang Schivelbusch (1987) describió la vista que se obtiene desde la ventana del tren, como un paisaje evanescente cuyo movimiento rápido hace posible captarlo en su totalidad, obteniendo una visión general; una visión panorámica a la que hace referencia a través de la experiencia de un viaje en tren realizado por Jules Clarétie, un periodista y publicista de París:

> En pocas horas, el ferrocarril es capaz de mostrarte toda Francia, y ante tus ojos despliega su infinito panorama, una vasta sucesión de cuadros encantadores, de novedosas sorpresas. De un paisaje, muestra solo los grandes contornos, convertido en un artista versado en los caminos de los maestros. No pidas detalles, sino el conjunto dinámico. Luego, una vez ha logrado hechizar con sus habilidades pictóricas, de pronto se detiene y simplemente le permite a uno bajarse allí adonde quería ir[234].

En este sentido, Verhoeff (2012:48) establece una analogía entre el parabrisas del coche y la pantalla vinculándolo a la experiencia cinematográfica en la que se obtiene una visión panorámica espacial y temporal, funcionando ambos como puntos de acceso, portales o puertas de enlace a la imagen en movimiento: tanto en el cine como en el coche, el espectador se sitúa en el espacio en relación a la pantalla o la ventana, una visualización-navegación por una imagen en movimiento.

---

234 "In a few hours, the railway shows you all France, and before your eyes it unrolls its infinite panorama, a vast succesion of charming tableaux, of novel surprises. Of a landscape it shows you only the great outlines, being an artist versed in the ways of the masters. Don´t ask it for details, but for the living whole. Then, after having charmed you thus with its painterly skills, it suddenly stops and quite simply lets you get off where you wanted to go" (Clarétie en Schivelbusch, 1987: 61).

Robert Venturi y Denise Scott Brown en Las Vegas, 1966[235]

En 1968, Robert Venturi, Denise Scott Brown y Steven Izenour, junto con estudiantes de la Universidad de Yale, realizaron una investigación sobre el Strip de las Vegas como *flâneur*s pero en coche, un viaje que fue recogido en "*Flâneur*s in Automobiles"[236] a través de una conversación entre Fischli, Koolhaas y Ulrich donde se narra la siguiente experiencia:

> A principios de los años ochenta, en 1982, supongo, compré un automóvil en Nueva York y conduje por Estados Unidos durante cuatro meses. Es una experiencia completamente sorprendente cuando conduces durante tres días por el desierto y luego vienes a Las Vegas. Ves esta "cosa" en medio de piedras secas y la nada. Y cuando llegas allí, comienza con un signo, luego dos señales, y más y más... Entonces ese gran espacio vacío alrededor de Las Vegas siempre fue algo importante para mí. El momento de la "fata morgana". No era Las Vegas como la conocemos hoy, por supuesto.[237]

Este recorrido llevado a cabo por los arquitectos en Las Vegas, es un viaje en coche ligado a la *flânerie*, un *road trip* vinculado a la exploración y al análisis de un espacio a través de la aventura del dejarse llevar, algo que a su vez muestra la relación que existe entre la figura del *flâneur* con el género cinematográfico *road trip* por tratarse de personajes nómadas.

---

[235] Más información e imágenes sobre el viaje realizado por Las Vegas por Venturi, Scott Brown e Izenur disponible en: <https://dprbcn.wordpress.com/2010/10/29/*flâneur*s-in-automobiles/> [Consulta: 18 noviembre 2017].

[236] "*Flâneurs* in Automobiles" es una conversación entre Peter Fischli, Rem Koolhaas and Hans Ulrich Obrist publicada en el libro "*Flâneurs* in Automobiles: A Conversation between Peter Fischli, Rem Koolhaas, and Hans Ulrich Obrist." *Las Vegas Studio: Images from the Archive of Robert Venturi and Denise Scott Brown. Ed. Hilar Stadler and Martino Stierli in collaboration with Peter Fischli. Zurich: Verlag Scheidegger & Spiess Ag, 2008. 161-70.* La conversación se encuentra disponible en línea en: <http://www.grahamfoundation.org/public_exhibitions/3878-las-vegas-studio-images-from-the-archives-of-robert-venturi-and-denise-scott-brown> [Consulta: 26 noviembre 2017].

[237] "In the early 1980s. In 1982, I guess. I bought a car in New York and drove across America for four months. It's a completely astonishing experience when you drive for three days through the desert and then come to Las Vegas. You see this "thing" in the middle of just dry stones and nothing. And when you arrive there, it starts with one sign, then two signs, and more and more … . So that big empty space around Las Vegas was always something important to me. The "fata morgana" moment. It wasn't the Las Vegas as we know it today, of course".

Sin embargo, esta "*flânerie* automovilística", poco o nada tiene que ver con el desplazamiento en coche que la mayoría de los individuos realizan hoy por las ciudades. Estos trayectos no se realizan con un propósito de disfrute ni exploración, sino más bien con el claro objetivo de llegar a un punto concreto en el menor periodo de tiempo posible. Es por ello que gran parte de los conductores recurren a un navegador GPS que les guíe hacia el camino más rápido. En este sentido, recordamos que Bratton (2008) describe el binomio coche+teléfono como una especie de cine móvil y micro-urbanismo diseñado para un conductor-usuario.

En las ciudades globales donde las manifestaciones físicas de la interacción entre estas y el flujo de datos (lo digital) producen una intersección espacial o hibridación de espacios, Sherman Young (2005), se plantea la existencia del *flâneur* en el espacio híbrido que constituyen las ciudades actuales, concretamente en la ciudad de Sydney. Para ello hace uso del término *driveur*, una encarnación del *flâneur* en una metrópolis mercantilizada en la que los peatones no tienen cabida: "así como París del s. XIX vio nacer al *flâneur*, Sydney puede reclamar al *driveur*", al que describe como una figura que ha sido vencida por la prisa y que refleja que en la actualidad la velocidad y el destino es lo importante del desplazamiento, para lo cual el *driveur* utiliza los nuevos medios que le permiten averiguar la ruta más rápida. Ello da lugar a que la conciencia espacial ya no sea una parte fundamental en la experiencia de la ciudad.

Es por ello que Rebecca Solnit (2000) hace hincapié en el hecho de que la principal amenaza para los caminantes ha sido el automóvil y la automovilidad, tal y como observaron anteriormente Guy Debord (1950) o Mc Luhan (1960). Primero en Estados Unidos y después en Europa, el automóvil se configura como la solución principal para los desplazamientos y la ciudad se piensa para facilitar la movilidad de los coches y sus conductores. Como resultado, los espacios públicos se convierten en meras rutas de tránsito.
Por ello, para el *driveur*, sostiene Young, son más importantes las instrucciones de conducción/navegación por la ciudad, que la ciudad en sí, una ciudad-panóptico dominada por las cámaras de vigilancia y control de tráfico que capturan momentos congelados en el existir del automóvil: "naturalezas muertas en el asfalto que demuestran una realidad dominante de la ciudad". Fotografías en las que no aparecen personas, tan solo afluentes de coches, camiones y autobuses" (Young, 2005).

Sherman Young, capturas de pantalla que muestra diferentes vistas del tráfico en carretera, 2006

Según el autor, la actualización del *flâneur* en *driveur*, muestra la realidad de la mayor parte de las ciudades: las imágenes capturadas por las cámaras de tráfico muestran una metrópolis

deshumanizada. En este sentido, declara el autor: "Sydney podría ser Baltimore o Boston, Shangay o Ciudad del Cabo. Es simplemente el telón de fondo para el movimiento, el escenario sonoro para el acontecimiento", así, hace referencia a películas que encarnan de alguna manera la figura del *driveur* tales como *Duel* (Steven Spielberg, 1971), *Vanishing Point* (Richars Cu Sarafian, 1971) o *Fast and Furius* (Rob Cohen, 2001), entre otras, así como esos videojuegos de simulación de conducción, en los que la ciudad existe solamente como un paisaje de fondo en una experiencia basada en la velocidad.

Sin embargo, sostenemos que frente la visión pesimista que ofrece Young del *flâneur* en el espacio híbrido convertido en *driveur*, una figura que se ha dejado vencer por la prisa por llegar al destino, al no conservar las propiedades esenciales del *flâneur* se aleja de este de manera drástica. Por ello, nos inclinamos a considerar más propio del *flâneur* el desplazamiento en coche realizado por Venturi, Brown e Izenour con sus estudiantes por las Vegas en 1968, ya que, siguiendo a Friedberg (1994), se trata de una figura paradigmática que combina la percepción con el desplazamiento por el espacio y que experimenta la llamada "mirada móvil virtualizada", ya sea desde el cine, la televisión, el ordenador, el móvil o el automóvil.
Por tanto, el *driveur* poco o nada tendría que ver con el *flâneur* porque, tal y como comentábamos en la primera parte de este trabajo, al tratarse de una forma consciente de tomar presencia en la ciudad, la *flânerie* implica una adaptación al ritmo con el que pasa el tiempo, como si este fuera una danza. Del mismo modo que el *flâneur* se resiste a no ser atrapado por las tentaciones del mundo de las mercancías, tampoco sucumbe al mundo de las prisas y no se deja arrastrar por la rapidez. Ni consume ni es consumido, pues se trata de una figura conceptual que permite romper la linealidad del progreso y el tiempo acelerado de la lógica instrumental.

3.7.2. Ocio. Del *homo faber* al *flâneur* como *homo ludens* en el espacio híbrido

Alejado de la velocidad, el tiempo del *flâneur* moderno, perteneciente a la clase burguesa, no estaba sujeto a la productividad mercantil y precisamente por ello podía enfocar todos sus sentidos a la continua interpretación del espacio urbano. De la constante observación del entorno extrae sus análisis y los proyecta en un acto que deviene productivo.
Como vimos, el ordenador se convirtió en una herramienta universal que provocaba una extensión del tiempo laboral en el usuario, y cuya portabilidad, junto con la apertura y accesibilidad de la red hizo posible el trabajo a distancia: "en un primer momento, las empresas comenzaron a desplazarse del centro de la ciudad a la periferia y luego ya poco importaba el lugar desde donde uno trabajara, pues en este sentido la distancia parece irrelevante para el trabajador que se desplaza por las autopistas electrónicas. Pero esto no significa que el espacio físico deje de ser necesario, sino que la propia crisis de la ciudad ha conseguido que esta se reinvente y renazca, con unos límites y formas fluidas e inciertas, unas características que hacen que esta nueva realidad urbana pueda ser definida como ciudad posmoderna" (Amendola, 2000: 20-23).

En la actualidad, la conectividad de las nuevas tecnologías hacen experimentar al sujeto una ruptura de los límites espacio-temporales, donde se produce una prolongación del trabajo en tiempo libre: una extensión del tiempo laboral en los usuarios que encuentra sus orígenes con la aparición de las redes informáticas. Las nuevas tecnologías hacen que el usuario sienta que debe estar permanentemente entregado a la atención que reclaman los dispositivos, influyendo en los modos de comprender el ocio, más relacionado con la despreocupación y el dejarse llevar. De hecho, la expresión tan frecuentemente utilizada en la actualidad "no tengo tiempo" insinúa que el concepto del tiempo, y más concretamente, del tiempo libre, hace necesaria una reinterpretación.

Como sostiene Jorge Luis Marzo (2003:25), no es que en la actualidad se trabaje más que antes, sino que "el espíritu del trabajo se ha extendido, vinculando además el consumo, el ocio o el hogar en una suerte de habitación de espejos que se miran los unos a los otros". En la sociedad capitalista, el trabajo se convierte en una mercancía y el tiempo de trabajo se vuelve una dimensión abstracta del tiempo vivido como algo fundamentalmente productivo e industrial. El tiempo que sobra después del trabajo es producido y justificado por él. Cuando el consumo pasa a convertirse en una forma contemporánea de ocupar el tiempo libre (una forma contemporánea de entretenimiento, de recreación), donde tanto el espacio como el tiempo deben marcar la distancia respecto al trabajo, entonces se abre el mundo de los cruceros de lujo y los paquetes de excursiones organizadas por las agencias de viaje, mercantilizadas en tanto *tiempo fuera de tiempo* (Appadurai, 2001: 93).

Es por ello que la aparición de dispositivos como los teléfonos móviles y su evolución a smartphones han provocado una necesidad de estar disponibles para la comunicación y localizables las 24 horas del día. Aunque en este sentido, las herramientas digitales no son solamente tecnologías de comunicación, sino también contenedores de ocio y entretenimiento, se ha vuelto necesaria la aparición del neologismo "*infotainment"* para definir la fusión entre información y entretenimiento:

> Con las nuevas tecnologías, el ocio se ha convertido en una información relevante que hay que seguir de cerca. El usuario tiende a concebir el acto de comunicar como un hecho permanentemente productivo y eficiente, como si fuera un compromiso personal. El cliente parece así firmar un contrato consigo mismo y con los demás a la hora de gestionar los espacios personales. Un contrato social, en el que aplica técnicas propias de la profesionalidad laboral (Marzo, 2010: 57).

Como vimos en la segunda parte, resulta llamativo que, en un momento en el que una de las expresiones más repetidas es la de "no tengo tiempo", exista una importante predisposición a pasar horas y horas delante de las pantallas "perdiendo el tiempo", algo que, recordamos, Goldsmith (2016) reivindica como una experiencia estética y práctica creativa que aproxima la experiencia de internet a la (ciber)*flânerie*. Un "perder el tiempo" que implica un uso lúdico del espacio a través de la deriva:

> ¿Qué significa perder el tiempo en Internet? No es tan fácil de explicar, y me sorprende que pueda ser simplemente definido. Cuando me encontraba haciendo "clics" en la pantalla, ¿estaba realmente perdiendo el tiempo porque en lugar de ello debería haber estado trabajando? Sin embargo había pasado horas trabajando, frente a la misma pantalla, y francamente necesitaba un descanso. Necesitaba dejar de pensar en el trabajo y hacer un poco de deriva (Goldsmith, 2016: 3)[238].

3.7.2.1. La ciudad como espacio de juego

> La ciudad era un juego que podía utilizarse a placer, un espacio en el cual vivir colectivamente y en el cual experimentar comportamientos alternativos; un espacio en el cual era posible perder el tiempo útil con el fin de transformarlo en un tiempo lúdico constructivo (Careri, 2002: 114).

Tal y como vimos en la primera parte, el *flâneur* experimenta la ciudad desde una posición próxima a la infancia, pues esta se ha convertido en un escenario nuevo que debe ser explorado. Por ello, autores como Benjamin (1989) o Bauman (1993), describieron al *flâneur* como el *homo ludens* (Huizinga, 1938), pues tanto el juego como caminar, son actividades propias del ser humano, prácticas que activan la necesidad de reconquistar el espacio público físico. De esta manera, la comprensión del el *flâneur* como *homo ludens* permite concebir la ciudad no solo como un escenario, sino también como un campo de juego.

Bauman (1993: 169-174) describe al *flâneur* como la representación, por excelencia, del *homo ludens* moderno, ya que en su deambular, el espacio urbano deviene un laberinto de placer y seducción; explorar, salir al encuentro, observar y ser observado son experiencias propias de la *flânerie*. En este sentido, los planteamientos de Bauman resultan de especial interés porque incluyen un conjunto de condiciones de juego necesarias para llevarlas a cabo en el espacio posmoderno. El autor hace hincapié en cómo el sentido y el significado de la sociedad y de la cultura postmoderna siempre se construyen a partir de un proceso de juego y de interacción entre el *play* y el *game*[239] en el que están involucrados los seres humanos, como ciudadanos y como jugadores.

Al respecto, De Souza e Silva y Hjorth (2008) realizan un repaso histórico al desarrollo de los juegos móviles basados en la geolocalización y en la hibridación de espacios, analizando la manera en que el espacio urbano ha sido utilizado como un espacio de juego previo a la llegada de las nuevas tecnologías, por ejemplo, a través de la deriva Situacionista o a través de la práctica del *parkour*. Acciones que transforman la ciudad en un espacio lúdico incluso antes de

---

[238] "What is wasting time in the Internet? It´s not so easy to say. It strikes me that it can be simply defined. When I was clicking around, was I wasting time because I should have been working instead? But I had spent hours working -in front of the same screen- and quite frankly I needed a break. I needed to stop thinking about work and do a bit of drifting" (Goldsmith, 2016: 3).

[239] Es preciso diferenciar los conceptos en inglés de *play* y *game.* En un principio, en el *play* no existen objetivos, las normas las marca el propio jugador sin necesidad de obtener feedback. El *play* se define básicamente en un contexto de libertad.

la incursión de las nuevas tecnologías, cuya revisión nos permitirá considerarlo como un antecedente al empleo de los medios locativos como herramientas para ocupar las calles haciendo un uso lúdico del espacio.

Las preocupaciones que existen acerca de cómo la ciudad racionalizada influye en sus ciudadanos es un hecho que podría ser equiparado a lo que sucedió en el siglo XIX en París con la figura del *flâneur*. El exceso de control y tecnologización de las ciudades dio lugar en los años 90 a la aparición de una tribu de exploradores urbanos que, al igual que el *flâneur*, fluctúan entre la experiencia individual y colectiva de la ciudad.
Aventureros y exploradores que arriesgan sus vidas con el fin de escapar de una experiencia urbana cada vez más restrictiva. El *parkour* (del francés *parcour*, que significa recorrido) surge en Lisses (Francia), y es descrito por los *traceurs* (del francés, trazadores) como "el arte del desplazamiento", un deporte callejero que consiste en correr y saltar por la ciudad superando obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas o muros y en ocasiones hasta edificios. Los practicantes de este deporte hacen de él una forma de vida donde la imaginación y la improvisación juegan un papel importante. Por medio de movimientos rápidos, creativos y armónicos, los practicantes de *parkour*, los *traceurs*, se desplazan de un lugar a otro utilizando solamente los recursos que su cuerpo ofrece.

Andy Day, *Parkour*, 2003-2007

Al igual que el *flâneur*, el *traceur* se apropia del entorno y entra en contacto con el aquí y ahora, experimentando de una forma diferente el espacio y su propio cuerpo, que se encuentra en permanente diálogo, y ambos recorren la ciudad para vivirla como experiencia, empleando la ciudad como tablero de juego a través de la movilidad (de Souza e Silva & Hjorth, 2008). De igual forma, ambos prestan atención a la construcción de significados a través de un comportamiento lúdico, o de la conceptualización del espacio urbano como un espacio dispuesto a ser explorado y no solo como un espacio de tránsito, son características que ambos comparten y que también forman la esencia de los juegos basados en la locatividad móvil.

Por ello nos parece interesante incluir la práctica del *parkour* en este apartado, ya que supone redescubrir el placer de recuperar el cuerpo para jugar en la ciudad. Asimismo, tanto en la práctica de la *flânerie* como en la del *parkour*, la arquitectura juega un papel importante, ya que, además de influir en la experiencia del entorno y en las direcciones del desplazamiento,

los *traceurs* se enfrentan a la arquitectura urbana como un reto que hay que superar[240], y en lugar de atravesar pasajes y amplias avenidas, atraviesan construcciones. La exploración urbana que realizan los *traceurs* que traspasan la arquitectura y saltan los muros para acceder a una experiencia urbana basada en la libertad de movimiento puede ser considerada por tanto, como una variante de *flânerie* basada en el juego y próxima al deporte.

Por otro lado, la figura del *flâneur* ha sido empleada para tratar de comprender los nuevos usos que la ciudad está teniendo como espacio de juego desde la propagación de los juegos basados en tecnología móvil y en geolocalización, en relación a lo cual debemos pensar en las aportaciones que la tecnología móvil ha realizado a la experiencia del juego en la ciudad. En este sentido, De Souza e Silva (2008) recurren a la figura del *phoneur* propuesta por Robert Luke y en la que profundizaremos más adelante; un *flâneur* que hace uso de su teléfono móvil que le acompaña en sus desplazamientos urbanos mostrándole datos de aquello que se encuentra a su alrededor.

En este sentido, los medios locativos activan, a través del teléfono móvil, una capa digital que muestra información de los espacios que se van recorriendo, lo que ofrece múltiples posibilidades a la hora de enfocarlo hacia un uso lúdico del espacio por su capacidad de generar relaciones de lugar con el espacio físico. Juegos que conllevan el uso de las tecnologías móviles hacen que a su vez, sus jugadores, por cada movimiento, vayan dejando una huella de datos que informan sobre su posicionamiento, lo que significa una extensión del espacio virtual al entorno físico. Esto es algo característico de las tecnologías ubicuas, que aportan información sobre la manera en que el usuario se relaciona con su contexto. Es precisamente este hecho que para las autoras da lugar a que el *flâneur* baudeleriano se convierta en el *phoneur* del siglo XX.

Un ejemplo temprano lo encontramos en la práctica del "*geocaching*" (del inglés -*cache*- "objeto escondido" y en ocasiones denominada "Gymkhana GPS"), cuyo antecedente podemos encontrar en juegos como "El mapa del tesoro", quizá, la primera aproximación cartográfica que se tiene en la infancia. En el *geocaching* se dirige la acción del juego virtual hacia un espacio físico y que consiste en esconder una serie de "tesoros" (contenedor de objetos varios) en un lugar concreto del cual se extraen las coordenadas. Esta ubicación es compartida en sus primeros tiempos en una página web y actualmente también a través de una aplicación móvil de *geocaching*, a la que cualquier usuario puede acceder y escoger un lugar que se encuentre próximo a él (o no), para ir "en busca del objeto escondido" guiado por su GPS para encontrarlo.

---

[240] La cuestión de la arquitectura como límite y obstáculo que hay que cruzar, fue experimentada en 2015 durante la estancia en Roma con el Grupo de Arti Civiche, curso impartido por Francesco Careri. En los recorridos realizados entendíamos el recorrido atravesado como propio, reflexionando sobre el concepto de propiedad privada. Puesto que una de las reglas a seguir era que no podíamos dar marcha atrás en nuestro camino, cualquier barrera, muro, finca, casa o edificio que se interpusiera, era traspasado. Parte de estas experiencias fueron recogidas y publicadas en ALEXANDRU, Dumitru; BOBBIO, Daniele (ed.) (2015). *Errare Roma WEST. A wandering and nomadic experience*, 2015. [Consulta: 4 enero 2016]. Disponible en: <https://issuu.com/alexandrudumitru0/docs/errare_roma_west_web>

De esta manera, el uso del teléfono móvil convierte la ciudad en una especie de área de juego o *playground*, prácticas lúdicas que el *flâneur* incorpora como parte interactiva con el territorio: el espacio virtual dirige al usuario al espacio físico para caminarlo, explorarlo y descubrirlo con la motivación lúdica de hallar objetos escondidos generando así nuevas relaciones espaciales y convirtiendo el espacio físico en una interfaz de juego. Aplicada al campo artístico y de una manera experimental, la actividad del *geocaching* fue utilizada por el colectivo Transnational Temps que, junto con GPSmuseum.eu llevan a cabo en *Titania*[241], un *geocache* que lleva integrado un audiochip de 40 segundos con fragmentos de "memoria".

Transnational Temps y GPS museum, *Titania Cabanyal Archivo Vivo*, 2011

> Encuentre la memoria Tal vez, la única manera de okupar un espacio sin miedo a represalias sea hacerlo de manera invisible y muda. Tomar el conjunto de agujeros negros que aparecen en los resquicios de una ciudad y articular desde ellos una interpretación alternativa de lo que acontece, in-situ, en el contexto.

Titania es un dispositivo oculto de memoria distribuida en la que se utiliza la plataforma de *Geocaching* como estrategia lúdica, cuyo reto es encontrar pequeños nodos de memoria escondidos, en este caso, en el barrio del Cabanyal. Estos nodos son pequeñas cajas con contenido audiovisual que se encuentran camuflados entre el mobiliario urbano.

Este tipo de prácticas espaciales que tienen lugar a través del juego, se encuentran estrechamente vinculadas al concepto de espacios sociales propuestos por Lefebvre. En este sentido, si entendemos el espacio como el producto de un conjunto de prácticas sociales y como algo construido a través de los movimientos de las personas y por los usos del espacio, entonces puede considerarse no solo como un espacio social, sino como un espacio de juego, ya que este es una práctica inherente en las relaciones entre personas (de Souza e Silva & Sutko, 2008).

Una de las definiciones más populares del juego proviene de Huizinga, en su libro *Homo Ludens* (1938), donde señala que la cultura humana es el resultado del juego entendido como reglas y como comportamientos humanos, defendiendo que los seres humanos son plenamente

[241] Web del proyecto disponible en: <http://transnationaltemps.net/*geocaching*/> [Consulta: 17 junio 2016].

humanos solo cuando juegan. La palabra "jugar" sirve también para significar una limitada libertad de movimientos, según el autor, "mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace y desenlace (…): el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad".

> Hombre de mundo, ciudadano universal (...) la curiosidad puede considerarse el punto de partida de su genio. ¡La curiosidad se ha vuelto una pasión fatal, irresistible!" Así como "el niño ve en todo novedad; está siempre ebrio ( ) debemos tomarlo también por un hombre - niño, un hombre que posee minuto a minuto el genio de la infancia, es decir, un genio para el que ningún aspecto de la vida se ha atenuado (Baudelaire, 1863:15-17).

La recuperación del *flâneur* como figura que experimenta la ciudad desde un punto de vista lúdico, permite conceptualizar el papel que tiene el juego combinado con el uso de la tecnología móvil en la ciudad contemporánea, ya que aporta nuevos puntos de vista en la lectura y participación en la ciudad (de Souza e Silva & Sutko, 2008). A través de su movilidad, reterritorializa la ciudad mediante acciones lúdicas y espontáneas, compaginando su rol de actor con el de espectador, por ello, y según las autoras, en lo que al juego se refiere, podemos caracterizar al *flâneur* – y su transformación en *phoneur*- como el personaje lúdico por excelencia, que hace uso de todos sus sentidos para experimentar la ciudad de una manera multisensorial; a diferencia del *flâneur*, el *phoneur* no se deja vencer por la supremacía del sentido de la vista y hace uso de todos sus sentidos de una manera háptica y aural. En este sentido los "juegos urbanos" recuperan el uso sensorial del espacio urbano y normalizan el uso del mismo.

Lo lúdico referido a la figura del *flâneur* corresponde a la idea del juego casual representado en el acto de deambular ya que a través de la *flânerie*, se rompen los límites entre el uso "serio" del espacio con la acción lúdica del paseo. La ciudad es el espacio donde se camina, y también donde se juega. A partir de sus observaciones, el paseante se asocia y juega con los elementos que obtiene de las mismas, por lo tanto es un enunciatario lúdico: "es la extremada percepción sensorialista del *flâneur* lo que convierte su esparcimiento lúdico en recreación ensoñadora, por cuanto el espacio público desembocaría en imaginario urbano, resultando del *flâneur* el prototipo de *homo aesteticus* y *homo ludens* de la ciudad moderna" (Garrido Muñoz, 2007); el ser humano es un ser social por naturaleza y la calle es el espacio público donde tiene lugar el encuentro con el otro.

Históricamente, la idea de jugar a juegos digitales estaba restringido a las *arcades* o salas de juego y cibercafés, pero con el tiempo, la proliferación de los dispositivos tecnológicos digitales portátiles ha contribuido a la ubicuidad de los estos juegos en la cultura contemporánea, haciéndolos disponibles para ser jugados en cualquier momento y en cualquier lugar (Apperley; Leorke, 2013); juegos urbanos basados en la hibridación de lo físico y lo digital que proponen una reconquista del espacio público físico que muestra la ciudad como una interfaz o un tablero de juego aumentado (Díaz, 2007), favoreciendo la interacción entre personas y entre estas y su entorno.

Por lo general, los juegos basados en medios locativos utilizan teléfonos móviles que llevan incorporado un sistema de localización y disponen de conexión a internet. Utilizan el espacio físico como campo de juego y promueven la interconectividad entre los jugadores, así como entre estos y el espacio, pudiendo visualizarse unos a otros interactuando con elementos físico-virtuales a través de las pantallas de sus teléfonos. Tal y como explica Hjorth (2011:93), un ejemplo de ello sería *CitySneak* (2008), a través del cual el jugador se convierte en un *phoneur* de la red informacional que explora y navega por la escena del espacio físico[242].

Creado por Robert Sweeny y Ryan Patton en 2008, *CitySneak* invita a llevar a cabo una navegación por la ciudad sin ser vigilado por las cámaras de videovigilancia. Los jugadores, equipados con teléfonos móviles con GPS, pueden ver las cámaras que se encuentran situadas en el espacio de juego.

Si los jugadores se mueven dentro de los campos designados donde la cámara logra visualizarlos, el "controlador" de su teléfono les notifica que han sido "vistos", y el juego termina. De esta manera, la vigilancia que experimenta el *phoneur* en un espacio urbano transformado en red informacional, se convierte en una especie de "Gran Hermano" urbano contemporáneo a la que logra hacer frente gracias al juego (Hjorth, 2011:94).

En este contexto podríamos decir que el juego produce un acercamiento a la idea del espacio urbano como un sistema operativo formado por un *hardware* y un *software.* Heredando el rol de prosumidor que el usuario adquirió del ciberespacio, el ciudadano o jugador encarnado en *phoneur*, pasa a ser productor y generador de contenidos que comparte con otros usuarios y que, a través del juego, transforma el entorno circundante. De esta manera, "el juego se produce en código abierto para adoptar un sistema de funcionamiento parecido al que se utiliza en el desarrollo de *software* libre. El usuario deja de tener un papel pasivo como observador y consumidor, para convertirse en un protagonista activo que puede acceder al código fuente del juego, para ampliarlo, modificarlo y posteriormente compartirlo (Corsín, 2014 en VV.AA., 2015).

Lo mismo ocurre a través de propuestas como *Body Movies* de Rafael Lozano Hemmer (2001), en la que el espacio público es transformado por una serie de proyecciones interactivas compuestas por miles de retratos fotográficos tomados previamente en las calles de la ciudad donde se muestra el trabajo. Unas figuras que solo aparecen dentro de las sombras proyectadas de los transeúntes, cuyas siluetas pueden medir entre dos y veinticinco metros, dependiendo de lo cerca o lejos que se sitúen de las potentes fuentes de luz situadas en el suelo[243]. Un sistema de seguimiento de videovigilancia activa nuevos retratos, invitando al espectador, que pasa de ser pasivo a ser activo y creativo, a participar en la generación de nuevas narrativas de representación, modificando el rol de *voyeur* distante y objetivo del público.

[242] "The role of the *phoneur* - as part of the informational network of the city - inverts the *flâneur´*s role as the wanderer of the physical cityscape. That is, rather than seeing the city as a physical spectacle, the *phoneur* navigates the city through the informational network" (Hjorth, 2011:93).

[243] Más información, vídeos e imágenes sobre el proyecto disponible en: <http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php> [Consulta: 29 noviembre 2017].

De esta manera el artista pervierte el uso de la tecnología para generar experiencias que conecten, cuestionen o poeticen su presencia en la sociedad actual, subvirtiendo el control que esta ejerce aportándole un rol performático donde el espectador se vuelve actor.

Rafael Lozano Hemmer, *Body Movies*, 2001

El propio artista ha acuñado el término "arquitectura relacional" para describir estas intervenciones interactivas en gran escala que transforman los grandes edificios con la ayuda de interfaces tecnológicas, convirtiendo la ciudad en un "gran teatro de acción, en un inmenso espacio expositivo y una infinita fuente de inspiración. (…) La ciudad es un gran entrelazamiento de vidas y personas. Intercambios, choques y fusiones son leyes fundamentales que viven en la ciudad en sus diversos niveles. Y así la ciudad es también el territorio de una serie de aptitudes relacionales. Empieza a implantarse la posibilidad de remodelar y transformar el paisaje de la ciudad mediante la directa intervención de las personas" (Benedetti, 2003).

> El artista parte de la premisa de que la tecnología no es un instrumento o herramienta, sino una forma inevitable de determinación de subjetividad y sociabilidad. A partir del juego con el tacto, la vista, la respiración, el oído y el movimiento del público, la exposición busca activar relaciones entre máquina, entorno y percepción, para con ello mostrar el modo en que la tecnología, el cuerpo y el cuerpo político son inseparables (Barrios; Forde; Labastida, 2015).

En relación a las nuevas tecnologías aplicadas al juego, estas permiten que los mundos de la vida (relaciones sociales, la personalidad y la cultura según Habermas) y la sociedad civil se reconfiguren desde iniciativas colectivas, redes sociales, foros alternativos de noticias..., y ello alude a un cambio que está íntimamente relacionado con el concepto de ludocracia, que se sirve del juego como mecanismo accionador para la reconquista del espacio público físico, mostrando la ciudad como un tablero de juego aumentado y que posibilita su estudio como interfaz. De esta manera, el juego basado en medios locativos convierte el espacio físico en un espacio inexplorado en el que el dispositivo móvil, con sistema de geolocalización incorporado, favorece el contacto con otros jugadores. El juego activa una experiencia sensible de la ciudad que se encuentra próxima a la de los niños que, al situarse en medio de una calle siente una embriaguez sensorial, porque tal y como apunta Amendola (2000:192), solamente puede pensarse al *flâneur* en una ciudad que deviene un campo de juego ya que es vivida por él como un continuo e infinito descubrimiento, una ciudad sensible acorde con la experiencia (sensible) que el *flâneur* obtiene de ella.

> Solo los niños que juegan en la calle podrían solucionar varios de mis más arduos problemas de física, porque tienen modos de percepción sensorial que yo he perdido hace mucho tiempo (Oppenheimer en McLuhan; Fiore, 1969: 93).

Así, revisando los planteamientos de producción de espacio de Lefebvre, Manuel Delgado (2011:13) destaca la importancia del espacio infantil en tanto espacio de interacción, destinado al ejercicio intensivo de la imaginación[244]: "reinfantilizar como restaurar una experiencia infantil de lo urbano: el amor por las esquinas, los quicios, los descampados, los escondites, los encuentros fortuitos, la dislocación de las funciones, el juego", entendiendo lo urbano como "todo lo que en la ciudad no puede detenerse ni cuajar, lo que no puede planificarse; una esfera de y para las prácticas y saberes específicos al servicio de una organización singular de las coexistencias basadas en el desplazamiento, el cambio, la inestabilidad como materia prima".
En este sentido y continuando con sus planteamientos, De Souza e Silva y Hjorth (2008) establecen que los juegos basados en medios locativos (LBMG - Location-Based Mobile Games-) se caracterizan por difuminar las barreras entre el juego y la vida cotidiana, por transformar la inmersión del jugador en el juego del espacio, en una inmersión en el espacio físico de las actividades cotidianas e incluso se convierte en una forma de redescubrir espacios urbanos ya familiares. En ellos, la "libertad" está relacionada con la espontaneidad de movimientos a través del espacio sin una planificación previa, y las reglas no existen como un objetivo final sino como medios, como pistas para navegar por ambos espacios.
En el ciberespacio existían mundos virtuales que simulaban ambientes reales proporcionando experiencias de inmersión interactivas, como Second Life, entre otras. Unos metaversos que con la irrupción de las redes sociales perdieron popularidad y que con la aparición de los LBMG (Locative Based Media Games), han promovido un abandono de los mundos virtuales para volver a la calle (física), como fue el caso de Pokémon Go, un videojuego de realidad aumentada que supuso un fenómeno de masas global en la sociedad (híbrida) del espectáculo. Una aplicación cuyo lanzamiento supuso un acontecimiento que lanzó a miles de personas a las calles, en forma de estampida, a la caza de pokémons, algo, que para Kenneth Goldsmith (2016)[245] se encuentra próximo al surrealismo en el sentido en que esa multitud que ocupaba las calles armada con sus teléfonos móviles, no hacían otra cosa que perseguir sueños representados en pequeñas criaturas virtuales y que hace reaparecer la idea de una tribu nómada y cazadora (de pokémons). Goldsmith analiza este fenómeno como algo productivo e improductivo al mismo tiempo y que podría ser leído desde tanto desde la presencia como de la ausencia, y comprendido a través de un análisis desde la óptica *flâneur* por sus propias contradicciones: dentro y fuera, soledad y multitud[246]…

---

[244] Para una profundización en estas cuestiones recomendamos consultar el catálogo de la exposición Playground. Reinventar la plaza que tuvo lugar del 30 de abril - 22 de septiembre de 2014 en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid). Díaz, Tamara; Jordana, Beatriz; Robles, Rocío (coord.) (2014). Playground. Reinventar la plaza. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Siruela.

[245] Más información disponible en: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/08/23/we-all-waste-time-on-the-internet-this-guy-became-an-expert-on-it/> [Consulta: 19 agosto 2016].

[246] Kenneth Goldsmith (comunicación personal, 1 octubre 2016). "I think that mobile media has given us back the *flâneur*--it's really the new psychogeography, the fulfillment of Guy Debord. Pokemon Go is just the beginning of

3.7.3. La multitud conectada sale a la calle

> El *flâneur* es un hombre que ha sido expulsado de lo privado hacia lo público por su propia búsqueda de significado; es alguien que es capaz de extraer un sentido estético y una especie de seguridad existencial individual a partir del espectáculo de las rebosantes multitudes del entorno metropolitano de la ciudad de París (Keith Tester, 1994:2)[247].

En la ciudad moderna el *flâneur* disfrutaba sumergiéndose entre la multitud, dejándose llevar por ella y manteniendo, al mismo tiempo, la distancia necesaria para poder reconocer su forma y movimiento. Así, perdiéndose en su interior disfrutaba del placer del anonimato que hace posible el encuentro con uno mismo, algo que el empleo de la telefonía móvil ha hecho frecuente, pues es habitual observar a personas ensimismadas en sus teléfonos, personajes solitarios escuchando música con los auriculares o manteniendo conversaciones personales y privadas entre la multitud.

En su interior aparece también la cuestión de identidad, pues el *flâneur* devuelve la identidad a la indeterminación que caracteriza a la masa, así como el sentimiento de soledad que la multitud conlleva. Recordemos que Baudelaire describió al protagonista del cuento de Poe como un hombre de personalidad dominante que tenía la capacidad de pasar desapercibido, mantenerse en el anonimato y actuar de incógnito camuflándose entre una multitud que formaba un solo cuerpo, lo que coincide con la descripción que Jenks (1995) realiza del *flâneur*:

> El *flâneur* es el espectador y el representante de la vida moderna, concretamente en relación con el arte contemporáneo y las vistas de la ciudad. El *flâneur* se mueve a través del espacio y entre las personas con una capacidad de conexión que permite y privilegia la visión. El *flâneur* tiene un poder, camina a voluntad, libremente y aparentemente sin propósito, conservando a su vez su curiosidad y capacidad de asombro así como su capacidad infinita de absorber las actividades de la colectividad, a menudo descrita como "la multitud" (Jenks, 1995: 148)[248].

Esta multitud que habitaba las calles de París, era posible encontrarla de una manera actualizada y virtual en el ciberespacio, donde, especialmente durante la década de los 90 los usuarios disfrutaban del placer otorgado por el anonimato y podían adoptar diferentes

---

the new *flânerie*, sleepwalking, surrealism, and situationism. the 20th century was just a dress rehearsal for enactment in the 21st. I'm thrilled! Kenneth".

[247] "The *flâneur* is a man who is driven out of the private and into the public by his own search for meaning and who can reap aesthetic meaning and an individual kind of existential security from the spectacle of the teeming crowd of the metropolitan environment of the city of Paris" (Keith Tester, 1994:2).

[248] "The flâneur is the spectator and depicter of modern life, most specifically in relation to contemporary art and the sights of the city. The flâneur moves through space and among the people with a viscosity that both enables and privileges vision...The flâneur possesses a power, it walks at will, freely and seemingly without purpose, but simultaneously with an inquisitive wonder and an infinite capacity to absorb the activities of the collective, – often formulated as "the crowd" (Jenks, 1995: 148).

identidades tras el uso de pseudónimos, nicks o avatares. Sin embargo, con el control al que el ciberespacio se ha visto sometido, la red comenzó a estar habitada, aunque no en su totalidad, por personas concretas que hacen públicas sus experiencias a través de redes sociales.

El ciberespacio permite establecer lazos de unión entre los usuarios, conectarse y relacionarse los unos con los otros, y en este sentido, André Lemos (2016) ofrece un análisis sobre un conjunto de prácticas que surgen en el espacio urbano a partir del uso de los teléfonos móviles y la conexión wifi, que ofrecen nuevas formas de acceso y de uso de la red en las ciudades. El autor utiliza el término "cibercultura" como la "forma sociocultural que emerge de la relación simbiótica entre la sociedad, la cultura y las nuevas tecnologías de base micro-electrónica que surgirán con la convergencia de las telecomunicaciones con la informática en la década de los 70. Es la cultura contemporánea marcada por la tecnología digital" (Lemos, 2016).

A partir del surgimiento de las redes sociales, los usuarios conectados entre ellos por relaciones de amistad e intereses comunes, comparten e intercambian ideas, favoreciendo la creatividad colectiva y por tanto colaborativa. Usuarios concretos con nombre y apellidos y perfiles definidos que pueden construirse una identidad deseada, que se mueven a través del hipertexto por espacios en los cuales cuestiones como las de compartir e interactuar adquieren especial relevancia.

> El proceso más importante que tiene lugar dentro de las masas es la "descarga". Es la descarga la que forma la masa. Es el instante en que todos los que forman parte de ella se deshacen de sus diferencias y se sienten iguales (Canetti, 1966: 14).

Esta multitud que comparte, que interactúa, comienza a sentir e imaginar cosas en forma conjunta, como grupo. Howard Rheingold (1993), además de introducir el término de "comunidad virtual[249]" (virtual community) también acuñó el término de "multitudes inteligentes[250]" (*smart mobs, flash mobs* o *mobs*) para definir una nueva forma de organización social que nace y se organiza a través de las NTIC, y para referirse a un grupo que, opuesto al significado que se le atribuye al término "muchedumbre", se comporta de manera inteligente debido a la posibilidad que le ofrecen los hipertextos para conectarse con la información y con otros usuarios, favoreciendo la formación de una coordinación social.

En este sentido, Lévy (2004), sostiene que el trabajo en conjunto que forma un nexo de unión no solo de ideas sino también de personas que "construyen la sociedad". La inteligencia colectiva es un proyecto global cuyas dimensiones éticas y estéticas son tan importantes como los aspectos tecnológicos o de organización. La inteligencia colectiva parte del principio de que cada persona puede aportar conocimiento propio, y puesto que nadie tiene el conocimiento absoluto, solamente a partir de la participación de todos esta es posible. Es por ello que por las

249 Término aparecido en su libro Rheingold, Howard. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier.* Revised edition. USA: First MIT Press edition, 2000. Publicación original en 1993 por Addison Wesley. Primera edición en rústica publicada por Harper Collins, 1994.

250 Término aparecido en su libro Rheingold, Howard. *Smart mobs, the next social revolution: Transforming Cultures and Communities in the Age of Instant Access*. USA: Basic Books, Perseus Books Group, 2002.

características que presenta el ciberespacio, especialmente por no tratarse de un espacio jerárquico, se convierte en el entorno idóneo para compartir, reconocer y movilizar los conocimientos y experiencias de todas las personas.

Así, el ciberespacio, donde habita una multitud conectada interactuando en red, podría ser ese espacio inestable de las interacciones entre conocimientos y conocedores de colectivos inteligentes desterritorializados. Según Lévy (2004), el espacio del nuevo nomadismo no es el territorio geográfico ni el de las instituciones o de los Estados, sino un espacio etéreo de conocimientos, de saber, de potencias de pensamiento en cuyo interior nacen y se transforman cualidades de ser y las maneras de actuar en sociedad. Es ese espacio cuantitativo, dinámico, vivo de la humanidad en el proceso de encontrarse produciendo su mundo (imaginación).

Appadurai (2001) señala la importancia del trabajo de la imaginación en el mundo postelectrónico, pues la imaginación permite que el consumo de los medios masivos de comunicación (y/o electrónicos) promueva la capacidad de actuar en la vida social, por lo que una de las características de la imaginación en el mundo postelectrónico es que posee un sentido individual y un sentido colectivo.
La imaginación, explica, dejó de ser una cualidad vinculada al espacio expresivo del arte, del mito y del ritual para formar parte de la cotidianidad, del trabajo mental de la gente común y corriente, que la emplean para el ejercicio de sus vidas diarias, lo que conlleva un sentido proyectivo, ya que se trata de algo previo a cualquier tipo de expresión.

Las nuevas tecnologías ofrecen a los usuarios la posibilidad de convertir los rostros anónimos de la multitud en una red social; una multitud con iniciativa que fue descrita por Rheingold (2002) como "multitud inteligente" que tiene la capacidad de producir y coordinarse a través de acciones organizadas como los *flash mob* (traducido literalmente como multitud instantánea), donde "mob", es decir, la multitud, conlleva la movilización en la era de la conexión.

En el texto "Cibercultura" de André Lemos (2004), el autor analiza esta práctica colectiva que tiene lugar en el espacio público junto con los "smart mob" (o multitud inteligente). El autor sostiene que a partir de la aparición de la tecnología móvil (o nómada), la era de la conexión se caracteriza por el surgimiento de la computación ubicua, es decir, la integración de la informática en el entorno del usuario de tal manera que pueden presentarse en cualquier lugar y en cualquier momento. Tecnologías móviles que por tanto estimulan a la movilidad (entendiendo esta no solo como el movimiento del cuerpo entre espacios, privados o públicos, sino también como una manera de comprender las relaciones sociales). De este modo, la era de la conexión es la era de la movilidad, una idea fundamental para conocer las nuevas características de las ciudades contemporáneas.

Como consecuencia, surgen nuevas prácticas de incorporación social que utilizan la tecnología móvil para realizar acciones multitudinarias efímeras llamadas *smart mobs/flash mobs*, prácticas que producen sinergias entre el espacio virtual y el espacio físico, de la misma forma que los juegos locativos (LBMG) que utilizan la tecnología móvil para jugar en el espacio físico.

En ambos casos, la red opera como un espacio de organización y la calle un espacio de encuentro y de juego, donde la tecnología se vuelve fundamental en el proceso de organización y difusión de eventos. Un ejemplo de flashmob lo encontramos en Frozen Gran Central, un tipo de *flash mob* "freeze" en el que los participantes se inmovilizan durante varios minutos como si fueran estatuas.

Flashmob *Frozen Grand Central*, 2008[251]

En la estación Grand Central de Nueva York, un grupo de personas, con el fin de irrumpir en la escena cotidiana del lugar y hacer un llamamiento a la no-acción y a la observación de un entorno de paso. Muchas de estas manifestaciones, concebidas en su mayoría de forma colectiva en la red gracias a decenas de páginas especializadas es este nuevo tipo de comportamientos urbanos, asumen frecuentemente características que permitirían definirlas como formas "popularizadas" del *happening* o de la performance participativa (Martín Prada, 2015: 46). Su imprevisibilidad formal, espacial y de tiempo, el azar, en definitiva, son algunos de los paralelismos que comparten este tipo de acciones *flashmobs* con los *happenings*, o con el movimiento Fluxus por su noción renovada del arte, la falta de pretensiones o la incursión del arte en lo cotidiano o con la fusión de arte y vida (Chauca, 2015: 328).

Aunque con el paso del tiempo ha ido perdiendo su esencia por la utilización de este tipo de acciones organizadas por parte de campañas publicitarias como estrategias de comercialización; sin embargo, coincidimos con Colomo Ruiz (2012) cuando defiende que "las manifestaciones artísticas que vinculan a los ciudadanos en la interacción gracias a las herramientas digitales en la construcción del paisaje urbano, debe ir más allá de una convocatoria política o publicitaria; la apuesta debe ser por la acción desinteresada, la búsqueda de respuestas sinceras, reales, con la intención de excitar el espacio (…)".

Siguiendo los planteamientos de Negri y Hardt (2004) el concepto de multitud implica un conjunto de singularidades que producen lo común, organizándose mediante la comunicación y la cooperación, y que se distinguiría del concepto de masa por considerarse un cuerpo

[251] Vídeo disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=jwMj3PJDxuo#t=96> [Consulta: 26 noviembre 2017].

indiferenciado y carente de voluntad propia. Con todo, no podemos obviar la enorme influencia que la publicidad tiene a la hora de mover masas, por ello, la multitud inteligente corre el riesgo de convertirse en masa o "multitud *zombie"*: personas que se desplazan por las calles con sus teléfonos móviles en la mano, sumergidos en su propio mundo, se encuentran presentes y ausentes al mismo tiempo. Este hecho puede ser relacionado, según Goldsmith (2016) con aquellas acciones surrealistas en las que, inspirados por Freud dormían en público para sacar los sueños de la habitación a las calles. Así, con el propósito de encontrar un estado intermedio entre el sueño y la realidad (estados aparentemente contradictorios), Bretón propone ir en busca de un tipo de realidad absoluta, es decir, un tipo de surrealidad, y, tomando el sonambulismo como una forma generalizada de estar en el mundo podría ser comparado con el estado colectivo que produce la nueva tecnología, en el que sus usuarios parecen encontrarse en un estado permanente de duermevela.

> Caminar incesante, incansable. Caminar como un hombre que carga con unas maletas invisibles, caminas como un hombre que sigue su sombra. Caminar de ciego, de sonámbulo, avanzas con paso mecánico, interminablemente, hasta olvidar que caminas (Perec, 1967).

El término "*zombie*" describiría, según el autor, de una manera acertada esa especie de "sonambulismo digital" en la que los sujetos parecen estar siempre ocupados, inmersos en numerosos proyectos, tareas por realizar y objetivos que cumplir que son tan solo una ilusión generada por la tecnología. Carentes de conciencia, los *zombies* son consumidores insaciables. Se ha dicho que las redes sociales nos han convertido en *zombies* voraces consumistas, en seres para los cuales "el consumo se torna particularmente importante por no decir central en su vida, el propósito mismo de su existencia" (Bauman, 2007:44), pues las redes sociales, en tanto escaparate de mercancías, muestran los productos/alimentos frescos y siempre actualizados ante los cuales uno se siente tentado de la misma forma en que los *zombies* ansían la carne, y en este sentido, el *flâneur* representaría todo lo contrario a ellos. Mientras la multitud *zombie*, está obsesionada con consumir, el *flâneur* lo evita (Goldsmith, 2016: 60).

Si bien en este apartado consideramos importante mencionar el fenómeno de los *flash mob* como algo novedoso y característico de una multitud que, lejos de considerarse masa o muchedumbre, se vuelven "inteligentes", es decir, se organizan en (la) red y salen a las calles, debemos recordar que en su interior, el *flâneur* "tradicional", se sumía en un estado de embriaguez constante, dejándose llevar por ella pero manteniendo la distancia al mismo tiempo, disfrutando del anonimato. Así, tal y como vimos en la segunda parte, el *flâneur* ejemplificaría lo que Barthes (2011) describió como "neutral", es decir, un estado de incertidumbre o indecisión donde uno se sitúa de manera voluntaria, permaneciendo en un estado entre estados; una neutralidad que se encuentra en el corazón mismo de la resistencia del *flâneur*: "fielmente individualista, se resistió a cualquier intento de ser programado o alistado para unirse a cualquier movimiento o grupo" (Goldsmith, 2016: 64).

Por ello, debemos pensar en esa distancia que el *flâneur* adquiere de la multitud, aun participando de ella. Cuando abordábamos más arriba el concepto de "movilidad" aplicado a la circulación de datos, bienes y personas, sobretodo de estas últimas, aparecía la cuestión de la

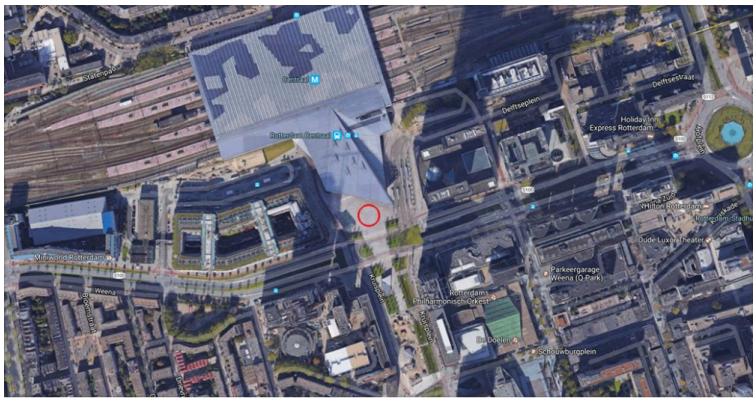
multitud, una gran cantidad de personas que se desplazan por la ciudad y entre la que camina el *flâneur*, con la cual debe continuar manteniendo una relación ambigua entre el placer y la soledad o entre la identidad y el anonimato. En este sentido, Alvin Toffler (1965) anunciaba el nacimiento de una "nueva especie" humana, creada por el consumo artístico de masas. Una especie en formación, trashumante y voraz entre las praderas de los medios, que se distinguiría por su "automovilidad" y volvería al nomadismo de antaño, pero ahora para cazar en estepas y bosques artificiales. No ya como el nómada anteriormente mencionado, que va a la caza de Pokémons, que encontraría su espacio entre la multitud *zombie*, sino como aquel que conserva su curiosidad, individualidad y anonimato para convertirse en un detective que aprovecha el potencial de las nuevas tecnologías para activar la sensibilidad urbana.

> No es bueno quedarse en la orilla como el malecón o como el molusco que quiere calcáreamente imitar a la roca. Sino que es puro y sereno arrastrarse en la dicha de fluir y perderse, encontrándose en el movimiento con que el gran corazón de los hombres palpita extendido. Como ese que vive ahí, ignoro en qué piso, y le he visto bajar por unas escaleras y adentrarse valientemente entre la multitud y perderse (Vicente Aleixandre, 1980).

El *flâneur*, al reflejar el constante flujo de movimientos a los que se ve sometidos la ciudad, evidencia la transformación que ha experimentado para convertirse en lugar de paso, un hecho que lo diferencia de la multitud de sujetos cuyos movimientos se ven reducidos a unas trayectorias prediseñadas y pautadas. Todos ellos se mueven, pero no siempre con el ritmo deseado o en la dirección elegida libremente, ni tampoco con la actitud propia del *flâneur* siempre abierto al acontecimiento.

En la línea del trabajo de Fiona Templeton (1988), *You-The City (an intimate citywide play for an audience of one),* en la que, a modo de directora de teatro, realiza un guión que es posteriormente interpretado por una serie de transeúntes que desconocen el argumento, y convirtiendo la obra en una aventura total, quisiéramos hacer referencia al trabajo desarrollado desde 2014 y hasta la actualidad por Frans van Lent en sus escenas urbanas en relación al espacio híbrido. En ellas, plantea una serie de acciones urbanas que son previamente anunciadas en Facebook a través de eventos, invitando a la "multitud conectada" a acudir a un lugar y en una fecha y hora concretas para formar parte de la misma, con su propia y simultánea actividad (o inactividad)[252].

[252] Más información disponible en: <http://fransvanlent.nl/?p=1269> [Consulta: 17 diciembre 2017].



Frans van Lent *A Scene #7: One hour in sixty minutes*, 2017

> Esta es una invitación para unirte a una escena. Acuda al lugar exacto en el momento exacto y contribuya a la escena con su propia actividad simultánea (o inactividad):
> El sábado 15 de abril de 2017, exactamente a las 14:20 CET, estaré de pie en Stationsplein, Rotterdam (51 ° 55'24 "N 4 ° 28'13" E), frente a la estación central. Un minuto después comenzaré a moverme muy lentamente en un arco hacia la derecha para caminar un círculo con un diámetro de unos seis metros. Una hora más tarde, exactamente a las 15:21, regresaré al punto de partida y cerraré el círculo. Luego entraré a la estación de tren y me iré (Van Lent, 2017). [253]

Adoptando la actitud de *flâneur*, Frans toma presencia en las calles haciendo de ella una experiencia artística y estética, asumiendo el rol de una especie de detective, un investigador que previamente planifica sus acciones en el espacio urbano, espacio inquietante donde pueden suceder cosas inesperadas y en el cual no hacer nada (en términos de productividad mercantil), es considerado como algo sospechoso: "en esos tiempos de terror en los que cada cual tiene algo de conspirador, todos pueden encontrarse igualmente conducidos a jugar el rol del detective.

La *flânerie* le ofrece las mejores perspectivas" (Benjamin, 2012:104), una acción a partir de la cual el observador se convierte en el observado, transitando una zona intermedia, que es aquella del *flâneur* que camina protegido por la multitud, que se vuelve el mejor escondite tanto para el criminal como para el detective.

---

[253] This is an invitation to join a scene! Please be at the exact spot at the exact time and contribute to the scene with your own simultaneous activity (or inactivity). On Saturday, April 15th, 2017, at exactly 14:20 CET, I will be standing on Stationsplein, Rotterdam (51 ° 55'24 "N 4 ° 28'13" E), facing Central Station. One minute later I will start moving very slowly in an arc to the right to walk a circle with a diameter of about six meters. One hour later, at exactly 15:21, I will be back at the starting point and close the circle. I will then enter the railway station and leave.
Evento de Facebook disponible en: <https://www.facebook.com/events/1738381096491495/> [Consulta: 17 diciembre 2017].

3.7.4. Predominio de lo visual: un paseo multisensorial del ojo al oído

La ciudad es un cuerpo en continuo cambio formado por múltiples capas que son experimentadas por el *flâneur*, en su mayoría, a través de la mirada. Aunque durante la deambulación todos los sentidos se activan para apropiarse y resignificar la ciudad, el sentido dominante es el de la vista, sentido por el cual el hombre decimonónico se encuentra sometido y por el que siente la pulsión de convertirlo en el centro de la civilización moderna.
Este predominio de lo visual queda patente en numerosos textos provenientes del campo de la literatura, poesía, filosofía, antropología, periodismo… que describen todo lo que observan mientras caminan y concretamente resulta revelador la manera en el que ello queda registrado en los poemas de Baudelaire, que presentan unas descripciones repletas de imágenes que dibujan un espacio urbano en el que, tal y como sostiene Simmel:

> Quien ve sin oír, está mucho más inquieto que el que oye sin ver. He aquí algo característico para la sociología de la gran ciudad. Las relaciones alternantes de los hombres en las grandes ciudades se distinguen por una preponderancia expresa de la actividad de los ojos sobre el oído. Las causas principales son los medios públicos de transporte. Antes del desarrollo de los trenes, de los tranvías el siglo diecinueve, los agentes no se encontraban en la circunstancia de tener que mirarse mutuamente largos minutos, horas incluso, sin dirigirse la palabra unos a otros (Simmel en Benjamin, 1972:52).

Asimismo, durante los siglos XIX y XX, existe una supremacía del sentido de la vista en el arte y en las disciplinas científicas, dando lugar a un debate intelectual que acabó en la denigración de la visión debido a la tendencia oculocéntrica de gran parte del pensamiento occidental. Siguiendo los planteamientos de Barthes, quien mostró especial interés por el régimen de lo visual en la cultura contemporánea, afirmando que "la época moderna había revertido la jerarquía medieval de los sentidos, colocando a la vista por encima del oído y del tacto y otorgándole la primacía" (Barthes en Jay, 2007: 333), Martin Jay analiza en su libro *Ojos abatidos* (2007), en el que estudia la vista como el sentido privilegiado de la modernidad.

En palabras de Benjamin, la reforma de París efectuada por Haussman fue un ideal "de vistas en perspectiva a lo largo de extensos panoramas de calles, que correspondía a la tendencia, detectable una y otra vez durante el siglo XIX, de ennoblecer las exigencias técnicas con propósitos artísticos" (Benjamin en Jay, 2007:95), algo que para Jay supone "la perfección urbana del régimen escópico perspectivo cartesiano", algo que queda ratificado por el hecho de que solo en 1853 todo París fue topografiado y definitivamente cartografiado por primera vez.

Según Sennett (2013:49), existen dos maneras de pensar sobre lo que es el espacio público urbano: una de ellas sería su comprensión como espacio discursivo, en el que los desconocidos hablan entre sí, y la otra de ellas como un espacio de la vista, en el que las personas interactúan visualmente y no verbalmente. Mientras que para Habermas el espacio público urbano es un espacio discursivo en el que predomina la interacción verbal, es decir, espacio público como el espacio de las palabras, para Sennett la esfera pública es la esfera de lo visual, aunque también es táctil porque en ella uno se desplaza entrando en contacto con el propio espacio y las otras

personas y sostiene que "al pasear de noche por la calle surge un conjunto de preguntas sobre la esfera pública muy distinto al que se plantearía a plena luz del día". De esta manera, el uso de los elementos que conforman los lugares de encuentro de una ciudad, queda limitado a la mirada, que más tarde, emitirá un mensaje que será interpretado por el individuo. Sennett destaca la importancia de los elementos físicos de la ciudad, sus componentes corpóreos y la experiencia física a la hora de comprender el espacio público urbano.

> El espacio social deviene un espacio abstracto, el espacio de hormigón, por ejemplo. Este espacio tiene unas propiedades bien definidas, por ejemplo, la de ser un espacio de la propiedad. Estas propiedades (que son particulares, en tanto que espacio), consisten en ser ópticas y visuales. No es un espacio sensorial que interesa al conjunto del cuerpo; es un espacio óptico, que entraña problemas de signos, de imágenes, que se dirige únicamente a los ojos (Lefebvre, 1974).

Como señala Sylvia Molloy (2012:43) "la exhibición, como forma cultural, es el género preferido del siglo XIX, la escopofilia, la pasión que la anima. Todo apela a la vista y todo se especulariza: se exhiben nacionalidades en las exposiciones universales, se exhiben nacionalismos en los grandes desfiles militares (cuando no en las guerras mismas concebidas como espectáculos), se exhiben enfermedades en los grandes hospitales, se exhibe el arte en los museos, se exhibe el sexo artístico en los «cuadros vivos» o *tableaux vivants*, se exhiben mercaderías en los grandes almacenes, se exhiben vestidos en los salones de modas, se exhiben tanto lo cotidiano como lo exótico en fotografías, dioramas, panoramas".

La cultura occidental es una cultura basada en la imagen, una cultura oculocéntrica cuyo origen encontramos en la cultura griega, focalizada en la imagen tal y como muestra la utilización de metáforas visuales como la luz, la visión o el espejo (del latín *speculum* -specio-mirar, y el sufijo instrumental -*culum*, es decir, instrumento de la mirada).
En sus paseos, el *flâneur* explora la ciudad convertido en una especie de hombre-ojo transformando París en un paisaje, y como vimos anteriormente, en los poemas de Baudelaire, la figura del *flâneur* se aproxima a la del fotógrafo. Tal y como afirma Susan Sontag, que realiza un estudio sobre la relación entre el *flâneur* y la cámara fotográfica, "la fotografía al principio se consolida como una extensión de la mirada del *flâneur* de clase media, cuya sensibilidad fue descrita tan atinadamente por Baudelaire". (Sontag, 2006: 85).

> La tecnología del espaciamiento estético convierte al ojo en la primera puerta por la que entran los placeres que nos ofrece un espacio aglomerado. Los extraños, con sus formas desconocidas e impredecibles, con su caleidoscópica variedad de apariencias y acciones, con su capacidad de sorprender, son una fuente particularmente rica de placer para el espectador. Desde el punto de vista estético, el espacio de la ciudad es un espectáculo en el que el valor de la diversión supera cualquier otra consideración (Bauman, 2005:192).

El *flâneur* se convertiría entonces en una especie de hombre-cámara que observa a través de su ojo-lente. Basta con observar la analogía que existe entre el ojo y la cámara, ya que ambos son sistemas capaces de producir imágenes reales; pensemos en la similitud, por ejemplo de la lente de la cámara con la cornea del ojo, o del diafragma y la pupila. Asimismo, en la actualidad, con

la incorporación de las cámaras en los teléfonos móviles, la idea de la extensión del ojo como cámara es más evidente. El *flâneur*-fotógrafo tiene la posibilidad de capturar todo aquello que sucede a su alrededor con la mirada fija en la pantalla de sus dispositivos mientras su cuerpo se mueve callejeando: "la lente de la cámara condensa la mirada urbana del neo-*flâneur* presentando unas secuencias de las interfaces híbridas deconstruidas de las imágenes digitales, signos y simulacros" (Salah Fahmi, 2008).

3.7.4.1. Del *flâneur* al *phoneur*

En el apartado dedicado al juego en el espacio híbrido, hacíamos referencia al *phoneur* de Robert Luke (2001) como el *flâneur* que hace uso de su teléfono móvil, herramienta que le acompaña en sus desplazamientos urbano y a través del cual, consulta, comenta y comparte todo lo que se encuentra a su alrededor. Una figura que fue posteriormente recuperada por De Souza e Silva y Hjorth (2008) para analizar cómo los medios locativos ofrecen grandes posibilidades a la hora de emplearlos hacia la orientación de la experiencia lúdica del espacio.

La motivación de Luke (2001) para actualizar la figura del *flâneur* fue el uso extendido que entonces comenzó a hacerse del teléfono móvil, no solamente como dispositivo de comunicación oral, sino como herramienta que permitía el acceso a internet y al comercio electrónico (m-commerce), posibilitando la compra en cualquier momento y lugar, sin límite de horario y con medios de pagos digitales. Ello dio lugar a que Robert Luke (2001) escribiera sobre la existencia de un *flâneur* contemporáneo transformado en una figura más "móvil" y actualizada, en una versión posmoderna: el *phoneur* (telefoneante), un planteamiento con el que coincide Lucy Kimbell (2001) cuando hablaba de la existencia de la *flânerie* telefónica (cellular *flânerie*): el *phoneur* sería un comentarista del mundo posmoderno que comunica a través de su teléfono móvil:

> Nuestro astuto e-urbanita emerge de su guarida y se dirige a la cafetería local. En el camino, realiza su pre-pedido de café con leche a través de su teléfono móvil. La bebida tamaño maxi con una pizca de chocolate le estará esperando para cuando llegue. El pago se efectúa de forma automática desde su teléfono *m-commerce*, escaneado mientras atraviesa la puerta (Luke, 2006)[254].

Si el *flâneur* decimonónico paseaba y se deleitaba con las mercancías mostradas tras el vidrio del escaparate de los pasajes parisinos, el *phoneur* tiene a su disposición un escaparate cuasi infinito en la palma de su mano. El comercio electrónico y la accesibilidad a cualquier producto desde el teléfono móvil (*shopping*) convierte a sus usuarios, según Luke, en máquinas deseantes, en productos del capitalismo. Para el *phoneur*, el teléfono móvil no es solamente una tecnología, es también un fetiche, un objeto de deseo. Hubo un tiempo en que la diferencia social podía hacerse visible a través de la tenencia de un teléfono móvil, pero hoy, su uso se ha

[254] "Our wily e-urbanite emerges from his lair and makes his way to the local coffee shop. On the way, he pre-orders his latte with his cell phone. The venti-sized beverage with a sprinkle of chocolate is waiting for him when he arrives. Payment is automatically processed from his m-commerce phone, scanned as he walks in the door" (Luke, 2006).

extendido y normalizado tanto que ahora la diferencia reside en el tipo de teléfono que se tenga. Para Luke, el *phoneur* es el icono de la posmodernidad (como lo fue el *flâneur* de la modernidad), y mientras el *flâneur* estaba dominado por la escopofilia (el placer obsesivo de mirar), la realidad del *phoneur* se encuentra sometida a las redes comerciales y los vectores de comunicación (Luke, 2006: 189).

Si la visión del *flâneur* sobre la vida, basada en las observaciones extraídas de sus caminatas, daba forma a la realidad, para el *phoneur* serán las redes comerciales y los vectores de comunicación los que la configuren. A este respecto, Luke comenta que "el *phoneur* es un tele-conferenciante vigilado por las multinacionales que recaban datos de hábitos y consumo, situando las relaciones sociales de la *phonerie* entre la comodidad y el deseo, todo ello bajo la vigilancia que la actividad de las redes comerciales llevan implícitas". Dispositivos no solo aportan datos de hábitos y consumo, sino también de posición, mediante el sistema GPS que registra el trazado de los recorridos diarios de una manera fiel, convirtiendo el teléfono móvil en un "pequeño" mecanismo panóptico, que hace del *phoneur* un punto en movimiento dentro de las redes comerciales.

Por tanto, su vida es cada vez menos privada pues, por un lado, las huellas digitales que va dejando a su paso son visibles por las grandes empresas, y por otro, prestando atención a la función auditiva del teléfono móvil, las conversaciones privadas tienen lugar en el espacio público, siendo audibles para todos los transeúntes. Tal es así que en EEUU se ha creado el término *cell-yell* para referirse a la acción de hablar a gritos por el teléfono móvil en el espacio público. El *phoneur* vive en el mundo de la información y tiene un acceso casi infinito al conocimiento a través de un dispositivo que se ha convertido en una especie de "centro comercial móvil", un hipermercado global que sirve a domicilio, introduciendo la mercancía directamente en los hogares a través de un "click".

Sin embargo, como hemos visto, De Souza e Silva y Hjorth (2008) rescatan esta figura distópica propuesta por Luke para referirse al *flâneur* digital que orienta los contenidos de los juegos hacia el espacio físico, que vaga por el espacio híbrido acompañado de su teléfono móvil, que le informa de lo que el espacio circundante le ofrece. En definitiva, las autoras recuperan esta figura para liberarla de la demanda capitalista y centrarse en su característica principal: la movilidad, que es precisamente el rasgo que le permite escapar de la vigilancia y el control que la tecnología ejerce sobre el espacio y los usuarios. De esta manera, el *phoneur* se convierte en un paradigma de la resistencia lúdica: "el *phoneur* se actualiza a una versión del siglo 21 y cambia su visión de *flâneur* como un personaje que participa de una manera distante del espectáculo, para formar parte de ella y participar de los gestos locales" (De Souza e Silva; Hjorth, 2008: 608)[255]. Mientras que las grandes corporaciones trabajan realizando un seguimiento de las prácticas individuales, los juegos basados en los medios locativos (LBMG), tienen la capacidad de convertirse en herramientas de resistencia por la posibilidad que ofrecen

[255] "The *phoneur* shifts from his lineage as a 21st century version of the *flâneur´*s vision and distanced participation in the spectacle, and instead, he partakes in the gestures of locality" (De Souza e Silva; Hjorth, 2008).

de introducir ruido en el sistema, para producir ilegibilidad. De esta manera, el *phoneur* consigue liberarse de su rol de ciudadano-consumidor y convertir la ciudad-mercancía en un espontáneo espacio de juego en el que es libre de alterar las reglas y normas a través del uso lúdico que hace del mismo[256].

Por tanto, el *ciberflâneur* o navegante del mundo virtual, se convierte en un *phoneur* explorador de espacios híbridos y realidades mixtas que convierte la ciudad en un *playground* o espacio de juego: un aventurero ubicuo que explora espacios físicos a través de entornos virtuales y viceversa a través del juego (LBMG). Como vemos, si el *flâneur* baudeleriano no perseguía nada en concreto y se dejaba llevar por estímulos mayoritariamente visuales, su versión actualizada deambula por la ciudad abierto al acontecimiento y a las impresiones digitales que se le presentan.

Es un punto móvil dentro de una compleja red de información y que, al igual que el del s. XIX, podría ser descrito como una especie detective híbrido que pasea por el espacio físico pero que lo interpreta conectado al espacio digital, realizando derivas que son físicas y virtuales al mismo tiempo hasta fusionar ambas (Gallastegui González, 2006:49).

> Esto nos hace poner los pies en el suelo. Esta nueva tecnología (la realidad aumentada) tiene mucho en común con el viejo hábito de caminar, lo que se encuentra relacionado con el *flâneur* de Baudelaire por implicar el paseo ocioso. El principio cartográfico de navegación de la realidad aumentada, supone una síntesis de dos modelos: la deambulación y el etiquetado o registro. Al incorporar el geoetiquetado como principio, la lógica espacial es la de recortar y "estratificar" en capas la información. Al estar estructurado como recorridos, el compromiso no es visual, fijo y distanciado, sino háptico, fluido y procedimental (Verhoeff, 2012: 163)[257].

De esta manera, el *phoneur* ejerce de vehículo para el comercio móvil y la vigilancia dentro del ámbito de los juegos móviles en el que los datos que el usuario proporciona pueden ser subvertidos. Así, en lugar de consolidarse como ciudadano-consumidor, el *phoneur* conserva la capacidad de distancia y logra hacerle frente a la mercancía para alejarse de la sociedad del espectáculo, así como de los mecanismos panópticos de los medios móviles y ser partícipe del ámbito local y desplegar sus cualidades como "sacerdote del *genius loci*". En definitiva, la figura del *phoneur* es el resultado de la supervivencia urbana en las ciudades informacionales del s. XXI a través de la unión de acciones lúdicas y espacios urbanos.

---

[256] "The *phoneur* is released from its digital- citizen-as-consumer rubric, and the city, once <<territorialized within the rubric of *Capital* and commodity flows>> (Luke, 2006, p. 203), is transformed into a space of casual play. Through these games, the *phoneur* is no longer the conduit for these forms of *Capital* and informational flows but is also able to disrupt the very rules and normalizations through play. It is not only in the idea of the flâneur/*phoneur* that the city could be experienced in a ludic way" (De Souza e Silva; Hjorth, 2008: 609)".

[257] This puts us with our historical feet back on the ground. This new technology has much in common with the age-old habit of walking, and in this links back to, say, Baudelaire' s *flâneur* as leisurely stroller. The cartographic principle of augmented reality browsing is a synthesis of the two other models, that of touring and tagging. Incorporating geotagging as a principle, the spatial logic is that of cut-outs and layers of information. Being structured as tours, the engagement is not visual, fixated and distanced, but haptic, fluid and procedural (Verhoeff, 2012: 163).

En las relaciones que el *phoneur* establece con el espacio a través del juego, hace uso de todos sus sentidos para obtener una experiencia multisensorial del espacio, un aspecto que se hace más evidente en algunas formas de juegos-móviles (desde las consolas empleadas en el ámbito doméstico como la *wii* de Nintendo o las basadas en tecnología móvil y de geolocalización), lo que significa que la utilización del cuerpo es algo central. Además de la experiencia háptica y aural que obtiene del espacio, el propio término *phoneur* (telefoneante) que viene dado por el uso de la telefonía móvil en el espacio público, sugiere que, al menos en los primeros momentos de su existencia, utilizara de una manera más específica, el sentido del oído.

3.7.4.2. *Walkman*. El caminante abre sus oídos.

> Me diréis que es imposible. Y yo os responderé que no sois músicos. Sí. El paisaje puede contemplarse con los oídos. Probadlo. Cerrad los ojos cuando os halléis en el campo. Ni siquiera eso es necesario. (...) prestéis el oído atento a los rumores ciertos o soñados del mundo circundante envuelto en perezoso sueño (Gerardo Diego en Molina, 2012: 123)[258].

Como vimos en la primera parte, aunque en el *flâneur* exista un predominio de lo visual frente a los demás sentidos, captando el espectáculo y el shock que produce la urbe moderna a través de sus ojos, el resto de los sentidos cumplen su función durante los paseos por las calles de la ciudad, porque esta ofrece una gran cantidad de estímulos que no son exclusivamente visuales. Las calles están impregnadas de experiencias multisensoriales como olores, sabores, texturas y sonidos (música, sonido, ruido, silencio...). Centrándonos en este último nos gustaría destacar la importancia que el sonido tiene en la relación entre el paseante y la ciudad porque "en el paseo se rebela la posibilidad de explorar la ciudad en numerosas direcciones, encontrando cada vez nuevos significados, épocas, símbolos, proyectos colectivos y personales" (Amendola, 2000: 101).

En este sentido, recordamos que Aimée Boutin (2015: 12) se centró en recuperar los aspectos sonoros de París en el s. XIX para indagar en la cuestión aural de la *flânerie* y explica que aunque los espacios propios del *flâneur*, como los pasajes, los panoramas o dioramas entre otros, el sentido de la vista era el dominante, no se puede eludir su sonoridad. Por ello, la autora recurre a diversas descripciones realizadas por Balzac o Fournel en las que plasman que el *flâneur* experimenta la ciudad como un concierto o una cacofonía.

---

[258] Gerardo Diego (1919) hablaba de la "musicalidad del paseo" para referirse a las experiencias musicales *in situ* en el paisaje, mostrando una conciencia del entorno sonoro y planteando la contemplación del paisaje desde los oídos, unas ideas que se anticipan medio siglo antes de lo que sería después llamado casi idénticamente como "paisaje sonoro" (soundscape) por Murray Schafer y el "paseo sonoro" (soundwalk) por Hildegard Westerkamp, aunque en ellos surgió en el contexto de la ciudad y en Gerardo Diego en el campo.

Para un análisis más completo ver MOLINA, Miguel. "Rastros del arte sonoro, entre la tradición y la experimentación, en los precedentes y postrimerías de lavanguardia histórica valenciana (1884-1944) en MOLINA, Miguel (coord.) (2012). *¡CHUM, CHUM, PIM, PAM, PUM, OLÉ! Pioneros del Arte Sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias*. Valencia: LCI-UPV, pp. 106-126.

Siguiendo esta idea, la *flânerie* podría ser descrita como el arte de transformar la confusión sonora urbana en una composición musical unificada.
Como experiencia de la incursión de lo sonoro en el paisaje urbano de una forma individual, destacamos el *walkman* (caminante), por su capacidad de ofrecer la posibilidad de una escucha privada en el espacio público, produciendo nuevas maneras de relacionarse con la ciudad añadiendo una capa musicalizada de una forma personal. Tal y como ocurre en los videoclips "andar por la ciudad es mezclar músicas y relatos diversos en la intimidad, con los sonidos externos" (Canclini, 1995: 101), de igual manera, los auriculares resultaron ser un elemento fundamental para la experiencia de escucha alienante de una banda sonora individual.

Chambers (1985) indagó sobre las posibles consecuencias sociales del *walkman*, considerando este dispositivo como un elemento relevante para los nómadas de la posmodernidad, ya que "el *walkman* nos permite imponer, aunque sea de manera frágil y transitoria, nuestra propia fuga de sonido sobre el medio auditivo circundante y de este modo dominar el mundo exterior, permitiendo que por un momento todo pueda controlarse con los botones de *stop/start, fast forward, pause y rewind*" (Chambers, 1985 en Márquez, 2012: 51-59). En este sentido, tal y como explica Atienza (2008), "si la imagen es capaz de figurar un espacio, su «banda sonora» nos impone una representación temporal del mismo. El espacio sonoro, en tanto que expresión sensible y cualitativa del tiempo, traduce los diferentes modos dinámicos que caracterizan un lugar".

Asimismo, Patrice Flichy (1993: 222) escribió que el *walkman* se convirtió en una especie de prótesis y que ha producido un cambio en la relación con la música, ya que este dispositivo promueve la creación de nuevos vínculos entre el cuerpo y la música: "hoy, los usuarios del *walkman* y los teléfonos móviles, como el paseante de Baudelaire, transportan su esfera privada con ellos. Están dentro de una multitud anónima, escuchando la música que les gusta, fuera de sus casas u oficinas, todavía en potencial telecomunicación con el mundo entero"[259].

Podemos hablar, por tanto, de la aparición de un nuevo tipo de *flâneur* "*walkman*", valga la redundancia que, acompañado por su dispositivo musical portátil, el *walkman*, hace un uso destacado de su sentido del oído, pudiendo considerarse el primer prototipo de *phoneur* en su versión más aural. En la experiencia que el "*flâneur-walkman*" obtiene, el hecho de escuchar música con a través de este dispositivo supone una variación de las escenas urbanas en función del humor y de los gustos musicales del sujeto que camina (walk-ing-man), produciendo una resignificación de la figura del *flâneur*. El *walkman* es un reproductor de audio que ofrece una experiencia estética del entorno a través del movimiento del cuerpo, que va difuminando las barreras entre el interior y el exterior (Bull; Back, 2005: 332).

> El que utiliza el *walkman*, una especie de *voyeur* que espía el mundo mediante el intersticio de la escucha, es quizá una nueva forma de *flâneur*, un *flâneur* tecnológico. Lo encontramos

259 "Today, the users of *walkman*s and cellular phones, like Baudelaire's stroller, transport their private sphere with them. They are in an anonymous crowd, listening to the music they like; they are absent from their home or office yet in potential telecommunication with the whole world". (Flichy, 1993)

> vagando por las calles, sin una meta precisa y, como sucedió con Baudelaire, Poe y Benjamin, indica la crisis de una delimitación, del umbral entre individuo y metrópoli/sociedad. En la moralización clásica de la figura del *flâneur*, se oponían, en efecto, dos caracterizaciones distintas - la metrópoli como domicilio, o sea, la multitud como morada, y el gentío como pérdida de la individualidad- que denotaban una escisión no superada entre lo privado y lo colectivo. El nuevo *flâneur* tecnológico, en su doble tensión hacia lo íntimo y lo colectivo, replantea hoy la misma cuestión: al igual que el *flâneur* del siglo XIX, va por la calle y se confunde con el tráfago; sin embargo, reivindica su punto de vista, su individualidad, remarcándola con el signo del *walkman*. Por este motivo, la morada del paseante sonoro está sujeta a continuas redefiniciones: consiste en el sistema hombre-*walkman* siempre de camino y, al mismo tiempo, en el horizonte dinámico de la ciudad/colectividad que lo circunda. Por esta actitud subversiva de su habitar, junto con su ser que se confunde con el caminar o con el encontrar, el *walkman* se caracteriza como objeto típicamente urbano, puesto que es precisamente en la ciudad donde se experimenta y se reescriben continuamente los confines entre calle y domicilio, entre privado y colectivo.
>
> Abandonada la morada íntima y la posterior transformación de la calle en interior, la morada del *flâneur* tecnológico se desmaterializa una vez más: se extiende entre nodos y signos significativos: el *flâneur* tecnológico habita en la red. una red en primer lugar emotiva (la emoción del sonido, de los afectos, de los encuentros), y después epistemológica, cultural y social. Una morada/red, pues, en la cual el cuerpo ayudado por el implante tecnológico está en continuo movimiento, en un continuo transcurso. En conclusión, la morada del paseante sonoro, resultado último de la *flânerie* tecnológica, es el paso donde se ejercita el cuerpo, se efectúa el camino, se encuentra a la gente (Ferraro y Montagano,1990: 46-51).

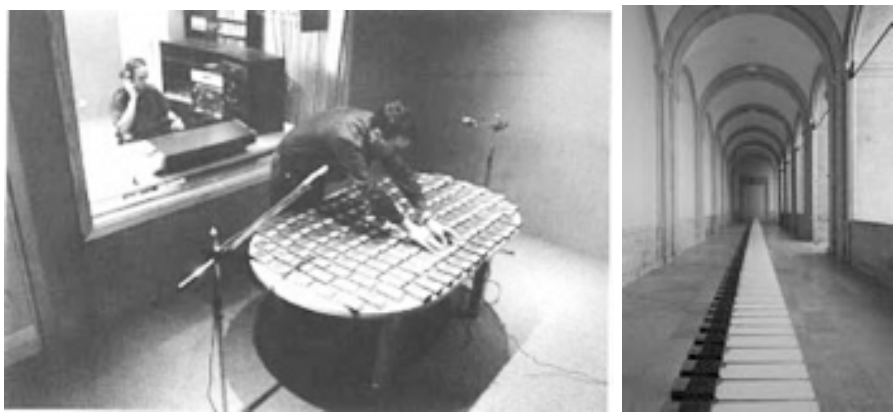
En este sentido, Michael Bull (2012) investiga cómo estos dispositivos de audio portátiles han supuesto un cambio en la relación entre música y espacio, haciendo del desplazamiento habitual por la ciudad una especie de película con banda sonora incluida. Bull se cuestiona la relevancia que tiene el *flâneur* contemporáneo como herramienta para explicar las prácticas estéticas de los usuarios de reproductores de música (concretamente el iPod), mientras se desplazan por la ciudad. Consciente de la dificultad que supone la existencia de la idea de *flânerie* en las ciudades actuales, apunta que existen diferentes formas de llevarla a cabo para comprender la apropiación artística que se hace de los lugares pero que no resulta, en su opinión, un concepto demasiado útil para comprender la experiencia cotidiana de los millones de usuarios del iPod.

La escucha de música en el espacio público de una manera íntima mediante el uso de los auriculares, se ha extendido en el tiempo y se ha actualizado a través del discman o reproductor de cd portátil, así como el iPod, para acabar integrándose en los teléfonos móviles. A diferencia de los usuarios del *walkman*, que disponen de una variedad de música limitada, los usuarios de estos nuevos dispositivos tienen a su alcance todas las colecciones musicales y la posibilidad de crear listas de reproducción o de reproducirlas de forma aleatoria.

Tal y como sostiene Hartman (2004:119), si en la acción de cambiar las frecuencias de radio por parte del oyente de radio ya contiene trazos de *flânerie*, de tipo auditiva, el cambio de canales de televisión (*zapping*) es un acto que parece acercarse aún más a la *flânerie* "original". La televisión y los ordenadores, al encontrarse vinculados a lo visual por tratarse de ventanas que muestran el mundo, se corresponde a la importancia que lo visual va adquiriendo de forma

progresiva en el contexto de la modernidad, y en este sentido, si se comparan con la radio y su ausencia de imágenes, hacen pensar en una variante "aural" de la *flânerie*. Por ello, y retomando los planteamientos realizados por Luke (2001) sobre la transformación del *flâneur* en *phoneur*, Hartman sostiene que el concepto de *phonerie* se encontraría más cercano a la idea de *flânerie* original, ya que el teléfono móvil permite un "desplazamiento" auditivo, visual y textual.

Recordamos que ya Adorno había señalado previamente que el comportamiento del oyente de radio podría considerarse como una especie de *flânerie* aural o sonora cuando este cambia de frecuencia radiofónica. El ruido que produce la interferencia al mover la ruleta de la radio, lo que se conoce como *tuning* o el zapeo radiofónico llega a cobrar sentido al crear una especie de melodía armónica en los oídos del *flâneur* aural, un concepto que se puede experimentar a través de la instalación sonora de José Antonio Sarmiento, *El ojo del silencio* (1999)[260] en la que un conjunto de transistores sintonizados en diferentes emisoras que simulan las teclas de un piano y suenan hasta que lentamente se les van acabando las pilas, y en la que la idea de paseo "físico" se encuentra presente en su adaptación de 2017 en la exposición *Espacio. Sonidos. Silencios* en el Museo Patio Herreriano de Valladolid.



Sarmiento, *El ojo del silencio*, 1999 y 2017

Dado que en la ciudad es muy difícil encontrar espacios silenciosos, sin el ruido de los coches, obras e hilos musicales de los comercios que inundan las ciudades actuales, el *flâneur* callejea con un acompañamiento musical que él mismo elige a su antojo: "el nuevo nómada urbano está aquí y allí al mismo tiempo, transportado por el ritmo secreto de su *walkman* y en contacto directo con el lugar que atraviesa" (Bull & Back, 2005:329-341). Sin embargo, en una ciudad donde la tecnología se encuentra en constante funcionamiento, es posible disfrutar también del silencio, tal y como explica Le Bretón en *Elogio del caminar* (2011):

> En oposición a la existencia ruidosa del hombre de ciudad, el silencio se nos da como una ausencia de ruido, como un horizonte todavía no afectado por la técnica, una zona en barbecho

[260] Más información sobre la pieza disponible en: <http://radioartnet.net/11/2011/03/17/jose-antonio-sarmiento-el-ojo-del-silencio/> [Consulta: 17 enero 2017].

> que la modernidad no ha absorbido aun, o bien, a la inversa, un lugar que se ha concebido deliberadamente como una reserva de silencio. El mundo resuena sin pausa a través de los instrumentos técnicos cuyo uso acompaña la vida personal o colectiva: la modernidad es el advenimiento del ruido, siempre hay un teléfono móvil sonando en algún sitio. El único silencio -provisional- que conocen nuestras sociedades es el de avería, el fallo de la máquina, el fin de la transmisión; es un cese temporal de la tecnicidad más que la urgencia de una interioridad. Y a veces solo se necesita que pare un ruido constante, como el del motor de la bomba de agua o del automóvil, para que el silencio se nos ofrezca al alcance de la mano, con una sensible presencia material a la vez que volátil (Le Breton, 2011).

Por su vinculación al paseo sonoro, nos remitimos a la pieza *"Flânerie aural". Paseando en busca de silencios*[261]*,* de autoría propia junto con Miguel Molina (2018), una obra radiofónica basada en el artículo "Radio Humor: El que no oía" (*Revista Ondas* nº 184, 1828) de Ramón Gómez de la Serna, que trata de una radio-escucha que no oía, y se dedicaba a buscar silencios de las ciudades (Praga, Roma, Carabanchel...) desplazándose a través del dial de su aparato de radio. El hombre que no oía decía: "Alimentándome de silencio... Haciendo un viaje de túneles". Finalmente, un médico le quitó la sordera y empezó a oír en la radio todas las estaciones al mismo tiempo. La obra ha sido interpretada como una radio-performance de un supuesto radio-*flâneur* que pasea por los silencio de distintas ciudades, como si activara cada estación de radio a través de sus propios pasos[262].

3.7.4.3. Paseos sonoros. *Soundwalking* o el caminar como experiencia sonora

> Atravesemos una gran *Capital* moderna, con las orejas más atentas que los ojos, y disfrutaremos distinguiendo los reflujos de agua, de aire o de gas en los tubos metálicos, el rugido de los motores que bufan y pulsan con una animalidad indiscutible, el palpitar de las válvulas, el vaivén de los pistones, las estridencias de las sierras mecánicas, los saltos del tranvía sobre los raíles, el restallar de las fustas, el tremolar de los toldos y las banderas. Nos divertiremos orquestando idealmente juntos el estruendo de las persianas de las tiendas, las sacudidas de las puertas, el rumor y el pataleo de las multitudes, los diferentes bullicios de las estaciones, de las fraguas, de las hilanderías, de las tipografías, de las centrales eléctricas y de los ferrocarriles subterráneos (Russolo, 1913).

En el apartado dedicado al ocio y al juego, abordamos la práctica del *parkour* como una variante de la *flânerie*, y la figura del *traceur* como algo que se encuentra próxima a la del

---

[261] La pieza puede escucharse en el podcast emitido en el programa de radio Kraak Helder Concertzender Nederland como resultado del Taller "Radiophonics" impartido por el artista sonoro Martijn Comes en noviembre de 2017 dentro del Master de Artes Visuales y Multimedia de la UPV. *"Flânerie aural". Paseando en busca de silencios* fue incuida en el programa como parte del proyecto I+D concedido por el Ministerio de Economía y Competitividad (ref. HAR2014-58869-P), disponible en:
<https://www.concertzender.nl/programma/kraak_helder_429071/> [Consulta: 30 enero 2018].

[262] Esta pieza de radio-performance está siendo actualmente ampliada en su versión híbrida con el Equipo NoDOS(3). Proceso del trabajo disponible en: <http://nodos3.tumblr.com/post/172493628657/flânerie-aural-en-proceso-nodos3-se-encuentra> [Consulta: 11 marzo 2018].

flâneur por el contacto directo que ambos tienen con la ciudad. Asimismo, cuando abordábamos la figura del *flâneur* baudeleriano en el primer apartado, hacíamos referencia a los aspectos sonoros del París del s. XIX y la manera en el este se entregaba a su melodía, experimentando la ciudad como una gran composición musical, una idea que surge a través de *Ear to the Ground* de David Van Tieghem (1982), lo que se encuentra relacionado con la teoría del ritmo propuesta por Lefebvre (1996), quien, desde la ventana observa cómo la vida en la calle sigue "órdenes rítmicas, patrones y secuencias, una visión general que se asemeja a un mapa, pero que incluye movimientos y sonidos. Abajo, en la calle, estos ritmos evolucionan en experiencias multidimensionales, donde todos los sentidos entran en juego" (en Atienza; Sand, 2012:155)[263]. Como evolución de este tipo de acciones que a su vez nos permiten mencionarlas como antecedentes de los paseos sonoros que emplean la tecnología para ofrecer una experiencia de *flânerie* en el espacio híbrido, y llevándolo al campo de lo aural, aparece el término "*parkour* sonoro" como una práctica urbana que consiste en activar los sonidos de la propia ciudad:

> El *Parkour* Sonoro es el arte del desplazamiento inusual por un espacio, haciendo sonar libremente todos los elementos u obstáculos que uno se encuentra y superando las barreras del sonido de aquello que miramos y no nos atrevemos a tocar. Puede ser practicado de manera individual o colectiva, haciendo uso solamente de su cuerpo u otro objeto que sirva para activar el sonido. Quienes lo practican son llamados *traceur*s sonoros (Torrecilla; Molina, 2017).

Una idea que encontramos en la acción *Railings*[264] (Barandillas) de Francis Alÿs (2004), en la que el artista pasea por diferentes plazas y calles de Londres y extrae el ritmo de su entorno con una baqueta, convirtiendo el entramado urbano de Londres en un instrumento musical.

Francis Alÿs, *Railings*, 2004

---

[263] "One of the main efforts towards the practical implementation of rhythm theory is the rhythm-analytical method proposed by Lefebvre (1996). From the window he notes how life in the street follows rhythmical orders, patterns,a nd re-occurring sequences, an overview resembling a map, but including movements and sounds. Down, in the street, these rhythms evolve into multi-dimensional experiences, where all senses are brought into play. This discrepancy shows the importance of different forms of knowledge: the consciously analytical and the experienced" (Atienza; Sand, 2012: 155).

[264] Vídeo disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=tC4-op71sa4> [Consulta: 10 noviembre 2017].

> Caminando, enfundado en una chamarra oscura, arrastra una baqueta de madera contra las rejas de hierro fundido o forjado, el golpe de los barrotes crea ritmos percusivos que parecen espontáneos. Esas cadencias y ritmos son su manera de integrar música y arquitectura, integrando por lo menos para el extraño (el outsider que a Francis siempre le ha gustado ser) las diferencias. Establece así sus propias categorías, que recuerdan a las novelas del George Perec, para concebir el mundo: qué rejas producen un mejor sonido, qué espacios entre barrotes pueden generar un ritmo más elocuente, qué extensión de una reja crea el mayor número de compases de ¾. Esas categorías, que carecen de analogías en el mundo simbólico, son lo que a fin de cuentas hacen de su obra una dichosa manera de conocer y experimentar lo real desde otro parangón (Springer, 2015).

El término *soundwalking* fue propuesto por el World Soundscape Project (WSP), fundado y dirigido en la década de 1970 por R. Murray Schafer en Vancouver y del que formaban parte Hildegard Westerkamp, Barry Truax, Howard Bloomfield, Peter Huse y Bruce Davis. Retomando la prioridad de todo lo que tiene que ver con la imagen y con el sentido de la vista en la figura del *flâneur*, Juan-Gil López (2007) destaca que este paradigma de la modernidad aparece descrito en la mayoría de los textos como un errante prácticamente sordo. Sin embargo, este oculocentrismo, comenta, va perdiendo fuerza con la entrada del siglo XX y el oído va ganando importancia porque el sonido comienza a expandirse en las ciudades con el uso de las máquinas en las fábricas y de la "reproductividad técnica".

De esta manera la ciudad se convierte en una gran orquesta y puede recorrerse desde el sonido, por ello hay que mantener un relación directa y una atención plena en el espacio que nos rodea Schafer (1985) sugiere que debemos aprender a escuchar, a crear un paisaje sonoro de adentro hacia afuera mediante una sutileza crítica, que nos permita prestar especial atención en las características esenciales de nuestro entorno y así poder discernir cuales son los sonidos que quisiéramos preservar y embellecer.

Entre 1977 y 1979, la compositora, artista sonora, investigadora y productora radiofónica Hildegard Westerkamp, una de las primeras artistas sonoras en indagar el paseo sonoro como una forma de composición, preparó una serie de programas para la Co-op Radio de Vancouver, resignificando el concepto de *flânerie* aural utilizado por Adorno para referirse a la escucha fragmentada de este medio. En ellos incorporaba diversos elementos como apuntes, textos o sonidos ambientales creando un paseo sonoro, descrito por la propia compositora como una manera de comprender el paisaje, caminando con cuidado, con curiosidad y con la mente abierta:

> Empieza escuchando los sonidos de tu cuerpo mientras te mueves. Son lo más cercano a ti, y establecen el primer diálogo entre tú y el entorno. Si puedes escuchar hasta los más silenciosos de estos sonidos, entonces estás atravesando un entorno dimensionado a escala humana. En otras palabras, con, por ejemplo, tu voz o tus pasos, estás «hablando» con tu entorno, que a su vez responde ofreciéndote sonidos con una cualidad acústica específica.

Intenta moverte.

Sin producir sonido alguno. ¿Es posible?

¿Cuál es el sonido más silencioso de tu cuerpo?

(Si, en cambio, los sonidos que produces se pierden en el ruido ambiental de lo que te rodea, estás experimentando un paisaje sonoro desequilibrado. Las proporciones humanas han sido desechadas aquí. No sólo tu voz es inaudible, sino que tu oreja está siendo asaltada por una multitud de ruidos altos y caóticos.)

Lleva tus oídos lejos de los sonidos que produce tu cuerpo y escucha los sonidos cercanos.

¿Qué oyes? (Haz una lista)

¿Qué más oyes?

Otras personas

Sonidos de naturaleza

Sonidos mecánicos

¿Cuántos

Sonidoscontinuossonidoscontinuossonidoscontinuossonidoscontinuossonidoscontinuos?

¿Puedes detectar

Ritmos interesantes

Cadencias regulares

La más alta

La más baja frecuencia?

¿Puedes escuchar

S.o.n.i.d.o.s.i.n.t.e.r.m.i.t.e.n.t.e.s.o.d.i.s.c.r.e.t.o.s.

Crujidos

Golpes

Chasquidos

Batacazos?

¿Cuáles son las fuentes de los distintos sonidos?

¿Qué más oyes?

Lleva tus oídos lejos de estos sonidos, y escucha más allá... en la distancia

¿Cuál es el sonido más silencioso?

¿Qué más oyes?

¿Qué más?

¿Qué más?

¿Qué más?

Hasta ahora, has estado aislando sonidos unos de otros, y conociéndolos como entidades individuales. Pero cada uno de ellos es parte de una composición ambiental más amplia. Así que, vuelve a ensamblarlos y escúchalos como si estuvieras escuchando una pieza musical interpretada por varios instrumentos. Sé crítica, y decide si te gusta lo que oyes.

Escoge los sonidos que más te gustan y crea un paisaje sonoro ideal en el contexto de tu entorno actual. ¿Cuáles serían sus principales características? ¿Sería tan sólo un sueño idealizado, o podría convertirse en realidad en nuestra sociedad moderna? (Westerkamp, 1974).

Como explica Andra McCartney (2014), el legado literario de los *flâneur*s parisinos del s. XIX, documentaron los cambios de la vida cotidiana de la metrópolis, que estaba siendo transformada por la industrialización, a través del caminar. Estos documentos son, como comentamos, registros fundamentalmente visuales, pero pueden encontrase en ellos algunas referencias sonoras que muestran indicios sobre el paisaje sonoro de diferentes épocas históricas. Tomando esta idea, el World Soundscape Project realiza el proyecto "Paris Soundwalk" llevado a cabo en el Louvre, donde lo visual se fusionaba con lo sonoro al dotar de voz a las pinturas expuestas, haciendo posible a los caminantes escuchar los cuadros, aportando a la imaginación un grado de sonoridad que proporciona una banda sonora adecuada a lo que está viendo "evitando sonidos acústicos, lo que lleva al caminante a "ESCUCHAR estas pinturas? [...] Deje que el genio de su ejecución acelere su imaginación para proporcionar la banda sonora apropiada (Schafer 1977: 86)[265].

[265] "Eschews acoustic sounds, prompting the walker to, "LISTEN to these paintings? [...] Let the genius of their execution speed your imaginations to provide the appropriate soundtrack" (Schafer 1977: 86).

Más tarde, debido al desarrollo y a la irrupción de las nuevas tecnologías en el espacio urbano, muchos artistas hacen acopio de ellas y las utilizan para crear experiencias sonoras basadas en el paseo, y especialmente la aparición del espacio híbrido ha dado lugar a que muchos artistas exploren las capacidades expresivas de las audioguías o paseos sonoros.
En este ámbito ha trabajado Janet Cardiff ,junto a Bures Milles, realizando audioguías para ser escuchadas durante una ruta previamente escogida proponiendo una experiencia *site-specific*, unos proyectos que utilizan el caminar y el recorrido como una técnica fundamental en su práctica compositiva. *Forest walk* fue su primer paseo sonoro desarrollado en solitario, un trabajo que se convertiría en el prototipo de todos los paseos realizados a partir de entonces; una pieza sonora, en la cual la práctica artística está basada en el recorrido. *Forest walk* formó parte de la exposición *Walk On. From Richard Long to Janet Cardiff - 40 years of Art Walking*[266], que tuvo lugar en Londres en 2013.

Janet Cardiff, *Forest Walk*, 1991

Cardiff y Miller crean evocadores ambientes en los que lo real se funde con la ficción que da lugar a una especie de *trompe l´oreille*. En sus obras lo narrativo se entremezcla con lo espacial y lo temporal, creando un *collage* auditivo en el que la tecnología juega un papel relevante, como es el caso de *The City of Forking Paths* (2014), producida para la 19ª Bienal de Sydney, en el que emplean un iPod Touch para visualizar y navegar de una manera aural por una ruta señalada y guiada a través de la voz de Cardiff. Durante el paseo, se mezcla el sonido de la ciudad en tiempo real, con el vídeo que se visualiza a través de la pantalla del iPod y que muestra el mismo espacio transitado pero en otro tiempo. Ello, mezclado con diversas experiencias musicales y performances varias, logran crear una experiencia física cinemática que se alterna entre dos realidades.

Aunque en sus trabajos hacen uso de la tecnología no recurren a la precisión de un GPS para ofrecer una doble experiencia de la realidad, haciendo uso de la espacialización sonora para guiar al oyente en su recorrido, jugando con la dirección del sonido a través de la escucha binaural.

---

[266] El catálogo de la exposición está disponible en:
<http://issuu.com/stereographic/docs/walkon_for_issuu/1?e=1510473/9305602> [Consulta: 17 marzo 2016].

Cardiff & Miller, *The City of Forking Paths,* 2014

Otro ejemplo lo encontramos en la obra *Multitude-Solitude* de Brandon Labelle (2000)[267], en la que mediante el uso de grabaciones de campo de "multitudes" tomadas de diferentes lugares y entornos, desde salas de conciertos hasta cafés, este trabajo busca destacar la "multiplicidad" de voces escuchadas, así como la manera en que el lenguaje se abstrae cuando se encuentra en contacto con el espacio público. A estos sonidos, se le superponen otros registrados en una serie de paseos en las que coloca micrófonos de contacto en la parte inferior de sus zapatos. El resultado es una especie de residuo sónico de la relación directa entre cuerpo y espacio, entre la experiencia privada y el ambiente público (LaBelle, 2000)[268].

Brandon LaBelle, *Multitude-Solitude,* or *All Breaths are Shared,* 2000

A este respecto, y retomando la analogía que existen entre la *flânerie* y la fotografía, llevándolo al terreno aural, la grabación de un paisaje sonoro, al igual que el registro fotográfico de un lugar, siguen estando vinculados a la *flânerie*, pues "existe un paralelismo casi riguroso entre la

---

[267] Audio disponible en: <http://www.kunstradio.at/2000B/03_09_00.html> [Consulta: 9 abril 2016].

[268] "Through the use of field recordings of "crowds" taken from various locations and settings, from concert halls to cafes, this work will aim to highlight the "multiplicity" of overheard voices, and how language becomes abstracted when it is situated against public space. Adding to these initial field recordings, other sounds will be used from a series of walks I will take during my visit to Vienna. By attaching contact microphones to the bottom of my shoes, recordings will be made of walks taken around the city. What will result will be a kind of sonic residue of the meeting between body and space, between private experience and public environment" (LaBelle, 2000).

'caja fotográfica' y la 'caja fonográfica' (…) congelamos en nuestra visión mediante la fotografía, y somos capaces de hacer lo mismo con el sonido, mediante la fonografía (Moles, 2007). En este sentido, podemos afirmar que el *flâneur* es a la fotografía lo que el *phoneur* a la fonografía.

Como recordamos, esta relación que tiene con la fotografía, se manifiesta en que ambos revelan partes ocultas de la ciudad, y lo mismo ocurre en su versión más aural, como es el caso de los *Electrical walks* de Christina Kubisch, con los que realiza una investigación electromagnética de la ciudad. La artista presenta una serie de experiencias basadas en el paseo urbano a través del sistema de inducción electromagnética y que viene desarrollando desde 2004, una serie de paseos públicos en los que las personas llevan unos auriculares inalámbricos y sensibles a los campos electromagnéticos, tanto aéreos como subterráneos, convirtiéndolos en sonidos amplificados y audibles.

Christina Kubisch, *Electrical walks*, 2004

Durante estas caminatas, la parte invisible y silenciosa de la tecnología (como el sistema de alumbrado, la comunicación inalámbrica, los radares, sistemas de navegación, internet wifi, señales de neón, red de transporte público…) se vuelven perceptibles y presentes. Kubisch explica que estos sonidos son mucho más musicales de lo que uno puede esperar, con distintas frecuencias, volumen y ritmos y en relación a la exploración de lo invisible a través de la escucha, concluye: "La percepción de la realidad cotidiana cambia cuando uno escucha los campos eléctricos; lo que es habitual se muestra en un contexto diferente. Nada se ve como suena. Y nada suena como se ve" (Kubisch en Atienza, 2012: 154)[269].

A través de estos ejemplos resurge la figura del *flâneur* renaciendo en un espacio conquistado por las nuevas tecnologías para transformarse, tal y como sugiere Juan-Gil López (2007), en un *data-flâneur,* que haciendo uso de las nuevas propuestas sonoras, agudiza su oído al igual que hizo con el ojo en la modernidad, amplificando así la experiencia urbana y sacándole el máximo partido a la multiplicación de estímulos.

---

269 "The perception of everyday reality changes when one listens to the electrical fields; what is accustomed appears in a different context. Nothing looks the way it sounds. And nothing sounds the way it looks" (Kubisch en Atienza, 2012: 154).

Si el *flâneur* de Baudelaire es una figura fundamentalmente visual y capta las instantáneas de la ciudad moderna a través de sus ojos-cámara, el *flâneur* más auditivo se deja llevar por las ensoñaciones sonoras que ofrece la urbe y que se hacen más accesibles gracias al uso de las nuevas tecnologías, experimenta el paisaje sonoro de una forma individual pero también colectiva. Disfruta de la soledad dentro de la multitud haciendo uso de los auriculares y diferentes dispositivos tecnológicos que producen impacto en la experiencia urbana y en su sensorialidad; la modifican, ya sea reorganizándola, aumentándola, restringiéndola o incluso suprimiendo los estímulos. Experiencias sonoras, no son exclusivamente auditivas, sino que también entran en juego el sentido del tacto, del olfato, el movimiento, la orientación, el sentido espacial...

Siguiendo con los planteamientos anteriormente formulados por De Souza e Silva y Hjorth (2008), tanto a través del juego, como del arte, se activa una experiencia sensible de la ciudad que difumina las barreras entre arte, vida y juego permitiendo una inmersión en el espacio físico a través de las actividades cotidianas.

En este sentido, Andra McCartney (2014), sostiene que un *soundwalker* o paseante sonoro son y no son *flâneur*s al mismo tiempo, pues un *soundwalker* es un errante, un explorador y un documentalista, características que lo convierten en *flâneur*; pero por otro lado, comenta, el hecho de registrar un sonido a través de la grabación, lo convierte en un oyente altamente comprometido y conectado con el mundo que le rodea, alejándolo, en su opinión del "desapego" que el *flâneur* tiene con su entorno. Sin embargo, e inclinándonos por la utilización del término *phoneur* a la hora de hablar del *flâneur* en en el espacio híbrido, podemos afirmar que este, en tanto evolución del *flâneur* baudeleriano, se ha convertido en una figura que, en su movilidad, obtiene una experiencia más plurisensorial y más afectiva (apegada) con el espacio que le rodea, asimismo, y siguiendo a Psarras (2015), el *phoneur* puede ser considerado como el "afinador del mundo" (Schafer, 1977).

Esta idea del *phoneur* como afinador del mundo implicaría la interrelación entre el cuerpo y las propiedades del entorno que habita, algo que se hace visible y audible a través de la metáfora empleada por McLuhan del artista como "antena" que quedaría ejemplificado en propuestas como la de Kubisch (2004) y sus *Electrical Walks*, en los que es la calle y la propia tecnología las que guían a la artista y los participantes en sus recorridos por la ciudad. Una antena que contribuye a obtener una experiencia más sensorial del espacio, articulando afinaciones entre el cuerpo y la ciudad.

3.7.4.4. El *phoneur* como *homo photographicus*

> Toda tecnología tiene una interfaz, un lugar en el que tú dejas de ser tú y empieza la tecnología. Cuando la función de esta es mostrarte el mundo, acaba por sentarse entre tú y la realidad, como la lente de una cámara (Ryan Calo en Pariser, 2017).

Asumiendo el uso del término *phoneur* como actualización definitiva del *flâneur* en el espacio híbrido, recordamos que en la primera fase de su existencia, el *phoneur*, como la propia palabra indica, se encontraba en su fase más aural, hasta el punto de poder llegar a afirmar que la fotografía es a la *flânerie* lo que la fonografía a la *phonerie*. No obstante debemos tener en cuenta que, aunque en un principio el teléfono móvil fue diseñado para cumplir funciones auditivas (hablar/escuchar), poco a poco la pantalla se fue apoderando del teléfono, con lo que de nuevo, parece que lo visual, a este respecto, va ganando terreno a lo auditivo.

Mientras que en un principio la comunicación telefónica estaba basada en las llamadas de voz, en la actualidad aplicaciones de mensajería instantánea como Whatsaap se han vuelto muy populares y que continúan ofreciendo servicio de voz (llamadas y mensajes). Sin embargo, es posible observar cómo la presencia de las pantallas en los teléfonos móviles han ido ganando presencia, especialmente debido a la capacidad de estos dispositivos de conectarse a internet, junto con la inclusión de las cámaras fotográficas y de vídeo, mensajería escrita, redes sociales, entre otros; servicios que fijan la mirada del *phoneur* en las pantallas de sus teléfonos, convirtiéndose en un ciudadano digital (homo digitalis) que puede acceder a todo aquello que desea ver.

Un ejemplo de ello lo encontramos en las gafas de realidad virtual (RV), diseñadas para alojar en su interior un smartphone permitiendo una visualización inmersiva, todo un fenómeno del 2014 que coincidió con la presentación de las *Google Glasses*, un dispositivo de realidad aumentada lanzado por la multinacional. En este sentido, nos servimos de la observación realizada por Fredric Jameson (2001) en su estudio sobre la sociedad de la imagen, en la que destaca el "consumo visual" que se produce, un hecho que sobresale más que el consumo y el mercado y señala que el predominio de la "concupiscencia ocular" continúa siendo fundamental a la hora de adaptar el *flâneur* del s.XIX al s. XXI.

En sus transformaciones o metamorfosis, el *flâneur* va tomando la forma de un palimpsesto de múltiples capas, que son a su vez sus encarnaciones, tales como el fotógrafo, detective…etc., figuras que se acumulan en la del *flâneur* y sus actualizaciones para contribuir al enriquecimiento de las capas urbanas (Jenks, 1995). Todas ellas comparten un predominio de lo visual y por esto mismo resulta importante distinguirlas de cualquier aparato de vigilancia visual, o de lo que Foucault identifica como "panoptismo".

A este respecto, Sinclair (2002) introduce la noción de "eye-swiping" o "deslizamiento ocular", para hacer referencia al escaneando del paisaje urbano que lleva a cabo el *flâneur* como forma de recopilar material que le sirva para sus creaciones posteriores. La expresión "eye-swiping" evoca la avidez del ojo del *flâneur*, que rastrea el material para incorporarlo a sus creaciones literarias y artísticas. Asimismo, "deslizar los ojos" sugiere un acto de apropiación de un lugar y producción de sentido ya que en su práctica, el *flâneur* "camina, fotografía, y más tarde, produce un libro" (Sinclair, 2002).

Así, el acto de *flânerie* que supone el "eye-swiping" entiende la fotografía como una reproducción mecánica de imágenes "reales" y que está vinculado con la insaciabilidad del ojo de la cámara que es proporcional a la insaciabilidad del ojo del *phoneur*. Un "deslizamiento ocular" que encuentra de alguna manera relación con el escaneado visual a través del deslizamiento táctil que realizan los dedos al desplazarse sobre las pantallas sensibles al contacto a la hora de consultar información o simplemente ver desfilar imágenes por redes sociales como Instagram.

3.7.4.4.1. Pantallas móviles. De la fotografía lenta a la imagen en tiempo real

En la actualidad, la incorporación de las cámaras fotográficas en los teléfonos móviles, hace todavía más evidente la extensión del ojo como cámara, y el *phoneur* tiene ahora la posibilidad de capturar todo aquello que sucede a su alrededor, con la mirada fija en la pantalla de su dispositivo mientras su cuerpo se mueve callejeando. Si la experiencia que el *flâneur* moderno obtenía de la ciudad era una amalgama de estímulos que producía un estado narcotizante, el actual, que deambula por un espacio híbrido, experimenta una sensación caleidoscópica derivada de la sobreestimulación que proviene tanto desde la esfera física como de la digital.

De esta manera, haciendo uso del teléfono móvil, registra cada instante a través de la cámara fotográfica y lo hace público en redes sociales compartiendo instantáneas urbanas en tiempo real: un paseante híbrido prolongado por la tecnología, un *phoneur*, cronista y fotógrafo de la ciudad híbrida que muestra el acontecimiento urbano a través de unas fotografías que sirven como mapas y se convierten en pantallas, transformando al mundo en una especie de imagen, en un contexto de escenas o situaciones (Flusser, 2009).

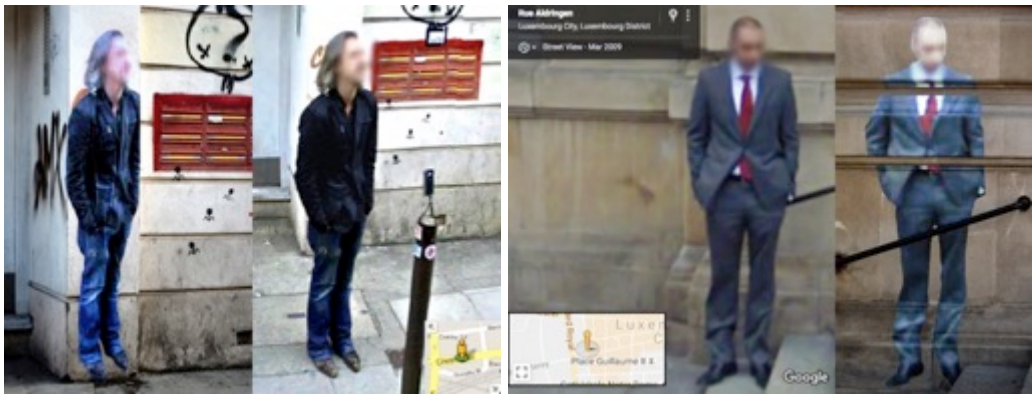
El uso extendido que se hace hoy de la captura de imágenes encuentra su antecedente en la cámara Kodak Brownie, comercializada en los albores del s. XIX que supuso el comienzo de la fotografía instantánea, ofreciendo a cualquiera la posibilidad de hacer fotografía. Más tarde, la cámara Leica comercializada en 1925, marcó un cambio de paradigma en el mundo de la fotografía, no solo facilitando a los fotoaficionados el acceso a un aparato profesional, sino que consiguió que la fotografía se convirtiera en algo cotidiano por tratarse de una cámara pequeña, ligera y discreta que dio lugar a una nueva forma de mirar.

Fue a principios de los 2000 cuando las cámaras digitales se vuelven accesibles a la gente, y aproximadamente cinco años más tarde, alrededor de 2005 tiene lugar la convergencia entre tecnología, personas y redes sociales. Aunque el teléfono móvil ya existía es ahora cuando su uso se hace habitual, dando lugar a una vida experimentada a través de imágenes y dispositivos digitales. Unos años más tarde, en 2007 Steve Jobs presenta iPhone, y por primera vez, a través de un solo dispositivo era posible tanto recibir contenidos como crearlos, y un público creciente podía realizar una fotografía y compartirla de manera instantánea a través de su smartphone.

La unión de las redes sociales, producto de la web 2.0, con la explosiva expansión de los smartphones ha significado el cambio más importante que se ha producido en la historia de la cultura de masas y la comunicación. En octubre de 2010 aparece Instagram, que combina las funciones de la cámara fotográfica con la posibilidad de agregar filtros y compartir fotos de una manera sencilla y eficaz. En este contexto, lo cotidiano adquiere una gran relevancia y es transformado por la fotografía, dando lugar a una realidad cristalizada en imágenes, donde estas ya no suponen una mediación con el mundo, sino su amalgama, e incluso su materia prima (Fontcuberta, 2015), tal y como observamos en la segunda parte a través de la obra de Erik Kessels, *24HRS in photos* (2011).

De esta manera, metáfora del *flâneur* como hombre-cámara a la que hacíamos referencia anteriormente y que se hace más evidente en la figura del *phoneur*, muestra la analogía que existe entre el ojo y la cámara, ya que ambos son sistemas capaces de producir imágenes reales; una extensión del ojo como cámara (McLuhan, 1996) que se pone de manifiesto con la incorporación de estas a los teléfonos móviles: el *phoneur*-fotógrafo tiene la posibilidad de capturar todo aquello que sucede a su alrededor con la mirada fija en la pantalla de su dispositivo móvil, que ha recuperado el cuerpo físico para desplazarse por el espacio urbano híbrido.
Esta vuelta al espacio físico queda ejemplificada a través de la obra *Street Ghosts* del artista Paolo Cirio (2012), en la que, de una manera similar que Michael Wolf en *Paris Street View* (2010), el artista ejerce de fotógrafo-cazador para, durante sus *ciberflâneries* se desplaza por las calles virtuales de Google. Mientras que Wolf reivindica el empleo de la fotografía en términos clásicos y utiliza cámara fotográfica para fotografiar la pantalla, Cirio realiza capturas, congela directamente la imagen desde la propia pantalla. De esta manera, a partir de sus viajes por Google Street View, Cirio localiza personas que luego él devuelve, en un acto de street art, a las calles.

Retomando la mirada vertical a la que hacíamos referencia al comienzo de esta parte y anteriormente en el apartado dedicado al *flâneur* y a la fotografía en el ciberespacio, hablábamos de la perspectiva que ofrecen los satélites en herramientas como Google Earth o Google Maps que registran casi la totalidad del globo terráqueo a través de millones de fotografías que muestran una imagen navegable del mundo. En ese contexto, los fotógrafos, en una práctica de *ciberflânerie* y a modo de detectives, recorren las calles digitalizadas en busca del "instante decisivo", que en lugar de ser capturado directamente tal y como lo hacía su artífice Cartier-Bresson, es por vía de la selección, unas capturas fruto de unos paseos por una especie de mundo congelado tras la pantalla.



Paolo Cirio, *Street Ghosts*, 2012

Partiendo de la experiencia del paseo virtual en la que la representación del espacio está mediada tanto por el objetivo de las cámaras de Google como por la propia pantalla de su ordenador, el artista propone una confrontación directa con el entorno. Con esta obra, Cirio explora los límites de la propiedad y la exhibición de la información pública y privada que Google obtiene de las vidas personales de los ciudadanos y pone de relevancia la cuestión de la legalidad sobre el hecho de fotografiar a la gente en el espacio público y la medida que Google toma, de desenfocar los rostros. Unos cuerpos con rostro borroso que el artista reincorpora al espacio urbano, imprimiéndolos en fotografías impresas a tamaño real y situándolos en el punto exacto del espacio físico en el que fueron capturados desde Google Maps.

Una especie de fantasmas que surgen de lo más profundo de los archivos digitales y rondan las calles, algo que por otro lado, recuerda, y como el propio título sugiere, *Street ghosts*[270] parece hacer referencia al difuminado de los rostros de las personas por parte de Google, los convierten en una suerte de espectros que recuerda a las imágenes fantasmagóricas de los cuerpos caminantes de las calles retratadas en los primeros daguerrotipos que, por los largos tiempos de exposición a los que eran sometidos quedaban difuminados. De esta manera, Paolo Cirio revela la presencia de estos seres como una sombra digital que atormenta el mundo real.

Habiendo regresado al espacio de la calle, a un espacio impregnado por las nuevas tecnologías, y con la intención de abordar la figura del *phoneur*, nos centramos de nuevo en el dispositivo que le da nombre: el teléfono móvil. Mientras que en un principio la comunicación telefónica estaba basada en las llamadas de voz, en la actualidad, diversas aplicaciones de mensajería instantánea como Whatsaap se han vuelto muy populares. Así, la presencia de las pantallas en los dispositivos móviles han ido ganando importancia, debido a su capacidad de conexión a internet, junto con la inclusión de las cámaras fotográficas y de vídeo, mensajería escrita, redes sociales... servicios que fijan la mirada del *phoneur* en la pantalla de su teléfono, convirtiéndose de nuevo, en una figura mayoritariamente visual, en un ciudadano digital (*homo digitalis*) que puede acceder a todo aquello que desea ver, con lo que de nuevo, parece que lo visual, a este respecto, se va apoderando de lo auditivo.

[270] Web del proyecto disponible en: <http://streetghosts.net> [Consulta: 6 junio 2016].

Colección propia de teléfonos móviles

> La tecnología del espaciamiento estético convierte al ojo en la primera puerta por la que entran los placeres que nos ofrece un espacio aglomerado. Los extraños, con sus formas desconocidas e impredecibles, con su caleidoscópica variedad de apariencias y acciones, con su capacidad de sorprender, son una fuente particularmente rica de placer para el espectador. Desde el punto de vista estético, el espacio de la ciudad es un espectáculo en el que el valor de la diversión supera cualquier otra consideración (Bauman, 2005: 192).

En 2007 Steve Jobs presentó el iPhone**,** un dispositivo que reunía las cualidades de un teléfono móvil y las de un ordenador, en un solo aparato del tamaño de la palma de una mano. El iPhone hacía posible, por primera vez, recibir y crear contenidos que más tarde podrían ser compartidos mediante su capacidad de conexión a internet. De hecho, en la actualidad, los *smartphones* se han convertido en la principal vía de acceso a internet[271]. La combinación de las redes sociales, producto de la Web 2.0, con la fulminante gran expansión de los *smartphones* ha supuesto el cambio de paradigma más importante en la historia de la cultura de masas y la comunicación, haciendo posible capturar una fotografía y compartirla en tiempo real.

Fontcuberta (2016) explica que el 11 de junio de 1997 el empresario e innovador tecnológico francés Philippe Hahn envió la primera fotografía desde un teléfono móvil y se compartió al instante desde una red colectiva un hecho que se ha extendido a todos los ciudadanos en general especialmente desde la inclusión de la cámara fotográfica en los dispositivos móviles y la necesidad de congelar cada experiencia para posteriormente compartirla en las redes sociales. En el año 2000 la compañía Sharp lanza al mercado japonés el J-SH04, el primer teléfono móvil con cámara incorporada. En la actualidad, diecisiete años más tarde, el sistema de captación gráfica, en fotos y en vídeos (es decir, la comunicación visual instantánea) comienza a superar la función estricta del habla vía teléfono móvil. Si el *flâneur* decimonónico paseaba y se deleitaba con las mercancías mostradas tras el vidrio del escaparate de los pasajes parisinos, el *phoneur* tiene a su disposición un escaparate cuasi infinito en la palma de su mano que no solamente reproduce las imágenes, sino que las produce.

271 El 70% de los teléfonos móviles del mundo son smartphones. Según los informes de estudios estadísticos Mobility Report que Ericsson publica de forma periódica , en el año 2020, 7 de cada 10 usuarios estarían en posesión de un teléfono inteligente. En 2015 el promedio de tiempo diario que los usuarios pasan en el móvil (177 minutos) superó el promedio de tiempo que las personas pasan delante de la televisión (168 minutos). Desde 2014, el número de teléfonos móviles ha superado por primera vez el número de personas en el mundo: ya hay más de 7.300 millones de teléfonos frente a 7.200 millones de personas.

En este orden de ideas, Fontcuberta (2015) sostiene que la incorporación de cámaras en los teléfonos móviles, fáciles de manejar y que producen fotos sin coste alguno, ha dado lugar a la aparición de una nueva especie: el *homo photographicus* que todo lo fotografía. Tal es así que la publicidad del iPhone 6 y 7, uno de los *smartphones* de última generación ofrece como proposición de venta principal la calidad de su cámara: ya no estamos frente a teléfonos que permiten tomar fotografías, sino frente a cámaras que permiten hace llamadas telefónicas.

Imagen publicitaria de iPhone 7

> Entretanto, habituados a los ojos duros de las pantallas, a convivir con las cámaras propias y ajenas, móviles que registran cada instante de nuestra vida; a los satélites con grandes ojos de metal y lentes que ven desde muy lejos, perdimos de vista la regulación de la máquina de visión más cercana, más nosotros: el ojo. El ojo frente a un arrogante exceso, que parece llenar todos los vacíos. Su *horror vacui* posmoderno se vuelve intrusivo y traumático. Nos cuesta "dejar de ver", frente a uno de los logros de la óptica moderna: valernos de ojos calibrados que nos permitieron prescindir de aquello que dificultaba e interrumpía la visión "constante", no solo elementos simbólicos, sino también fisiológicos como el parpadeo (Zafra, 2010).

Asimismo, y en relación a la importancia que han ido adquiriendo las pantallas en los teléfonos, y como complemento de la pantalla móvil surge la pantalla táctil, que se convierte en el reflejo directo de cómo se utilizan los sentidos de la vista y el tacto, los más relevantes a la hora de interactuar con estos dispositivos.

El oído sería el tercero de los sentidos que entra en juego en parte de la experiencia con los teléfonos móviles, sobre todo a la hora de disfrutar de contenidos multimedia, pero que también es clave, por ejemplo, para identificar a quién nos llama con un tono predefinido para esa persona[272]. De esta manera, el móvil o pantalla total se convirtió en el dispositivo total capaz de integrar todos los medios, funciones y pantallas anteriores; tragando, devorando e ingiriendo todo (Márquez, 2015).

[272] "Los móviles sensoriales: más allá de la vista y el oído". *Mobile World Capital Barcelona*, 2013. Disponible en: <http://mobileworldcapital.com/es/261/> [Consulta: 15 noviembre 2017].

3.7.4.4.2. Reflejos compartidos y autobiografías

> Los vídeos, los *walkman*s, los móviles y los ordenadores personales nos hacen directores de nuestra propia realidad. La movilidad no es tanto una realidad, sino la materialización real (a través de la tecnología) de una ilusión: la de controlar nuestras vidas en unos tiempos y en unos espacios completamente relativos (Virilio, 1989: 66).

Como vemos, el *phoneur* se sirve de su teléfono móvil para captar instantáneas, *selfie*s... y compartirlas con el resto del mundo de forma instantánea gracias a diferentes aplicaciones móviles como puede ser Instagram (una especie de templo del voyeurismo); con cada teléfono móvil, el usuario porta con él pequeñas historias de bolsillo que duplican a cada momento la existencia, pensemos en el apartado dedicado a Facebook en la segunda parte en la, a modo de espejo, la red social refleja la autoimagen construida que el usuario quiere mostrar.

En este sentido, si el *flâneur* moderno se fundía con el contexto urbano (aquel que le resultaba extraño) en un deambular sin objetivo predeterminado para luego aislarse en su soledad, el *phoneur* transforma la experiencia del trayecto en un acto comunicable y compartible. Como consecuencia, tal y como vimos en la segunda parte, se produce un maremágnum de imágenes digitales en el espacio virtual, un hecho en el que resulta fundamental el etiquetado de las mismas a la hora de facilitar a su acceso. Asimismo, la gran mayoría de las fotos que son tomadas en la actualidad llevan incorporados datos de geolocalización, unos metadatos que llevan asociados tags o etiquetas con información de las coordenadas espaciales y temporales del momento de la captura.

El uso que se hace de las redes sociales muestra la necesidad imperante de compartir la experiencia de uno en tiempo real, lo que conlleva la construcción de la imagen de uno mismo diseñada de modo que resulte atractiva para los otros, activándose de esta manera la idea del "yo como obra de arte" que se hacía visible en un primer momento en videoblogs y fotoblogs, ahora eclipsados por las populares redes sociales. El individuo actual se representa a sí mismo; expulsado del espacio público, el individuo actual publicita su privacidad generando una autografía que es autoproductiva: "es el paradigma mismo del texto performativo, como tal productor de realidad. En realidad todo texto, como operador de potencial Performativo, es en primer lugar el productor del sujeto que lo enuncia: de él, en efecto, el texto es la más importante industria, la principal y más efectiva fábrica" (Brea, 2004: 84).

En este contexto, la toma de fotografías se ha convertido en una de las actividades más demandadas por el público no especializado, quizás, porque hoy, más que nunca, la imagen compartida de uno mismo invade el espacio de la autoconstrucción. Al multiplicar las reproducciones, el usuario experimenta una presencia masiva en lugar de una presencia irrepetible, pues con cada teléfono móvil, el usuario lleva con él una "historia de bolsillo" que permite duplicar su existencia. Un espejo que ofrece el reflejo de aquello que queremos ser; reflejo en tanto imagen extendida y repetida de uno mismo (McLuhan, 1964) en tiempo real.

Fontcuberta (2016) propone el uso del término "postfotografía" para referirse a la fotografía que surge en el espacio de la sociabilidad digital y que difiere notablemente al referido daguerrotipo del siglo XIX. La postfotografía hace uso de la imagen en tanto lenguaje, pudiendo llegar a sustituir una llamada telefónica. En la actualidad, sostiene, la fotografía es la expresión efímera de un instante cualquiera, mostrando nuevas formas de ver y nuevos puntos de vista. Tomando como referencia el concepto de "amor líquido" y "arte líquido" propuestos por Bauman, Fontcuberta (2015) se plantea la existencia de una fotografía líquida, en la que el acto de la captura fotográfica es más importante que el resultado de la misma. Una fotografía digital que, comparándola con la analógica, trata de conceptos, no de fenómenos, por ello, aquí adquiere especial importancia de lo cotidiano que es transformado por la fotografía.

Una de las características más significativas de la postfotografía es la desmaterialización de la imagen: si en la fotografía la luz se transforma en materia, en la postfotografía la luz se transforma en códigos, por tanto, aporta información visual sin necesidad de soporte; en su proceso más tradicional, la fotografía no es más que un depósito de átomos de plata organizados según una determinada configuración, en cambio, la fotografía digital es un mosaico de píxeles, el resultado de una codificación numérico-binaria. Carente de corporeidad, el ser postfotográfico deviene pura alma, puro espíritu.
Un *phoneur* descendiente del *homo photographicus*[273] que busca su reflejo y el reflejo del mundo a través de la autorrepresentación, mediante imágenes captadas y mediadas, producidas y re-producidas en la pantalla de su teléfono móvil.

> Hoy en día, todo el mundo está sometido a una evaluación estética -todo el mundo está obligado a asumir la responsabilidad estética por su apariencia en el mundo, por su autodiseño, donde fue una vez un privilegio y una carga para los pocos escogidos. Nuestro tiempo de auto-diseño ha llegado a ser la práctica de masas culturales por excelencia. El espacio virtual de Internet es principalmente un ámbito en el que mi sitio web en Facebook es permanentemente diseñado y rediseñado para ser presentado en YouTube y viceversa. El mundo real -o, digamos, analógico- se espera que sea responsable de la imagen que él o ella presenta a la mirada de los demás. Incluso podría decirse que el auto-diseño es una práctica que une al artista y a la audiencia de la manera más radical: aunque no todo el mundo produce obras de arte, todo el mundo es una obra de arte, y al mismo tiempo, se espera que todo el mundo sea su propio autor (Groys, 2009)[274].

---

[273] *HOMO PHOTOGRAPHICUS:* la especie hacia la que los humanos hemos evolucionado y que responde a un entorno de proliferación de cámaras baratas, así como de teléfonos móviles provistos de cámara, fáciles de manejar y que producen fotos sin coste. La imagen ya no es una mediación con el mundo, sino su amalgama, cuando no su materia prima (Fontcuberta, 2015).

[274] "Today, everyone is subjected to an aesthetic evaluation-everyone is required to take aesthetic responsibility for his or her appearance in the world, for his or her self-design. Where it was once a privilege and a burden for the chosen few, in our time self-design has come to be the cultural mass practice par excellence. The virtual space of the Internet is primarily an arena in which my website on Facebook is permanently designed and redesigned to be presented on YouTube-and vice versa. But likewise in the real-or, let's say, analog-world, one is expected to be responsible for the image that he or she presents to the gaze of others. It could even be said that self-design is a practice that unites artist and audience alike in the most radical way: though not everyone produces artworks, everyone is an artwork. At the same time, everyone is expected to be his or her own author" (Groys, 2009).

Unas prácticas que conducen a lo que Barthes (1989: 48) definió como la objetivación del sujeto: "objetivar al sujeto a través de la fotografía, particularmente en su función de retrato y por tanto la acción de posar, implica la experiencia de hacer del sujeto un objeto, una pieza de museo" (Barthes, 1998: 45). El autor hace referencia a la muerte del sujeto en la fotografía para devenir objeto, espectro, "todo-imagen", "clasificado en un fichero" y sostiene que la «vida privada» no es más que esa zona del espacio, del tiempo, en la que no soy una imagen, un objeto" (Barthes, 1989: 48). Así, al multiplicar las reproducciones, el usuario experimenta una presencia masiva en lugar de una presencia irrepetible, pues con cada teléfono móvil, el usuario lleva con él una "historia de bolsillo" que permite duplicar su existencia, permitiendo de nuevo establecer una analogía entre la pantalla y el espejo.

> En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta. El proceso es sintomático; su significación señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible. Y confiere actualidad a lo reproducido al permitirle salir, desde su situación respectiva, al encuentro de cada destinatario (Benjamin, 2003).

Cuando en la segunda parte hacíamos referencia al reflejo y a los reflectogramas en relación a la metáfora de la pantalla como espejo en la que el *ciberflâneur* es arrojado en forma de imagen, comentábamos que al igual que el *sandwichman* u hombre-anuncio fue la última encarnación del *flâneur*, debemos pensar que en la actualidad de alguna manera todos los usuarios de internet son una especie de hombres-anuncio, portadores de signos, que se desplazan por las calles de Facebook con anuncios sostenidos por las identidades digitales de cada uno. Asimismo, tal y como se sugería a través de la acción *Sandwich_woman* (Elia Torrecilla, 2016), podemos retomar la metáfora empleada por Fournel cuando describe al *flâneur* como "daguerrotipo andante" que duplicaba lo visible de una forma precisa, clara y brillante, reflejando y exponiendo los signos circundantes.

En este sentido, tal y como sostiene Marzo (2004), todos somos publicidad, de nuestra manera de ser y de nuestro estilo de vida: "la exposición cobra todo el protagonismo y la calle se dibuja como un escaparate cacofónico en donde promocionar el carácter personal, dado además, que los tradicionales espejos morales de comportamiento han desaparecido, precisamente gracias a la ubicuidad de espacios y tiempos. Mediante los medios portátiles, hacemos de los espacios públicos lugares mucho más complejos al aportar «visiblemente» nuestros mundos privados" (2004: 102).

> La agudizada lucha por la competencia lleva sobre todo a que cada uno anuncie sus intereses imperiosamente (Benjamin, 1972).

Asimismo, en relación al uso de las pantallas digitales móviles, Verhoeff (2012) se refiere, recordamos, a la movilidad como algo inherente de la figura del *flâneur* (convertido ya en *phoneur*), como a la ciudad contemporánea global, en un mundo híbrido en el que todos los lugares se encuentran a su alcance y conectados entre sí, por ello la autora asocia el concepto de "movilidad" como circulación de datos, bienes y personas, sobretodo de estas últimas, por ello,

y continuando con las aportaciones de Marzo (2004:103), la movilidad conlleva una "biografización", ya que revela experiencia, un hecho que se pone de manifiesto a través de la publicidad y el marketing de telefonía móvil, dirigida especialmente a la juventud, "asocian el producto con la necesidad de contar, al igual que las propias redes sociales (recordamos que al acceder a Facebook se formulan las preguntas: ¿Qué estás pensando? ¿Qué quieres compartir? ¿Qué está pasando?). El móvil es una herramienta de socialización, "es un espacio de encuentro: el móvil promete experiencia. La construcción de la biografía es consustancial a la transmisión de experiencia; los móviles, las cámaras de video, de fotografía sirven para catalogar y legitimar (compulsivamente) las experiencias personales para que sirvan de referente biográfico social" (Marzo, 2004:103), de alguna manera es como si el "i" de iPhone y demás productos de Apple apelaran al "yo".

Cualquier punto de las ciudades -las calles, los cafés, las plazas, las bibliotecas, las estaciones- adquiere cualidades informacionales y funciones interactivas que lo insertan en la dimensión del flujo, sin dejar atrás su característica referencial. Los lugares se convierten en referencias y escenarios de los relatos creados y compartidos en tiempo real. Lo que antes era una narración de lo sucedido (el contar el día al llegar a casa o al trabajo), ha pasado a ser un multimedia permanente, en tiempo real, generando una verdadera cartografía semántica en tiempo real de las acciones y lugares (Lemos, 2009: 33-34)

Puesto que en la actualidad uno de los sentidos más predominantes es la vista, son los medios visuales / audiovisuales, los escogidos para la exhibición del ego, unos medios que operan a modo de escaparates de sujetos que deben mantenerse en el mercado, dando lugar a una especie de libre mercado de la personalidad. Décadas antes del boom de Instagram, Italo Calvino escribió en 1970 el libro de relatos *Los amores difíciles*, en el que explora diferentes aspectos sobre las relaciones y la comunicación y del que destacamos fragmentos como los siguientes:

> El paso entre la realidad que ha de ser fotografiada porque nos parece bella y la realidad que nos parece bella porque ha sido fotografiada, es brevísimo. Si fotografías a Pierluca mientras levanta un castillo de arena, no hay razón para no fotografiarlo mientras llora porque el castillo se ha desmoronado, y después mientras la niñera lo consuela mostrándole una concha en medio de la arena. Basta empezar a decir de algo: «¡Ah, qué bonito, habría que fotografiarlo!» y ya estás en el terreno de quien piensa que todo lo que no se fotografía se pierde, es como si no hubiera existido, y por lo tanto para vivir verdaderamente hay que fotografiar todo lo que se pueda, y para fotografiarlo todo es preciso: o bien vivir de la manera más fotografiable posible, o bien considerar fotografiable cada momento de la propia vida. La primera vía lleva a la estupidez, la segunda a la locura.
>
> (…)
>
> —¿Qué es lo que os lleva, chicas, a extraer de la móvil continuidad de vuestra jornada estas tajadas de tiempo, del espesor de un segundo? Mientras os lanzáis la pelota vivís en el presente, pero apenas la escansión de los fotogramas se insinúa entre vuestros gestos no es ya el placer del juego el que os mueve, sino el de veros en el futuro, de encontraros dentro de veinte años en un cartón amarillento (sentimentalmente amarillento, aunque los procedimientos modernos de fijación lo preserven inalterado). El gusto por la foto espontánea, natural, tomada de lo vivo mata la espontaneidad, aleja el presente. La realidad fotografiada asume en seguida un carácter nostálgico, de alegría desaparecida en alas del tiempo, un

> carácter conmemorativo, aunque sea una foto de anteayer. Y la vida que vivís para fotografiarla es ya desde el comienzo conmemoración de sí misma. Creer más verdadera la instantánea que el retrato con pose es un prejuicio... (Calvino, 1993: 45-46).

En este contexto, en *La intimidad como espectáculo***,** la antropóloga Paula Sibila (2008) comenta que el sujeto se construye en función de la mirada de los otros, pasando de la esencia a la apariencia. Para explicar este proceso, la autora utiliza el ejemplo de la escritura de un diario íntimo o de una carta, que se trataba de algo personal, de un diálogo con uno mismo o una persona concreta, en contraposición al fenómeno de los blogs o redes sociales, que se fundamentan en una exhibición pública del "yo", dando lugar a una especie de novela en la que autor, narrador y protagonista coinciden, son la misma persona, un hecho que encuentra cierta relación con lo que ocurría en el siglo XIX en las fisiologías, aquellas pequeñas publicaciones en las que se ofrecían descripciones y catalogaciones de los distintos tipos que transitaban por las calles y los pasajes del París de la época, mostrando la fantasmagoría de la vida parisina, ofreciendo una imagen siempre alegre de las personas (Benjamin, 1980: 55).

Sibila observa algo positivo y algo negativo en ello. El aspecto positivo es que existe un cierto grado de creatividad en el hecho de construir la propia identidad de uno, puesto que ya no es necesario ser leal a una identidad fija e inmóvil. La parte negativa es que los individuos frágiles, al estar alterdirigidos, sienten la obligación de construirse continuamente a partir de la mirada de los otros y no desde su interioridad. Asimismo, resulta interesante apuntar que la autora recurre al concepto de extimidad[275], término empleado por primera vez por Lacan en su seminario *La ética del psicoanálisis* (1958) para referirse a la exposición de los aspectos más íntimos de la persona (hacer externa la intimidad), un neologismo que parece explicar el fenómeno de la sociedad contemporánea en el que "el ser y el parecer se (con)funden".

Consciente de la importancia de la autorrepresentación que tiene lugar en el espacio híbrido, Fontcuberta (2016: 86-89) dedica un apartado al análisis del *selfie* en tanto que produce una transformación sustancial en la idea de la fotografía como un modo de mostrar lo que "ha sido" por un "yo estuve allí", algo que en cierto modo recuerda al conocido grafiti "Kilroy was here" por la necesidad de, no tanto mostrar el mundo, como de indicar nuestro estar en el mundo. Es importante destacar que, en el acto de realizar un *selfie*, la cámara se despega del ojo, una distancia que está marcada por la longitud del brazo del autorretratado y que no solamente se aleja de una manera física, sino también simbólica ya que la cámara deja de actuar como prolongación del ojo para convertirse en un dispositivo incorporado, integrado en el cuerpo.

---

[275] Aclarar que se trata de un término complejo, que hoy se usa para definir el hacer externa la intimidad pero en sus orígenes, Jacques Lacan la acuñó para referirse a la manera en que el psicoanálisis problematiza las aparentes oposiciones entre lo interno y lo externo, entre el contenedor y el contenido, etc. Más información disponible en: <http://www.psiconotas.com/extimidad-319.html> [Consulta: 23 diciembre 2015].

Dentro del *selfie*, Fontcuberta diferencia dos variedades: la autofoto y el reflectograma. En la primera, la cámara fotográfica o teléfono móvil es extendido por el brazo que gira el dispositivo para tomar la foto en base a un sistema de prueba y error, porque, aunque en la actualidad la mayoría de los teléfonos móviles disponen de cámaras frontales, lo más habitual era tener que disparar a ciegas. El reflectograma se trata de un autorretrato realizado frente a un espejo, que se vuelve dispositivo y metáfora de la fotografía; una variante del *selfie* dentro de la cual es frecuente encontrar a las personas retratadas sobreexupestas por el flash reflejado de la propia cámara, como es el caso del vídeo *Flashing in the mirror* de Jasper Elings (2009)[276].

Jasper Elings, *Flashing in the mirror*, 2009

En la era de la imagen y la autorrepresentación, una gran parte de las fotografías y vídeos que se comparten en la red se caracterizan por unas cuestiones formales que, debido a la despreocupación o desconocimiento de cuestiones técnicas o estéticas "profesionales", da lugar a una estética amateur de la que algunos artistas se han apropiado. Por ejemplo, en el caso de la enorme cantidad de reflectogramas compartidos en redes sociales, es común observar una reiterada presencia del destello del flash reflejado en los espejos.

Tal y como explica Martín Prada (2015: 51), en este conjunto de fotografías mostradas en formato vídeo, "el brillante destello del flash se convierte en un extraño sol que va rotando alrededor del propio formato del vídeo en un tránsito por centenares de imágenes extraídas de decenas de websites diferentes. Una imagen de la circularidad, entendida como continuidad interminable del deseo de autorrepresentación, del autoproducirse del individuo como imagen de cara a la socialización"; en palabras de Deleuze y Guattari (1985: 29): "el sujeto se extiende sobre el contorno del círculo cuyo centro abandonó el yo. En el centro hay la máquina del deseo, la máquina célibe del eterno retorno".

En estos reflectogramas, la cámara oculta el rostro del fotógrafo, que deviene así un ojo anónimo e impersonal, un mero dispositivo de registro del que mana una luz que sobreexpone la imagen, en un sentido técnico, pero también en su sentido metafórico de "hipervisibilización" y "sobreexposición" del "yo"; imágenes en las que fotógrafo deviene sujeto y objeto al mismo tiempo. Fotografías en las que la cámara es (auto)retratada y que

[276] Vídeo disponible en: <https://www.jasperelings.info/flashings-in-the-mirror/> [Consulta: 23 diciembre 2015].

recuerda al proyecto *The camera in the mirror* de Mario Santamaría (2013)[277], una colección de imágenes las que recoge todos aquellos reflectogramas realizados por las propias cámaras de Google como parte del "Google Art Project". El dispositivo de Google, que en estas capturas aparece fotografiándose a sí mismo (una especie de torre de repisas con ruedas, cubierta por una tela plateada), es empujado por los museos mientras captura cada centímetro del edificio con sus cámaras de 360 grados, la misma tecnología empleada en Google Street View.

Mario Santamaría, *The camera in the mirror*, 2013

En los reflectogramas se hace visible la relación del espejo con la necesidad y el gusto de la mirada hacia uno mismo y también a la necesidad y al gusto de compartirla. Así, tanto los espejos como las cámaras podrían suponer un ejemplo del carácter panóptico y escópico de la sociedad actual "todo se ofrece a una visión absoluta y a todos nos guía el placer de mirar":

> En los reflectogramas la cámara ejerce también de barrera; la visión se contrapone a ser mirado, porque por mediación del espejo, el fotógrafo es mirado por la fotografía. De hecho, cuando el espectador se asoma a la realidad pierde la noción misma de la mirada, porque no ve ni la retina ni la pupila ni la ventana. Todo el mecanismo de la mirada permanece oculto e invisible para él, y trata de recuperarlo en los ojos que tiene enfrente, en la mirada del otro… que solo la acción del espejo permite que sea la mirada de uno mismo. Por otro lado, el autorretrato en el espejo implica incluir la imagen dentro de la imagen; el reflectograma actúa como pretexto para autorretratar no solo al operador, sino también al propio medio fotográfico. Pero los espejos a veces son insumisos y se rebelan, y entonces podemos recuperar por una rendija esos destellos de vida fosilizada (Fontcuberta, 2015: 105).

[277] Web del proyecto disponible en: <http://the-camera-in-the-mirror.tumblr.com> [Consulta: 14 diciembre 2015].

3.8. ¿Muerte del *phoneur*?

Siguiendo con la estructura planteada en este trabajo, tal y como sucedió con el *flâneur* y el *ciberflâneur*, llegados a este punto correspondería plantear una tercera muerte, en este caso, del *phoneur*. Haciendo un repaso, recordamos que en el ciberespacio ocurrió algo similar a lo que había ocurrido en los pasajes modernos, y aquel espacio virtual inexplorado, fue poco a poco transformándose en un espacio en el que la velocidad de acceso, la prisa y la experiencia del "tiempo real" dificultaban o imposibilitaban la idea de *ciberflânerie*. Algo que en gran parte fue producido por la popularidad de las aplicaciones informáticas que ya no hacen necesario el uso del navegador.

Asimismo, el anonimato del que era posible disfrutar en la web 1.0, fue prácticamente suprimido con la aparición de las redes sociales, espacios concretos habitados por personas con perfiles concretos, y posteriormente con la aparición de la web 3.0, relacionada con el concepto de personalización, es decir, una web generada por y generadora de un flujo de información, contenidos y publicidad adaptada a los gustos y preferencias de los usuarios. Ante este contexto de una web colonizada por multinacionales que buscan recabar datos para ofrecer información personalizada, en el que los reducidos y rápidos recorridos tienen Google como punto de partida, da lugar a unos trayectos vigilados, mediatizados y dirigidos con un fin bien claro: control y consumo.

Por ello, el espacio híbrido se caracteriza por la fragmentación del espacio urbano público como estrategia para clasificar y tener así un control sobre el mismo, donde cualquier elemento que se encuentra en los límites de esta catalogación es considerado peligroso, un modelo de actuación empleado en Paris con la reforma de Haussmann, diseñado para facilitar el control militar.
Ciudades en las que se han aplicado los mismos mecanismos utilizados en los centros comerciales, espacios provistos de cámaras de videovigilancia y recubierto con anuncios publicitarios, físicos y digitales, anuncios que se activan a cada paso que damos (spam locativo). Ciudad como centro comercial o palacio de cristal, arquitecturas del capitalismo cuyo objetivo es excluir el mundo exterior para convertirse en un interior absoluto, confortable, decorado, transparente, para dar la sensación de que uno participa de su control y seguridad (Sloterdijk, 2004).

Un control que es ejercido, por tanto, sobre el propio ciudadano, un usuario que a su vez controla y cuantifica todas sus actividades, de las cuales extrae datos que son almacenados y utilizados por distintos sectores como el militar, académico o industrial, entre otros. Tecnología para llevar (*wearable technology*) que almacena la información ofreciendo una experiencia personalizada para cada individuo a través relojes inteligentes, pulseras inteligentes, gafas inteligentes…etc.

Tecnología inteligente "para llevar", conectada a las aplicaciones del teléfono móvil inteligente (Smartphone) a través del cual el usuario registra y comparte cualquier actividad realizada:

desde lo que come (fenómeno conocido como *food porn*, que consiste en mostrar comida, habitualmente de un alto contenido calórico, de una forma irresistible), hasta los kilómetros recorridos haciendo *running*, la ropa que se compra hasta hacer públicos una innumerable cantidad de *selfie*s. Reflejos de uno mismo como proceso continuo de autorrepresentación.

Esta sociedad control pone por tanto en peligro el anonimato, lo que nos recuerda al imaginario del individuo moderno: "a su conquista de la privacidad como derecho individual y, a la vez, a la pérdida de su singularidad en la indiferencia de la sociedad-masa". En este sentido en *La fuerza del anonimato* (Espai en blanc, 2009) se muestra la necesidad de reivindicar la libertad que implica el ser anónimo como una forma "de resistencia, de creación y de intervención tanto en lo social y político como en lo cultural", sin embargo, "persiste un cierto miedo a ser víctima de la indiferencia y la invisibilidad, a caerse «fuera», a dejar de estar conectado".

En este contexto de control y exhibición de uno mismo, y siguiendo con los planteamientos surgidos en el apartado de ciudad-control, encontramos que de ella deriva la "smart city". Sin embargo, tal y como venimos apuntando a lo largo de este recorrido por el espacio híbrido, distinguimos el uso subversivo de la tecnología que el *phoneur* lleva a cabo, haciendo visible la influencia de los dispositivos tecnológicos de vigilancia, rastreo y control, promoviendo la aparición de la "Sentient City" o ciudad sensible como una manera de reivindicar prácticas cotidianas como pasear u ocupar el espacio público.

En lugar de sucumbir a la mercancía, el *phoneur* logra mantenerse al margen en una ciudad-interfaz; una ciudad-umbral en la que hace uso de las NTIC para experimentar el espacio urbano de una manera sensible.
Volviendo al análisis que plantea Lemos (2004) sobre las ciudades contemporáneas y su relación con las redes telemáticas, el autor destaca que los espacios urbanos comienzan a configurarse como ciudades-*cyborg* o ciberciudades cuyo objetivo principal es precisamente aprovechar las posibilidades que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ofrecen para enriquecer el espacio público y la participación ciudadana. Por tanto, la tecnología y el espacio virtual juegan un papel fundamental en la reconfiguración de la ciudad física y también del sujeto, atribuyéndole nuevos valores, nuevos deseos, sentimientos y sensibilidades.

Como comentábamos anteriormente, con el aumento del uso de las redes sociales se produce una superposición de datos subjetivos que se comparten en las redes, una capa de información que refleja la importancia que tienen las técnicas de registro de aquello que ocurre "afuera" a través de recursos fotográficos, vídeo, sonido o dibujo fundamentalmente. Procedimientos que registran e interpretan los acontecimientos urbanos fruto de la observación directa del entorno, así, esta práctica de compartir la experiencia urbana en entornos virtuales se ha convertido ya en un hecho habitual del individuo conectado, que ve en estas herramientas una oportunidad de participación que lleva implícita un uso más creativo y lúdico del espacio.

Como vemos, las tecnologías digitales en las ciudades contemporáneas recopilan la enorme cantidad de datos que los ciudadanos generan a cada paso sobre sus hábitos y costumbres, teniendo incluso la capacidad de predecir acciones y comportamientos, algo que sin duda

influye en la experiencia urbana. Ciudades monitorizadas que recaban información a través de dispositivos sensores y "sensibles" con el fin de garantizar un desarrollo sostenible de las ciudades, dando lugar a la aparición del concepto de "smart city" o ciudad inteligente, centrada en proyectos en los que las NTIC ofrezcan campos de actuación en cuestiones como la eficiencia energética o la reducción de residuos, promoviendo nuevos modelos de gestión y un uso más sostenible y racional de los recursos.

3.8.1. "Smart Cities" o ciudades inteligentes

En la actualidad, la intervención de la tecnología en las ciudades está vinculada a la conectividad que produce una hibridación entre la esfera física y la digital. Los adelantos tecnológicos y concretamente el ámbito de las aplicaciones tecnológicas destinadas al control y procesamiento de información en las ciudades están modificando enormemente muchos de los servicios urbanos clásicos y todas las esferas de la vida cotidiana en la ciudad, como la recogida de residuos, el transporte y la movilidad, la generación, distribución y consumo de energía, el diseño de las calles y del mobiliario urbano, la información ciudadana, etc. Ciudades sensorizadas que recaban datos de consumo, del acceso a la cultura, los movimientos que realizan los ciudadanos o las direcciones o directrices a seguir para llegar al destino deseado, por ejemplo. Como consecuencia, la manera de pensar, de socializar y de consultar información se encuentran mediatizadas por la esfera digital en sus diferentes formas.

Todo ello ha dado lugar a la aparición de las "Smart Cities" o "Ciudades Inteligentes", que son aquellas que aplican las tecnologías de la información y la comunicación con el objetivo de proporcionar una infraestructura que garantice su mejor funcionamiento, aumentando su eficiencia, su competitividad y ofreciendo nuevas soluciones con el objetivo de crear ciudades sostenibles económica, social y medioambientalmente.

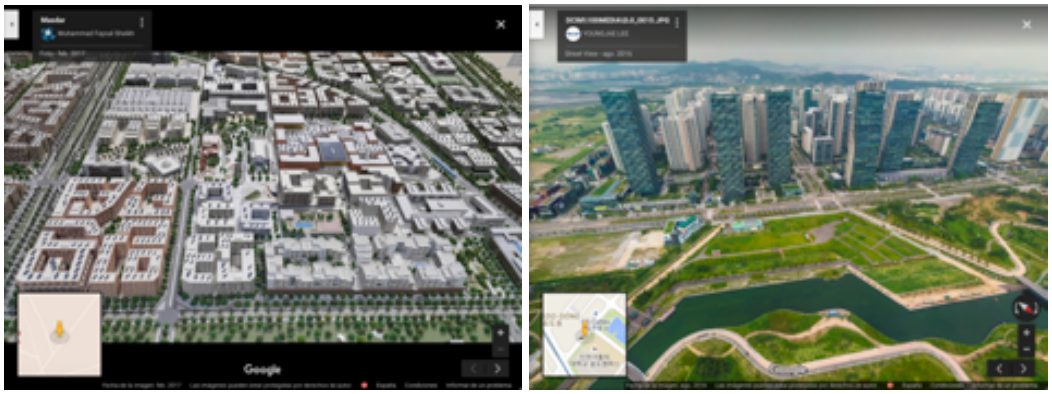
El calificativo de "inteligente" referido a las ciudades hace alusión a la creciente infraestructura urbana y en su capacidad de procesamiento de la información; ciudades que han sido programadas para anticiparse a los actos de los ciudadanos incluso en los ámbitos más privados e íntimos de su vida diaria. De esta manera, la tecnología se encuentra cada vez más presente e infiltrada en la ciudad, en los edificios, en las casas y hasta en los propios cuerpos: "vivimos ya en el antiespacio; todos nuestros asentamientos se mueven en el ciberespacio; debemos imaginar nuestras casas como sensores" (Mitchell, 1995).

Dos ejemplos de "smart cities" los encontramos en Songdo en Corea del sur o Masdar, en los Emiratos Árabes, que suponen la puesta en práctica de las nuevas tecnologías en ciudades nuevas, creadas desde cero para tal efecto. Masdar es una ciudad que se encuentra en mitad del desierto y está supervisada por Norman Foster and Associates[278] (2006-2008) y Songdo, en

[278] Más información e imágenes sobre Masdar disponible en: <http://www.fosterandpartners.com/projects/masdar-development/> [Consulta: 16 marzo 2015].

Corea del Sur, fue diseñada por Kohn Pedersen Fox[279] (2004-2015). El plan diseñado por Foster and Partners para la ciudad de Masdar fue concebido en términos Fordistas, de manera que cada actividad tiene un lugar asignado y un momento del día permaneciendo conectadas a través de un sistema de transporte de tránsito en masa o personalizado (PRT) sin necesidad de usar un vehículo contaminante.

La tecnología de Masdar regula de forma centralizada todos los movimientos que se realizan a diario, optimizando el uso y gasto energético de toda la ciudad. Toda la tecnología controla flujos hacia dentro y hacia fuera en esta ciudad amurallada, que se encuentra en pleno desierto, a través de un centro de mando (CCC) que a su vez recibe continuamente información sobre las elecciones de los usuarios ofreciendo soluciones para su comodidad[280].



Imágenes de Masdar (izq.) y Songdo (drcha.) obtenidas desde Google Maps[281]

Por otro lado, el distrito financiero Songdo (Songdo International Business District – SIBD) alberga una diversidad de programas asociados a los edificios de oficinas que forman la base de la ciudad, como viviendas, centros comerciales, supermercados, escuelas y centros culturales. Todos estos programas son controlados por un cerebro principal que regula todas las necesidades de la vida diaria de los habitantes. La información se obtiene a través de un sistema de sensores, diseñados por cisco Systems, que encienden o apagan, comienzan o paran los sistema que hacen posible la vida en el complejo, como el sistema de alcantarillado, de agua, electricidad, etc.

En definitiva, la "smart city" es un hecho que promete una forma de vida más sostenible pero que no deja de ser una situación controlada por las grandes corporaciones que se ha disuelto en la vida cotidiana de una manera profunda y tranquila (Fernández González, 2015). A este respecto, Jordi Borja (2015) explica que el concepto de ciudad inteligente se emplea como un

---

[279] Más información e imágenes sobre Songdo disponible en: <http://www.kpf.com/project.asp?T=6&ID=9> [Consulta: 16 marzo 2015].

[280] Más información disponible en: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=16091> [Consulta: 17 junio 2016].

[281] Google Maps ofrece una vista aérea de ambas ciudades y diversas fotografías tomadas y compartidas de manera pública por algunos usuarios, sin embargo, en ninguna de las dos es posible realizar un paseo virtual a través de Google Street View.

reclamo publicitario: “las ciudades se apoyan en rankings diversos que los favorecen. Ciudades de negocios, atractivas para las inversiones, con zonas de prestigio para la localización de entidades financieras y sedes de grandes empresas. Otras ciudades venden su calidad de vida, su oferta cultural o de ocio, su imagen, su potencial innovador, o se autoproclaman “ecológicas” o “sostenibles”. O sencillamente se legitiman por su historia. Otras ofrecen su posición que favorece los intercambios, las conexiones globales, su inserción en una macro-región económica. En fin, todas las ciudades acaban vendiendo los mismos atributos, todas poseen sus atractivos, todas se visten de seda y se ponen en venta.”

De esta manera, en tanto reclamo publicitario, el concepto de “smart city” se encuentra actualmente promovido por las grandes empresas de telecomunicaciones asociadas a las empresas energéticas, así como por las administraciones públicas, estas últimas ávidas de inversiones y conocedoras de la imagen que vende la ciudad tecnológica. Un proceso que ha olvidado el rol, del que ellos llaman, el beneficiario principal, que se supone que es el ciudadano, considerado aquí como espectador y consumidor.

Ante este panorama, quizá habría que formularse la siguiente pregunta: ¿Han existido alguna vez las ciudades que no fueran inteligentes? En una ciudad tan controlada, medida, “datada”, informatizada... ¿sería posible perderse? Respecto a la primera pregunta, Borja (2015), sostiene que las ciudades no habrían sobrevivido a la construcción humana más compleja si no hubiera habido inteligencia colectiva. Si las ciudades no fueran inteligentes no existirían, ya que hechos como la distribución del agua y el sistema de alcantarillado, la iluminación y la energía, la construcción en altura o el abastecimiento de alimentos, entre otros, no son sino modos de gestión de inteligencia acumulada y de capacidad de innovación permanente.

Puesto que el espacio afecta al modo de vida de sus habitantes y el entorno es capaz de influir en sus pensamientos, emociones, decisiones y respuestas físicas, Collin Ellard (2016) desde el punto de vista de la neurociencia y el diseño arquitectónico, trata de dar respuesta en su libro *Psicogeografía* a la siguiente cuestión: ¿Qué papel desempeñan las ciudades inteligentes en el entramado de emociones y planos por el que transitamos? Según el autor, cuando los habitantes de encuentren en un entorno acogedor donde los coches se conduzcan solos, el equipaje sepa que ha sido robado y los tenedores calculen la velocidad a la que comemos, se sentirán más seguros y cuidados, pero los objetivos focales de nuestras vidas se habrán visto enormemente disminuidos.

Ellard comenta que la calle urbana media está rodeada por numerosas formas de información que se encuentran en la nube de datos, gran parte de la cual aflora del silencioso funcionamiento de sensores y procesadores sencillos y descentralizados. Un enorme volumen de datos personalizados que no son solamente obtenidos de los teléfonos de cualquier paseante, sino también de los dispositivos instalados en las calles para monitorizar todo lo que en ellas ocurre. Se trata por tanto de una nube de datos públicos y privados dando lugar al “*Big data*”, término empleado para explicar la gestión y el análisis de las enormes cantidades de datos que no pueden ser tratados de manera convencional por superar los límites y capacidades de las herramientas de *software* habitualmente utilizadas para la captura, gestión y procesamiento de

información, a través de sensores, cámaras o diferentes aplicaciones de telefonía móvil que son analizados y procesados por el *big data*.

> Podría decirte de cuántos peldaños son sus calles en escalera, de qué tipo los arcos de sus soportales, qué chapas de Zinc cubren los techos; pero sé que sería como no decirte nada. No está hecha de esto la ciudad, sino de relaciones entre las medidas de su espacio y los acontecimientos de su pasado (Italo Calvino, 1972).

Respecto a la cuestión de la desorientación y pérdida en una ciudad tan tremendamente monitorizada, en la reunión anual que tuvo lugar en 2012 dentro del programa de investigación internacional *Urban Age Electric City Conference*, Richard Sennett declaraba: "Amo perderme. La sorpresa y la serendipia son parte de la experiencia de la complejidad urbana (…). Si tuvieran elección, la gente querría una ciudad más abierta e indeterminada en la que hacer su propio camino. Esa es la forma para que uno sea dueño de su vida" (Sennet, 2012).

En esa misma reunión, Saskia Sassen (2012) planteaba cuestiones similares en relación a las Smart Cities, sugiriendo si no resultaría mas útil diseñar un sistema en el que la tecnología estuviera verdaderamente al servicio de los ciudadanos, y no uno en el que los ciudadanos fueran usuarios accidentales de ella, una reflexión continuada por Sennett al expresar su preocupación por una ciudad en la que no existe la posibilidad del error y donde la población se convierte en un sujeto pasivo que simplemente elige a través del "menú" de una interfaz.

En su libro *The city is here for you to use*, Adam Greenfield (2012) analiza los intereses que grandes coporaciones como Siemens o Microsoft tienen en la tecnología de la "smart city", basados en el diseño de unas ciudades que no tienen en cuenta aspectos relacionados con la cultura y la historia de los lugares, construyendo ciudades de la nada y planificadas desde cero que suponen el resúmen de la ciudad genérica de Koolhaas, es decir, "la ciudad liberada del cautiverio del centro, de la camisa de fuerza de la identidad. (…) La Ciudad Genérica es todo lo que recuerda qué solía ser la ciudad. La Ciudad Genérica es la pos-ciudad que está siendo preparada en el lugar de la ex –ciudad" (Koolhaas, 2006).

En este sentido, revisar esta idea de "Ciudad Genérica", podría sugerir que, en lugar de utilizar el mismo modelo para la creación de imaginarios, habría que plantearse tener en cuenta los rasgos propios de cada ciudad. De esta manera, en lugar de promover la ciudad genérica desprovista de identidad, surge el planteamiento de dirigirse hacia la creación de "ciudades específicas", basadas en las propias características de su contorino y en su propio modelo de ciudad histórica; una especificidad que convertiría a cada ciudad en modelo de sí misma, suprimiendo la idea de ciudad contruida sobre tabula rasa que conlleva la "smart city" para dar lugar, y nunca mejor dicho, a una ciudad que nace desde el espacio público y desde la creación de una identidad específica.

En la idea de ciudad inteligente, Greenfield (2013) encuentra que los seres humanos no son dispositivos genéricos, sino que cada uno es diferente al otro y que en su propia naturaleza se encuentra el caos, lo impredecible, por tanto, sostiene que este tipo de diseños basados en el

control y la anticipación de elecciones del usuario no son eficaces a largo plazo. Asimismo, sugiere que para su buen funcionamiento, el uso de la tecnología en las ciudades debe estar enfocado a la escala humana, a favorecer el contacto con el otro y a establecer conexiones entre los habitantes y su entorno. En este sentido, unos años más tarde acuñó el concepto "Everyware" (Greenfield, 2016) para referirse a "la disolución de los ordenadores tal como los hemos han sido concebidos en la primera fase de la computación, hasta el punto de confundirse con el propio entorno, un espacio en el que la mediación y el procesado de la información acontece, ya sea en el espacio público, en los edificios, las infraestructuras, etc." A este respecto debemos tener en cuenta las aportaciones de McLuhan al considerar que "el medio es el mensaje", y que sin duda la tecnología ha modificado los comportamientos del usuario, pero también este ha ido transformando la tecnología, unos cambios que responden a un modelo de espacio público urbano fragmentado.

Llegados a este punto, coincidimos con Domenico Di Siena (2012) en que "es absolutamente necesario que dejemos de utilizar la tecnología solo para incrementar el consumo ("smart city") y empecemos a utilizarla para facilitar procesos de aprendizaje y de auto-organización (Sentient City).

3.9. La ciudad como umbral. Hacia una "ciudad sensible"

A lo largo de este trabajo hemos ido adentrándonos en unos espacios cada vez más influenciados por la presencia de las nuevas tecnologías para trazar un recorrido por un espacio híbrido en el que, ante el exceso de control y vigilancia al que se encuentra sometido y en el que los caminos están diseñados en su mayoría para sucumbir al consumo permanente, hemos podido realizar rutas alternativas gracias a diversas propuestas artísticas vinculadas a los medios locativos y a la realidad aumentada. Tal y como sostiene Mitchell (2001), la implementación de programas (*software*) que serán sensibles a las necesidades de los habitantes y se adaptarán a los cambios del entorno, harán posible que cada hogar y cada lugar tenga un *genius loci*.

Siguiendo este planteamiento, Juan Martín Prada (2015: 235) mantiene que "es más que probable que el modelo espacial predominante en el futuro se fundamente en espacios sensibles, reactivos agentes de acogida del habitante al que acompañarán en todo momento, satisfaciendo sus necesidades de cambio o de modificación a través de la inmediata transformación de su entorno, de la permanente actualización de las formas en que este deberá reaccionar ante él. Lo que viviremos es un cambio radical: del reaccionar del sujeto ante el ambiente, a la reacción de este frente a aquel, como un nuevo modo de configurar otra identidad espacial, otra forma de experiencia del lugar".

> ¿Es posible vivir sin lugar? ¿Es posible habitar allí donde no se producen lugares? Solo una ciudad puede ser habitada, pero no es posible habitar la ciudad si esta no se dispone para el

> habitar; es decir, si no "proporciona" lugares. El lugar es allí donde nos paramos: es pausa; es algo análogo al silencio en una partitura. Y la música no se produce sin silencio (Cacciari, 2010).

Como hemos visto a través de diferentes propuestas, las nuevas tecnologías favorecen una experiencia más táctica y sensible del espacio urbano, y al respecto, Sennet (1991) afirma que el desafío más importante dentro del campo del diseño de espacios públicos es la consideración de las sensaciones corporales de los ciudadanos. Unos principios basados en el movimiento, en difuminar límites y en la experiencia corporal que son encarnados por la figura del *flâneur* actualizado en un *phoneur* del espacio híbrido.

En *La conciencia del ojo* Sennet (1991), establece una serie de principios que pueden ayudar a mejorar la calidad de vida de sus habitantes; una de ellas es la capacidad de cambio que debe presentar la ciudad, que es favorecida por los movimientos de los propios ciudadanos.

Si bien en la ciudad moderna existía una relación ambigua entre el exterior y el interior y lo público y lo privado, Sennet propone que la desmaterialización de estos límites en la ciudad híbrida favorece la interpretación del entorno por parte de los sujetos, que sienten un mayor compromiso con el espacio y se desplazan dentro de él, en lugar de a través de él.

Tal y como sostiene Sandra Álvaro (2016), "la inteligencia colectiva y su capacidad de distribuirse en el ambiente debería incrementar nuestra capacidad de actuar de forma performativa en el mundo, haciéndonos conscientes, al mismo tiempo, del sistema de relaciones y agentes humanos y no humanos que conforman nuestra situación en cada momento y no convertirse en un sistema imperceptible capaz de disminuir nuestra capacidad de agencia y de provocar una pérdida de control sobre cómo nos presentamos en el mundo", cuestiones estas que son planteadas bajo el concepto de ciudad sensible, término que hace referencia tanto a la ciudad que reacciona como a la ciudad conocida a través de los sentidos.

En 2009 Mark Shepard junto con la *Architectural League* de Nueva York, organizan una exposición titulada *Sentient City* (Ciudad sensible), de la cual dos años más tarde realizaron una publicación homónimo con el fin de plantear una reflexión sobre el concepto de ciudad inteligente y explorar las posibilidades de las nuevas tecnologías en entornos urbanos y su capacidad d transformación, dando un mayor protagonismo a los habitantes de las ciudades para humanizar las ciudades. Conceptos que a su vez son palpables a través del propio libro, concebido como objeto, ya que la publicación *Sentient City* tiene tapas termo-sensibles y cambian de color al coger el libro con la mano o exponerlo a la luz solar.

Mark Shepard, portada de la publicación *Sentient City*, 2009

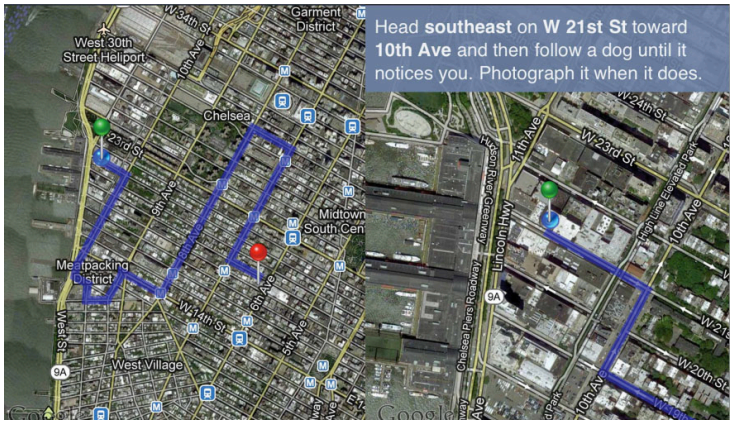
El libro recoge la experiencia extraída de la exposición, en la que arquitectos, artistas y tecnólogos exploran e imaginan las diferentes posibilidades que tienen lugar cuando la informática atraviesa las paredes de las casas y ofininas y se expande hacia las calles de la ciudad. De esta manera, *Sentient City,* inspirada en la exposición de Archigram *Living City*, explora la experiencia de vivir en una ciudad que puede recordar, correlacionar y anticipar, capaz de controlar su propio entorno y el comportamiento de los ciudadanos en él, convirtiéndose en un agente activo en la definición de la forma del espacio público urbano.

Cuestiones que aparecen a través de un conjunto de proyectos utópicos y distópicos, como "Too “smart city”" que explora la aplicación de la tecnología inteligente en el mobiliario urbano a través de un banco que expulsa a una niñera por permanecer demasiado tiempo sentada. “Natural Fuse” utiliza una red de plantas "asistidas electrónicamente" para fomentar la conservación de energía; "Trash Track" rastrea el recorrido que realiza la basura a través de etiquetas inteligentes para regular el sistema de gestión de residuos de la ciudad, o "Breakout", que utiliza tecnología inalámbrica e infraestructura portátil para hacer que toda la ciudad se convierta en un lugar de trabajo colaborativo.

Dentro de la exposición, el propio Mark Shepard (2009) propone “Sentient City Survival Kit”[282], con el fin de investigar las implicaciones sociales, culturales y políticas de la computación ubicua en los entornos urbanos. El proyecto consiste en una colección de artefactos para la supervivencia en la ciudad del futuro cercano haciendo un uso sensible de la misma: a medida que la informática se extiende hacia los espacios públicos de la ciudad, el procesamiento de información se incrusta y se distribuye a lo largo del tejido material del espacio urbano cotidiano. Los sistemas de información urbanos son capaces de detectar y responder a los acontecimientos y actividades que se desarrollan a su alrededor; capaces de recordar, correlacionar y anticipar, esta ciudad "sensible" se concibe como para reflexionar y supervisar nuestro comportamiento dentro de ella y convertirse en un agente activo en la organización de nuestra vida cotidiana.

[282] Disponible en: <http://survival.sentientcity.net/info.html> [Consulta: 24 agosto 2017].

La implementación de los sistemas de control de semáforos "inteligentes" que gestionan de manera más eficiente los flujos de camiones, coches y autobuses en las calles de la ciudad fue llevándose a cabo de manera tranquila y prácticamente invisible. Por ello, este proyecto tiene como objetivo crear conciencia sobre las implicaciones que esto supone para la privacidad, la autonomía, la confianza y la serendipia en una ciudad altamente observante, cada vez más eficiente y sobre codificada. El kit está formado por *Serendipitor, Under(a)ware, Ad Hoc Network Travel Mug* y *CCD-Me-Not-Umbrella*.



Mark Shepard, *Serendipitor,* 2010

Con este proyecto, Shepard explica que en la actualidad, encontrar la ruta desde el punto A al punto B no supone un problema, pero quizá no sea tan fácil ser consciente de lo que ocurre a lo largo del camino: "Serendipitor es una aplicación alternativa de software de navegación para teléfonos móviles que le ayuda a buscar algo descubriendo algo más. La aplicación combina las direcciones generadas por un servicio de enrutamiento (en este caso, la API de Google Maps) con instrucciones de movimiento y acción diseñadas para introducir pequeños desvíos e interrupciones menores dentro de una ruta optimizada y eficiente".

En definitiva, la Sentient City que propone Shepard en la exposición homónima formada por un conjunto de proyectos y experiencias piloto, "confirma la realidad operativa de muchas de las aplicaciones que tradicionalmente han caracterizado el concepto de ciudad inteligente así como el impacto que dichas aplicaciones generan sobre el comportamiento de los ciudadanos de la ciudad sensible marcada por la computación ubicua" (Chillon, Pablo, 2011).

Por otro lado, y siguiendo dentro del estudio de los espacios híbridos, se sitúa el proyecto de investigación *SentientID* [283] coordinado por Domenico di Siena que se basa en el aprovechamiento de las tecnologías para favorecer el contacto y la interacción entre las personas, así como el intercambio de información basándose en la proximidad física de los usuarios. El proyecto parte de *Sentient Identity*[284] en el que el teléfono móvil es empleado como

[283] Disponible en: <http://ecosistemaurbano.org/tag/ciudad-hibrida/> [Consulta: 30 enero 2016].

[284] Web del proyecto disponible en: <http://urbanohumano.org/sentient-city/sentient-identity-identidad-digital-contextualizada-en-tiempo-real/> [Consulta: 11 abril 2017].

dispositivo de conexión entre las personas, los dispositivos y los sensores activos en un entorno especifico (que da lugar al denominado "Internet of things" o Internet de las cosas); *SentientID* busca promover la instantaneidad del intercambio de información digital, con el objetivo de desarrollar un modelo de comunicación entre los usuarios de un mismo entorno físico.

Así se propone un nuevo modelo de conexión social, complementario a las existentes redes sociales que se fundan en intereses comunes o lazos de amistad, simplemente basado en la proximidad física de dos usuarios: "aprovechando la velocidad de intercambio de información digital y la capacidad que tienen los diferentes dispositivos tecnológicos como los smartphones de analizarla, procesarla y sugerir a los usuarios acciones, lugares, proyectos y contactos cercanos que es probable que sean de su interés y gusto (serendipia)". En este sentido, cabe destacar que la empatía que se da en el *flâneur*, que viene dada, como recordamos, por su capacidad de fisionomista, de leer en los rostros la profesión, el origen y el carácter de las personas, es un elemento importante que el *flâneur* tiene a la hora de abrir una puerta a la posibilidad de regresar a las relaciones comunitarias.

Esta idea del intercambio libre de información la encontramos en el proyecto *Dead Drops* de Aram Bartholl (2010) que adquiere la forma de intervención artística en el espacio público a través de la inserción de diferentes memorias usb en las paredes, muros, edificios y esquinas de distintas calles del mundo, abierto a toda aquella persona que quiera participar, situando memorias o intercambiando datos.

Aram Bartoll, *Dead Drops*, 2010

El proyecto ha distribuido por el mundo más de 1.600 USB para descargar información y dispone en su página web[285] de un mapa con las localizaciones de los mismos, creando una especie de "ciudades de código abierto", término que alude a la posibilidad de libre acceso a la información urbana y a una manera de "hacer ciudad" o, más exactamente, de "reconfigurar la ciudad" ya existente para mejorarla, y que puede llevarnos a pensar en el concepto de *"smart city"* -que a través de las tecnologías digitales ofrece una serie de servicios avanzados, como los relacionados con el alumbrado público, el tráfico, la contaminación o los residuos, entre otros. Sin embargo se aproxima más a la idea de sentient city por escapar a los mecanismos de control y por promover el libre acceso a la información.

---

[285] Web del proyecto disponible en: <https://deaddrops.com/es/> [Consulta: 2 enero 2017].

Tal y como sostiene Trachana (2014), "la transformación de la realidad urbana está en manos de los ciudadanos y no en la tecnología en sí como producto y como tal, mero consumible y objeto de negocio". De esta manera, la ciudad sensible sería una ciudad híbrida conectada a través de la tecnología y potencialmente abierta a la participación de todos, estimulando la creatividad y una experiencia multisensorial del espacio, no solamente visual.

En relación a lo visto hasta ahora, podemos ver cómo se va produciendo, de una manera progresiva, una tendencia hacia la experiencia sensitiva de la ciudad, en la que el cuerpo tiene una implicación directa en la producción de espacio; una visión que, como hemos visto, se encuentra influenciada por autores como Baudelaire (1863), Benjamin (1938), Simmel (1903), Debord (1957), Jacobs (1961), Lefebvre (1978), Sennett (1997), Certeau (1999), Bauman (2007), o Delgado (2007) entre otros. A través de estos autores vemos espacio donde tiene lugar la vida cotidiana va adquiriendo importancia, espacios donde tiene lugar el encuentro con el otro, formado por las trayectorias y las acciones espontáneas de los transeúntes que producen y tranforman el espacio urbano: "los accidentes imprevistos que producen extrañamiento en los umbrales (benjaminianos) de la experiencia y la memoria individual o colectiva son estas "encrucijadas" de potenciales cambios de rumbo, de caminos alternativos" (Trachana, 2014).

> La vida cotidiana, en un sentido residual, definida por 'lo que queda' cuando todas las actividades diferenciadas, superiores, especializadas, estructuradas, se han extraído para su análisis, se debe definir como una totalidad. Consideradas desde su especialización y su tecnicidad, las actividades superiores dejan un 'vacío técnico' entre ellas que se rellena con la vida cotidiana. La vida cotidiana está profundamente relacionada con todas las actividades, las engloba con todas sus diferencias y sus conflictos; es su punto de encuentro, su vínculo, su terreno común. Y es en la vida cotidiana donde toma forma y se configura la suma total de las relaciones que hacen de lo humano —y a cada ser humano— un todo. En ella se expresan y realizan esas relaciones que ponen en juego la totalidad de lo real, aunque de cierta manera que es siempre parcial e incompleta: amistad, camaradería, amor, la necesidad de comunicarse, el juego, etc. (Lefebvre, 1991:97)

Como vemos, en la Sentient City o ciudad sensible, la sensibilidad hace referencia a la capacidad de percibir o sentir de manera subjetiva, no solo como una ciudad que recopila y acumula datos objetivos sino como una ciudad que va más allá de los algoritmos para centrarse en su relación con los ciudadanos. Este es el caso de *In The Air, Tonight*, una instalación de arquitectura reactiva que transforma la fachada LED de la Ryerson School of Image Arts y el Ryerson Image Center (Toronto) en una pantalla sensible que hace un llamamiento a la recaudación de dinero para el creciente problema de la falta de vivienda.

Patricio Davila y Dave Colangelo, *In The Air, Tonight*, 2015[286]

Las imágenes azules que muestra el edificio reaccionan ante el frío viento invernal, intensificando la experiencia de estar expuesto a los elementos, mientras que la luz roja es activada por los tweets que llevan el hashtag #homelessness, haciendo visible las conversaciones en línea sobre este tema en tiempo real, mostrando una visualización de datos en el espacio urbano para concienciar socialmente. Ello produce una sensibilización no solo del espacio (haciendo que la fachada "hable") sino también del público local, pues la pantalla comunica y traduce datos para crear y visibilizar relaciones. La pantalla es un elemento de comunicación del entorno (sensible) con el transeúnte (sensibilizado).

En este sentido, recordamos que Benjamin investigó sobre cómo organizar gráficamente el espacio vital planteando la necesidad de aprender a perderse en la ciudad, lo que para él supone un verdadero aprendizaje, ya que no se trata simplemente de refugiarse en el desconocimiento del desorientado, sino de transformar el paisaje que uno habita y recorre cotidianamente. Así, invita a asimilar las estrategias del *flâneur*, al que la señalética y los rincones urbanos "le hablan como ramas que crujen en el bosque bajo sus pies" (Benjamin, 1996: 190-193).

Tal y como sostiene Nanna Verhoeff (2017), proyectos como este que se presentan como instalaciones urbanas con interfaces muestran las potencialidades de las pantallas sensibles a través de unas esculturas de datos en arquitecturas-pantallas que expanden los sentidos y la experiencia urbana de los transeúntes. Las pantallas se extienden desde la superficie hasta la situación transformando los espacios "fijos" en variables, influenciándolos, construyendo lugares. La interfaz es aquí un activador de narrativas en la que la obra responde al lugar e interactúa con el espectador, favoreciendo la creación de acciones performativas, una performatividad o teatralidad "que constituye en sí misma una experiencia del espacio basada en la gestión del tiempo. Esta performatividad o comportamiento teatral se despliega hacia fuera, permite salir hacia la alteridad, puede acercarse a ella y retornar; permite probar, trata de influir y ser influida. Por lo tanto, se puede definir como un campo de la negociación" (Trachana, 2014).

---

[286] Vídeo del proyecto disponible en: <https://vimeo.com/118444350> [Consulta: 26 noviembre 2017].

En este orden de ideas, nos gustaría hacer referencia a la propuesta *PARLAMENTO1#* que Moisés Mañas (2017) realizó en el IVAMLab (Institut Valencià d'Art Modern), una estructura híbrida que está basada en dos comportamientos que varían a lo largo del día y la noche en función de la cantidad de información que recoge a través de los sensores ubicados en el vidrio que separa el interior del exterior: "un ensamblaje que reacciona por medio de un software conectado a una estructura móvil que, utilizando un juego de algoritmos y alimentada por la luz del espacio, la temperatura y la propia retroalimentación del objeto, va produciendo y creando un «ente-estructura» de entretenimiento, entendiendo entretenimiento como una adjetivación relacionada con el concepto de tiempo, exhibición y percepción; flexible, maleable y constructivo. Un ente que evoluciona a través del microgesto, generando información y recreación consigo mismo. Este juego de microgestos y comportamientos audiovisuales forman un agenciamiento maquínico, un parlamento entre el ente-mecánico y el propio edificio" (Mañas, 2017).

Moisés Mañas, *PARLAMENTO1#*, 2017

Al igual que sucede en un rito de pasaje, en esta instalación, la información pasa de un estado a otro. Lo físico y lo virtual se encuentran en constante diálogo a través del vidrio del ¿escaparate? ¿pantalla?; una interfaz que opera como espacio relacional y sensible, de fuera hacia dentro y de dentro hacia fuera, pues el arte entra y sale: permanece en el umbral.

En este sentido cabría pensar en la pantalla como situación, puesto que promueve la movilización de los sentidos y la tactilidad. A través de ella se produce una experiencia auditiva (amplifican el sonido) y de desorientación: convierte la visión en algo táctil y moviliza al espectador a acercarse y adentrarse en la pantalla, invitando al sujeto a posicionarlo y vincularlo a su entorno. Así, se promueve el sentido de estar en el ahora, de establecer una relación directa y situacional con el entorno: conecta y visibiliza la desconexión social, por ello, las pantallas son creadoras de sentido.

> La movilidad del usuario de la pantalla del móvil no cambia la relación con la pantalla como objeto material en su mano, mientras que la movilidad del *flâneur* urbano influye en la relación física con la pantalla, incluso con las posibilidades de interacción interactiva con las pantallas pasan o se encuentran. Mientras que el contacto directo, físico o táctil entre el usuario y una pantalla móvil establece una situación más o menos estática, la relación con el espacio fuera de la

> pantalla, el mundo que rodea la pantalla tal vez se vuelva más íntimo, más flexible y móvil (Verhoeff, 2012: 136)[287].

En este orden de ideas, como parte de la ciudad sensible, en la que el ciudadano pasa de consumidor a convertirse en productor y de actor a productor, encontramos la ciudad del deseo, una ciudad de y para las personas, que ha sido descrita por Jordi Borja (2001) como la ciudad querida, mezcla de conocimiento cotidiano y de misterio, de seguridades y de encuentros, de libertades probables y de transgresiones posibles, de privacidad y de inmersión en lo colectivo.

> ¿Qué es un puente? Preguntaba el falso ingenuo Julio Cortázar. Y se respondía: una persona cruzando un puente. ¿Qué es una ciudad? Un lugar con mucha gente. Un espacio público, abierto y protegido. Un lugar, es decir un hecho material productor de sentido. Una concentración de puntos de encuentros. En la ciudad lo primero son las calles y plazas, los espacios colectivos, luego vendrán los edificios y las vías. El espacio público define la calidad de la ciudad, porque indica la calidad de vida de la gente y la cualidad de la ciudadanía de sus habitantes (Jordi Borja, 2001: 391-396).

En el apartado dedicado al control al que la ciudad se ve sometido, convirtiéndose en una especie de panóptico, observábamos cómo la ciudad en miniatura que supone el centro comercial, daba paso a la expansión de este, dando lugar a la ciudad como centro comercial, en la que se aplican los mismos mecanismos de control, seguridad y publicidad. De igual manera, los escaparates que albergaban los comercios de los pasajes, luego grandes almacenes, y posteriormente centros comerciales, se fueron extendiendo hacia las calles, y que gracias a la incorporación de luz era posible obervar por la noche.

Escaparates como arquitectura del Capitalismo que rompe los límites entre el interior y el exterior, lo público y lo privado, al permitir a la mirada controlar lo que sucede al otro lado, una dialéctica de la vigilancia que Sloterdijk (2004) vincula a los Palacios de Cristal, que convierten el exterior en un gran decorado interior absoluto y confortable. Así, la ciudad se convierte en una especie de panorama, es decir, en una construcción sinestésica que logra recrear diferentes ambientes con el fin de sumergir al espectador en diferentes paraísos artificiales, y que con la tecnología encuentra su continuación en la realidad aumentada (Prieto, 2016). Espacio aumentado (Manovich, 2005) que según nuestro recorrido comenzaría en los anuncios publicitarios que posteriormente dan lugar a la ciudad-pantalla, evidenciando la comprensión de la ciudad como un texto y la arquitectura como portadora de signos.

---

[287] "The mobility of the user of the mobile screen does not change the relationship with the screen as material object in their hand, whereas the mobility of the urban *flâneur* does influence the physical relationship with the screen, even with the possibilities for interactive engagement with the screens they pass or encounter. While the direct, physical or tactile contact between user and a mobile screen establishes a more or less static situation, the relationship to the off-screen space, the world surrounding the screen, is perhaps becoming at once more intimate, more flexible and more mobile" (Verhoeff, 2012: 136).

La ciudad se encuentra cada vez más recubierta por membranas interactivas que se extienden por su superficie, dando lugar a la aparición de nuevas geografías mutantes e híbridas (García Cortés, 2013) por donde el usuario se desplaza convertido en un espectador rodeado de dispositivos de producción visual.

En este contexto, el artista hace un uso subversivo de los medios tecnológicos, y haciendo referencia a la metáfora empleada por Ezra Pound, el artista se convierte en una "antena de la carrera" cuyo trabajo es "guiar a toda la sociedad sobre aguas turbulentas y apuntar el camino por el cual ellos deben reajustar sus percepciones, de manera que puedan llegar a relacionarse con sus nuevos problemas. Es la tarea del artista" (McLuhan, 1964:71-73). Como hemos visto a través de las obras transitadas, la tecnología hace de la ciudad una interfaz en la que las construcciones rígidas y estables se vuelven blandas y dinámicas a través de la pantalla, que convierte la ciudad en el umbral donde se sitúa el *phoneur*.

Así, en un entorno ordenado y controlado, el *phoneur* propone la desorientación para explorar lo des-conocido; perderse como forma de desterritorializar y de territoriorializar a través de sus deambulaciones, poniendo en cuestión el empeño, por parte del urbanismo, de la orientación permanente, convirtiendo la oportunidad de desviarse en un reto constante. Heredando el rol de prosumidor que el usuario adquirió del ciberespacio, el ciudadano o jugador encarnado en *flâneur* (híbrido), pasa a ser productor y generador de contenidos que comparte con otros usuarios y que, a través del juego, transforma el entorno circundante, que experimenta de una manera sensible. Frente a la vigilancia a la que la ciudad y sus usuarios están sometidos, diversas prácticas artísticas como *Body Movies* de Rafael Lozano-Hemmer (2001), proponen un uso lúdico de la misma para promover dinámicas que se encontrarían cercanas a las propuestas de Jane Jacobs (1961) basadas en la teoría de los "ojos en la calle": "ojos pertenecientes a los que podríamos llamar los propietarios naturales de la calle. Los edificios deben estar orientados hacia la calle para garantizar la seguridad de los residentes y extranjeros. No pueden dar la espalda o tener lados en blanco y dejarlos ciegos" (Jane Jacobs, 1961).

Una teoría que busca que las personas se sientan cómodas, seguras y protegidas en los espacios públicos aunque no se conozcan entre sí. Para alcanzar este objetivo, la autora explica la importancia que tiene la presencia de personas en las calles como mecanismo de vigilancia "informal"; por ello, resulta fundamental que el diseño de estos espacios estén basados en determinar su calidad y capacidad para atraer a más gente, teniendo en cuenta la existencia de contacto entre los edificios y las calles, el diseño de espacios públicos atractivos, bien iluminados y que sean lo suficientemente amplios para caminar por ellos. De esta manera, el empleo artístico de la tecnología logra introducir ruido en el sistema haciendo ilegible los usos de un espacio que las grandes corporaciones convierten en predecibles. El *phoneur* navega, como decíamos, por un intermezzo que es rizoma, en un espacio entre espacios, en el umbral en que se ha convertido la ciudad; "entre lo público y lo privado, lo individual y lo colectivo, lo fortuito y lo universal, entre la presencia y la ausencia, entre utopías y heterotopías, entre disyunciones temporales y trayectorias históricas, y entre implosiones y explosiones de subjetividad" (McLaren, 1997:83).

La tecnología, que a su vez produce una transformación del espacio, genera un nuevo tipo de nomadismo que se produce en un espacio de estructura rizomática donde tienen lugar intercambios de información y conocimiento entre los sujetos. La movilidad, por tanto, viene dada por la conectividad, que a su vez promueve un nuevo tipo de relaciones en unos espacios cada vez más privatizados y cambiantes.

El *phoneur* propone un regreso al espacio urbano entendiendo este como "el espacio que genera y donde se genera la vida urbana como experiencia masiva de la dislocación y el extrañamiento en el doble sentido de desconocimiento mutuo y de los resortes siempre activados de la perplejidad y la estupefacción" (Delgado, 2007:12).

3.10. PRÁCTICA ARTÍSTICA INDIVIDUAL Y COLECTIVA

3.10.1. Cibercaminante. Del Palimpsesto errático al Desplazamiento sonoro

Felices, hoy vivimos a través de interfaces y cargamos las baterías todos los días (Berga, 2015). A continuación mostramos dos acciones realizadas en 2015 en las cuales comenzamos a experimentar con la dimensión performática de la tecnología. La primera de ellas es *Palimpsesto errático*, comienza con el registro de coordenadas de diversos trayectos en los cuales exploramos no solo la dimensión física del espacio sino también la tecnológica y virtual. Como resultado se presenta una acción realizada junto con Francesca Duca en la que ambas experiencias se transcriben formando una escritura que es interpretada a través de nuestros cuerpos con unas lecturas superpuestas. La segunda *es Desplazamiento sonoro #Variación cibernética* realizada de forma conjunta con Pepe Romero; en ella se lleva a cabo un recorrido coral en dos fases: la primera propone un análisis y una deconstrucción del caminar como un acto en el que el cuerpo se desplaza de manera autónoma y singular, que se yuxtapone con los dispositivos que son utilizados cotidianamente, creando un acto híbrido que se manifiesta consciente o inconscientemente en nuestra rutina urbana. Posteriormente, en una segunda fase un grupo de performers entran en acción para, a través de sus extensiones tecnológicas, crear diversas intensidades y caos sonoros.

3.10.2. *Palimpsesto errático.* Elia Torrecilla y Francesca Duca, 2015

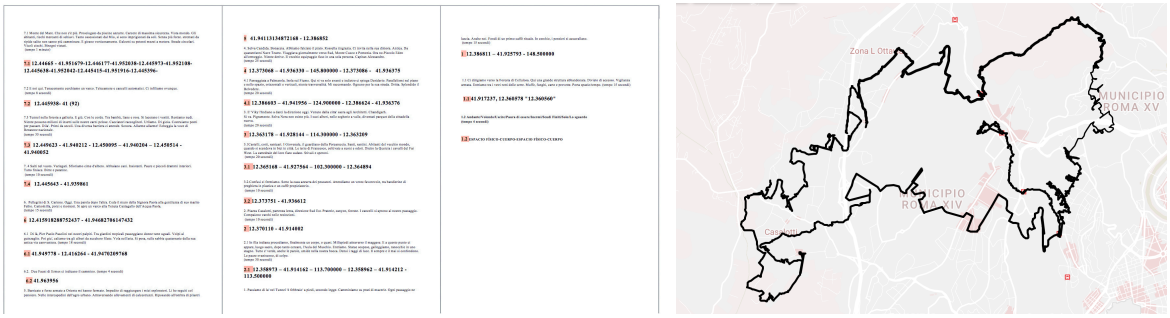
Durante la estancia de investigación de tres meses de duración realizada en 2105 en el Laboratorio di Arti Civiche del Departamento de Arquitectura de la Universitá di Roma Tre bajo la supervisión de Francesco Careri y como parte del proyecto *Roma 20-25. Nuovi cicli di vita per la metropoli*[288]*,* realizamos un conjunto de caminatas de forma colectiva en la que cada uno de los participantes debíamos proponer una serie de experiencias en las que se pusiera en cuestión la exploración, la participación y la reapropiación del espacio urbano. En nuestro caso, como explicábamos en la introducción de este trabajo, se buscaba una interacción entre espacio, cuerpo y tecnología prestando especial atención a la interacción entre el espacio físico y el espacio digital. En este caso, nuestra propuesta se basó en la realizamos una performance en la que se mostrara la superposición de la experiencia física del espacio (a través de una selección de poemas escritos por Francesca Duca), con la experiencia digital (mediante la selección de un conjunto de coordenadas recopiladas por nosotros a través de GPS), es decir, una acción en la que se mostraran dos lecturas diferentes de un mismo espacio: un "palimpsesto errático".

---

[288] Se trata de una plataforma colectiva que se crea con la idea de rediseñar una Roma futura a partir del paisaje urbano, de la arquitectura, la viabilidad, de las áreas verdes, de la accesibilidad a las infraestructuras, calidad de vida, del estar juntos, de la participación ciudadana en el proceso de gobernar la realidad urbana que se dará cita en un Seminario Internacional y una exposición que involucra a doce universidades italianas y doce universidades internacionales con el fin de proponer nuevas lecturas, visiones y planes para el futuro de Roma. Parte de la colaboración en este proyecto fue recogida y publicada en ALEXANDRU, Dumitru; BOBBIO, Daniele (ed.) (2015). *Errare Roma WEST. A wandering and nomadic experience*, 2015. [Consulta: 4 enero 2016]. Disponible en: <https://issuu.com/alexandrudumitru0/docs/errare_roma_west_web>

A lo largo de los recorridos realizados por el grupo de curso Arti Civiche impartido por Francesco Careri, fuimos registrando con nuestro teléfono, las coordenadas atravesadas y la línea de los diferentes trayectos; así, asumimos, dentro del grupo, el rol de cibercaminantes[289]. A su vez, en cada caminata íbamos recogiendo del suelo diversos dispositivos tecnológicos que nos íbamos colocando en la ropa. Al final del curso, la documentación que extraíamos de las caminatas, basada en líneas de números, una información absolutamente objetiva, contrastaba con la de nuestra compañera Francesca Duca, quien condensó cada recorrido en una serie de poesías, aportando un testimonio subjetivo de la experiencia.

Así decidimos superponer ambos registros, mostrando la descripción poética del recorrido a través del arte de la palabra, junto con belleza de la imparcialidad numérica y el dibujo realizado por el rastreo satelital de nuestros pasos, para generar un palimpsesto (errático).



Documentación de los registros (textos, coordenadas y recorrido) realizados durante las caminatas

Por otra parte, intercambiando ideas, advertimos que durante el curso, mientras nosotros íbamos incorporando elementos, pues los dispositivos encontrados se sumaban y colgaban de nuestro cuerpo (mando a distancia, cámara digital rota, teléfono móvil roto, circuitos y placas eléctricas, etc.), nuestra compañera iba cada vez más ligera, con menos peso en la mochila, con ropas más livianas…, un aspecto revelador que nos resultó de interés a la hora de planificar la performance[290].

---

[289] A su vez, los recorridos correspondientes a cada caminata se iban añadiendo a un mapa abierto y colaborativo para que cualquier miembro del grupo pudiera aportar sus impresiones, datos, fotografías, vídeos, sonidos, etc. El mapa puede consultarse a través del siguiente enlace: https://www.google.es/maps/d/u/1/viewer?mid=1OrEmQvaSpqX8vc-cwCuSJVGVm8Q&ll=41.926303453491016%2C12.57202099999995&z=11

Asimismo, parte de la experiencia fue recogida en el dossier que puede consultarse online a través de la plataforma issuu disponible en: <https://issuu.com/elia.torrecilla/docs/dossier_arti_civiche_2015_sin_plieg> . [Consulta: 4 enero 2016].

[290] Performance realizada por Elia Torrecilla y Francesca Duca en el festival de arte, música y danza "Stradarolo" en Zagarolo (Roma, julio 2015).

Elia Torrecilla y Francesca Duca, *Palimpsesto errático*, 2015

Situadas una frente a la otra, una comenzaba a quitarse la ropa mientras la otra incorporaba todos los dispositivos recopilados y los integraba a su cuerpo; posteriormente, dimos comienzo a la superposición de voces narrando las experiencias propias de cada una, dando lugar a una amalgama sonora en la que los números, pronunciados de una manera impersonal y casi robótica, se fundían con la expresividad y sentimiento de las palabras. De esta manera, a través de esta acción se lleva a cabo una interacción entre el espacio físico y el digital, danto lugar a su hibridación, ofreciendo nuevas experiencias de las dimensiones espacial y temporal.

A través de esta experiencia se hace visible la influencia que las nuevas tecnologías, en su representación espacial, tiene en nuestra experiencia del espacio, así como su utilidad a la hora de permitir registrar y documentar el recorrido (especialmente en este contexto, ya que nos encontrábamos explorando el espacio desde el ámbito de la arquitectura). Asimismo, esta superposición de capas permite aportar información subjetiva de la experiencia del espacio, a unos mapas en los que su representación se muestra objetiva y distante; cartografías personales que documentan aspectos de la experiencia de uno.
No obstante, no podemos concebir este trabajo desde la óptica del *flâneur*, pues se trataba de una serie de derivas realizadas en grupo con un objetivo bien claro: extraer de cada recorrido una serie de conclusiones que nos permita obtener un punto de vista objetivo del espacio atravesado en cuanto resultado de una planificación urbana, unas investigaciones sobre el entorno que serían incluidas en el proyecto *Roma20-25*[291], en el cual partimos del mapa del cuadrante que nos ha sido asignado para explorar, por lo que pasamos de la representación, a la experiencia directa con y en el lugar.

[291] Dichas aportaciones fueron recogidas en Alexandru, Dumitru; Bobbio, Daniele (ed.). *Errare Roma WEST. A wandering and nomadic experience*, 2015., Disponible en línea: https://issuu.com/alexandrudumitru0/docs/errare_roma_west_web

Sin embargo, a partir de esta acción comenzamos a construir un personaje "ciber-caminante" para explorar las relaciones entre cuerpo, espacio y tecnología asumiendo una actitud próxima a la del *phoneur* a través de una serie de acciones como *Desplazamiento sonoro #Variación cibernética* (2015), o las acciones llevadas a cabo con el equipo NoDOS(3).

3.10.1.2. *Desplazamiento sonoro #Variación cibernética.* Elia Torrecilla y Pepe Romero, 2015

En el año 2015, dentro del Festival de Arte de Valencia "Intramurs", propusimos la realización de una acción titulada *Desplazamiento sonoro #Variación cibernética*, en la que uno de nosotros, con los ojos vendados, se desplazaba por la calle caminando a gatas mientras era guiado por el otro, que a modo de GPS le iba dictando las directrices a seguir mediante telefonía móvil.

Elia Torrecilla y Pepe Romero, *Desplazamiento sonoro #Variación cibernética*, 2015

En la acción, una persona, cuyos sentidos se encuentran parcialmente aislados al presentarse con los ojos y oídos tapados, sigue las órdenes del rumbo a seguir que recibe mediante los auriculares conectados a su teléfono móvil y que le va dictando la otra, un recorrido lento en el que el guía, a modo de robot, va concentrado en el punto al que debe guiar, y el guiado, absolutamente desorientado, solamente puede intuir el espacio atravesado por la textura del suelo captada a través de sus manos, ya que las directrices que le son comunicadas no revelan demasiado acerca del entorno atravesado.

Ambos llevan una silla a su espalda, elemento que será utilizado en la segunda parte de la acción que da comienzo cuando el performer guía le anuncia al guiado que ha llegado a su lugar de destino (la Plaza del Ayuntamiento). A continuación, este, aturdido, se incorpora y se quita la venda y los auriculares que le dirigían a su destino pero que le aislaban del espacio. Una vez orientado y capacitado para ser consciente de su entorno, ambos comienzan a desatarse la silla que llevan a su espalda y se suben en ella mientras sostienen en su mano sus teléfonos móviles que, con el brazo extendido y la mirada perdida, dejan caer al suelo.
Este acto de desprendimiento, daba la señal a un grupo de performers que hasta el momento se encontraban recorriendo las calles adyacentes, a agruparse en medio de la plaza para comenzar una serie de acciones. Así, mientras el performer guiado y el guía permanecían subidos a sus sillas, completamente inmóviles, el grupo de performers comenzaban a entrar en contacto unos con otros, introduciendo las manos de unos en las bocas de otros, tratando aspectos relacionados con la in-comunicación.

En esta acción, la figura de cibercaminante es adoptada para indagar, como decimos, en las relaciones entre cuerpo, tecnología y espacio, cuestiones que abordamos desde la óptica de la desorientación y la incomunicación, dos estados que vienen dados por el uso de los dispositivos móviles; concretamente utilizando la telefonía móvil, cuyo objetivo es recibir y emitir comunicaciones a larga distancia, y el GPS, sistema introducido en los teléfonos móviles que permite determinar nuestra posición en cualquier punto del planeta y que a través de su uso, herramientas como google maps ofrece rutas entre diferentes ubicaciones, facilitando la orientación del usuario.
Una de las características principales del *flâneur* moderno es que camina sin rumbo, dejándose llevar y abandonándose a las sorpresas del azar, pues el conocimiento que adquiere viene dado por los desvíos que le sumergen en un tiempo extendido. En el espacio híbrido, el *phoneur* navega dejándose llevar por las calles que devienen hipertextos, construyendo a su paso una ciudad-rizoma compuesta por encrucijadas, constelaciones o ramificaciones que favorecen los cambios de rumbo, producidos por las acciones espontáneas o accidentes que en su caminar lleva a cabo el *phoneur*.

En la actualidad, el uso extendido que se hace de aplicaciones provistas de GPS para llegar de un punto a otro hace que la posibilidad de desorientación y pérdida sea cada vez más improbable. A este respecto, tal y como vimos anteriormente, Ellard (2014) describe los efectos que el GPS produce en los usuarios: se trata de una herramienta que no solo indican al usuario la ruta de un punto A a un punto B, sino que pueden utilizarse además para comentar los lugares que se encuentran a su alrededor así como para obtener información sobre ellos. En contraposición, recordamos que Benjamin hablaba de la importancia de aprender a perderse en la ciudad, lo que supone un verdadero aprendizaje, ya que no se trata simplemente de refugiarse en el desconocimiento del desorientado, sino de transformar el paisaje que uno habita y recorre cotidianamente, tal y como lo hace el *flâneur*, que lee los signos y las señales que la ciudad ofrece y permanece abierto al acontecimiento. Esto es algo, que al seguir las directrices proporcionadas por el GPS no ocurre, por tanto, el uso que se hace de la tecnología en esta acción no se acerca a aquella realizada por el *phoneur*, que plantea una relación lúdica con estos dispositivos para focalizar la atención hacia el detalle y hacia los aspectos sensibles de la ciudad, intensificando la relación que uno tiene con los lugares: “si el contenido imaginativo tiene que ayudarnos a involucrarnos en el espacio en vez de alejarnos de él, entonces es necesario que esté incrustado en los usos cotidianos que hacemos del espacio y la tecnología" (Ellard, 2014).

Sin embargo, en relación al empleo crítico que el *phoneur* realiza de los medios locativos, podemos vincular esta acción con la *phonerie*, una aproximación crítica a la situación urbana actual en la que se produce un llamamiento a llevar a cabo prácticas cotidianas como pasear u ocupar el espacio público y se cuestiona el excesivo uso que se hace de la tecnología en las calles, que lejos de intensificar la experiencia urbana la disminuye al dejarse absorber por ella. En este sentido, resulta fundamental destacar la capacidad que sigue manteniendo del *phoneur* de establecer una distancia con todo aquello que le rodea, y que en el caso del uso del teléfono móvil le permite que el contacto con el espacio físico no se vea suprimido, tal y como ocurre con los performers en esta acción.

3.10.2. La localización del cuerpo

A continuación se muestran dos acciones en las que medios locativos como el teléfono móvil son utilizados como medio de registro y activación de unos recorridos, aportando una capa digital que se superpone al espacio físico. En *Deriva(da)s*, el dispositivo es empleado como mecanismo de recopilación de unos datos generados a partir de diversos recorridos sin rumbo y que son presentados a través de diferentes cartografías con el fin de mostrar dos dimensiones de una misma experiencia. En *SOY (aquí)*, el dispositivo no solo registra sino que también proyecta, con lo que a partir de una visualización del espacio (virtual y vertical) se propone una acción directa en el lugar a partir de unos recorridos previamente diseñados. En ambas acciones se hace visible el carácter caligráfico del caminar que es potenciado por la tecnología que, en tanto extensión del cuerpo, este es transformado en una especie de lápiz que dibuja su rastro en el espacio, una escritura que se hace más visible a través de la pantalla.

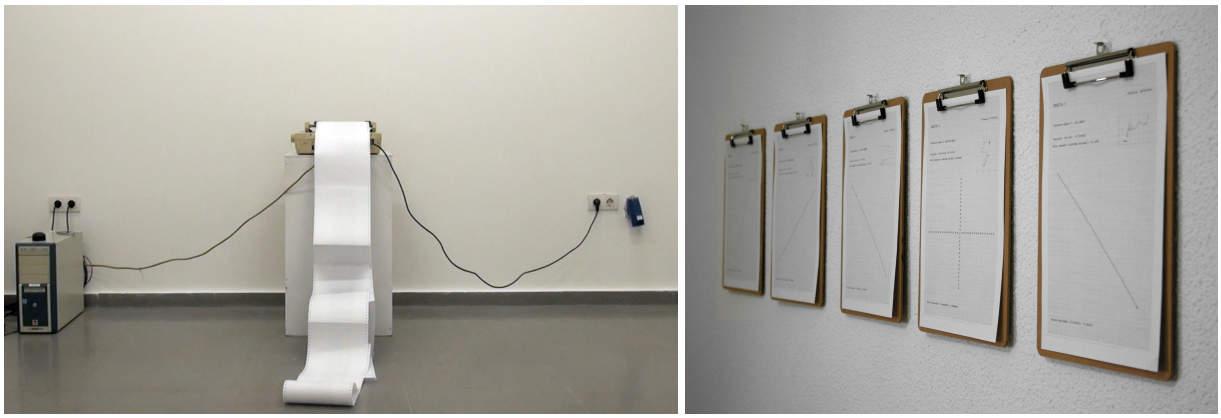
3.10.2.1. *Deriva(da)s*, Elia Torrecilla, 2015

La propuesta *Deriva(da)s*[292] busca establecer una interacción entre el campo del arte y las matemáticas, realizando un cálculo de la derivada de una función en un punto dado en una serie de cinco derivas. Tras la realización de cinco[293] caminatas geolocalizadas y registradas mediante una aplicación móvil, se procede a la recopilación de datos de posicionamiento espacial, temporal y de emociones que afectan al rumbo de la propia deriva. Una vez escogida la emoción (una serie de textos encontrados) se realiza una búsqueda de los datos de espacio y tiempo de cada instante para posteriormente derivarlo y revelarnos de ese modo, la velocidad media alcanzada en el momento concreto de la emoción correspondiente a cada deriva, un acontecimiento que supone un acto psicogeográfico, aportando una dimensión humana a una representación abstracta.

---

[292] Estos resultados formaron parte del Proyecto Modelización matemática de formas escultóricas complejas. Investigación interdisciplinar experimental de arte contemporáneo y matemáticas del Laboratorio de Creaciones Intermedia, Departamento de Escultura, Facultad de BBAA, UPV, Programa de apoyo a la investigación y desarrollo de la UPV (paid-05-12).
Estos resultados fueron a su vez publicados en TORRECILLA, Elia (2015). "La geolocalización de la deriva urbana como forma de lectura de espacios híbridos". *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, ANIAV*. Disponible en: https://riunet.upv.es/handle/10251/88432

[293] Cada uno de los cinco días, se partió de un lugar diferente para ir "a la deriva", sin objetivo alguno de llegada, siendo cada una de ellas geolocalizada de principio a fin a través de la aplicación móvil EveryTrail2. A través del GPS, que se basa en la determinación de la distancia entre un punto (el receptor) a otros de referencia (los satélites), convierte la señal en datos de posición, velocidad y tiempo.



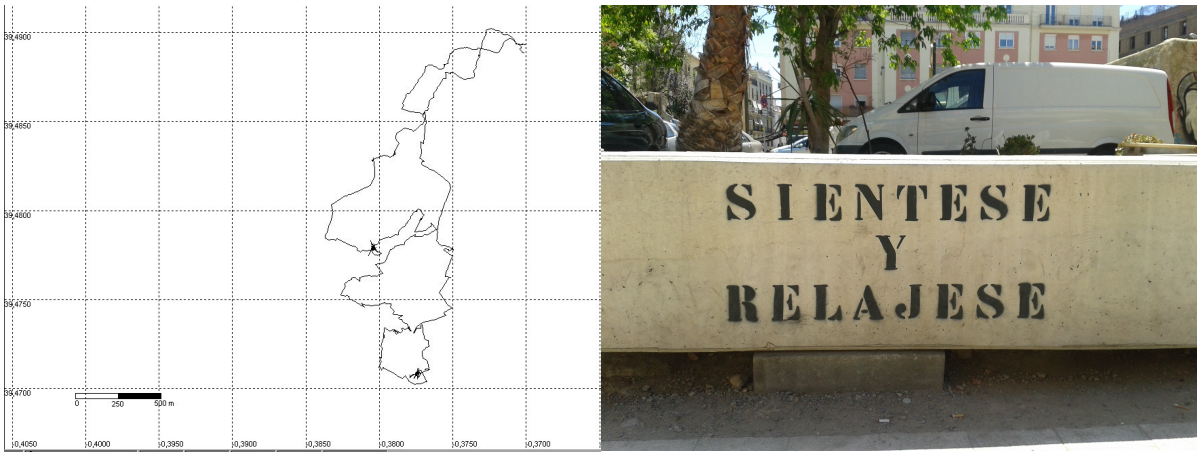
Deriva(da)s, 2015[294]

La realización de este trabajo fue planteada bajo el procedimiento de la deriva situacionista, que al igual que la *flânerie* es una técnica que fue diseñada como método de lectura de la ciudad, donde las interrupciones del azar son constantes, no obstante, llegados a este punto nos surge la cuestión de porqué se aproxima más a la deriva situacionista que a la *flânerie*.

En el artículo publicado en relación a este trabajo, lo explicábamos en clave de deriva, definida por Debord (1958) como "la teoría de uso combinado de las artes y de la técnica para la construcción integral de un ambiente en relación dinámica con experimentos en el comportamiento", proponiendo la búsqueda de emociones desconcertantes mediante la desorientación, porque cuando esta se busca, las interferencias que se producen son múltiples.

La comprensión de esta serie de desplazamientos como derivas, nos permitía realizar un juego de palabras entre deriva y derivada para calcular la velocidad media alcanzada en el momento en que aparecía la emoción escogida en cada deriva, un acto que describimos como psicogeográfico por implicar "el estudio de los efectos y las formas del ambiente geográfico en las emociones y el comportamiento de las personas", una técnica que viene dada por la deriva (caminar sin rumbo) utilizada por los situacionistas que encontraban en el pérdida y la desorientación una manera de dejarse sorprender por los distintos acontecimientos que surgían a su paso. Todo ello, con un fin bien claro: analizar el urbanismo y el espacio público de una manera transgresora, explorarlo desde sus márgenes, convirtiéndose este en el punto clave que nos hace re-plantearnos el método empleado en este trabajo.

[294] Más información sobre el proyecto, imágenes y vídeo disponible en: <http://eliatorrecilla.com/Deriva-da-s> [Consulta: 17 marzo 2018].



Trazado del recorrido de una de las derivas y su "emoción" correspondiente

En la segunda parte de este trabajo realizábamos una comparación entre la práctica de la deriva y la *flânerie*, cuya principal diferencia radica precisamente en el hecho de que la primera se caracteriza por adoptar un posicionamiento objetivo y un tono científico que la convierte en un método de lectura global de las ciudades industriales. Mientras la deriva propone la interrogación y experimentación de la ciudad guiada por unos intereses determinados, la *flânerie* carece de un objeto de estudio como tal, porque se plantea como un ejercicio estético. De igual manera, aunque es posible "derivar" de forma individual, se aconseja hacerlo en grupo, ya que el análisis que se genera de manera conjunta resulta más eficaz a la hora de llegar a unas conclusiones objetivas; asimismo, la predisposición desde la cual se aborda una y la otra también difiere, pues mientras el *flâneur* se muestra abierto al deleite estético, los situacionistas parten de un estado de ánimo desencantado y por tanto rebelde.

Habiendo apuntado estas diferencias, debemos admitir el mal uso del término "deriva". Una vez aclarado este aspecto, destacamos la idea principal que surge, a nuestro parecer, a través de este trabajo, y es la comprensión de la ciudad como texto y caminar como forma de lectura. En esta propuesta se manifiesta la escritura digital que se produce con cada movimiento que realizamos, pues somos puntos en el espacio rastreados por las tecnologías, que a su vez proporcionan los datos de nuestro posicionamiento, es decir, nuestra huella a partir de las coordenada espaciales, temporales y de velocidad, registrando en el espacio virtual los desplazamientos físicos. Por ello, el proyecto *Deriva(da)s* (que quizá deberíamos llamar "la *flânerie* derivada"), nos ha permitido realizar una deambulación a través del arte y las matemáticas, por un espacio que fluctúa entre lo físico y lo virtual, donde el primero se convierte en una red de coordenadas que se sitúa entre el espacio vivido y el espacio abstracto, dando lugar una experiencia en un espacio híbrido o en una ciudad-interfaz a través de un cuerpo-*software* (Torrecilla, 2015).

El lector deviene activo, productor; es un cazador furtivo de sentidos, de re-interpretaciones, y si entendemos la ciudad como un conjunto de signos que forman un texto, podemos entender el acto de caminar como una forma de lectura y de escritura al mismo tiempo, pues a cada paso vamos dejando signos que contribuyen a la creación de una ciudad-palimpsesto. Caminar es un proceso de apropiación del espacio por parte del peatón (lector-escritor) que correspondería a

un uso fenomenológico de los medios locativos por centrarse en la trazabilidad del recorrido y en los movimientos del caminante en el espacio, es decir, en el seguimiento de la acción del sujeto en el mundo (Cornelio; Alsina, 2010). Así, en su enfoque como *flânerie*, debemos recordar que mediante el uso de las nuevas tecnologías móviles, el *flâneur* genera nuevas maneras de moverse y relacionarse en el espacio, subvirtiendo el control que las tecnologías GPS ejercen en el transeúnte, pues en definitiva se trata de saber leer los signos y las señales que la ciudad ofrece estando abierto al acontecimiento.

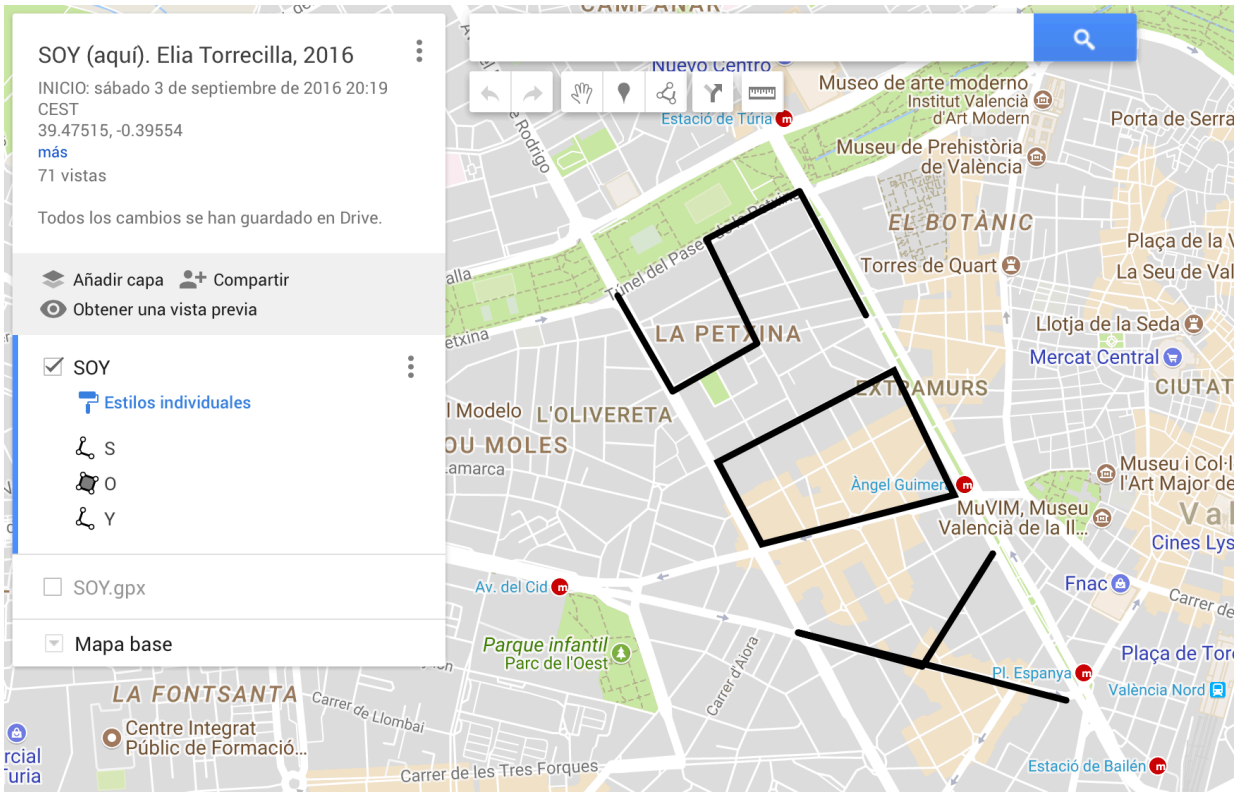
3.10.2.2. *SOY (aquí),* Elia Torrecilla, 2016

Siguiendo esta línea, recordamos que en el apartado dedicado a la consideración del espacio híbrido como texto, comentábamos que la *flânerie*, tanto en su vertiente física como en la virtual, en tanto proceso de lectura y mapeado y en relación a los usos que se hacen de los medios locativos en el arte, Cornelio y Alsina (2010) distinguen el uso fenomenológico que acabamos de mencionar, y uno anotativo, mediante el cual existe una intervención en el mapa (como el *geotagging*), lo que permite al usuario expresar y catalogar las relaciones espaciales, haciendo uso de estos medios para volver a vivir el espacio y crear un espacio vivido.

Asimismo, al comienzo de esta parte dedicada al espacio híbrido, contraponíamos la visión vertical que uno obtiene desde el ciberespacio a través de la visualización del espacio en herramientas como Google Maps con la experiencia horizontal, es decir, aquella que obtiene el *flâneur* en su cuerpo a cuerpo con la ciudad. Con el empleo de los medios locativos, el *phoneur* se desplaza por el espacio horizontal mientras sus movimientos son rastreados desde el vertical, un hecho que nos lleva a la práctica del GPS drawing, anteriormente explicado.

Fue durante un paseo, que nos encontramos con una persona que vendía diversos objetos en la calle, entre ellos, asomaban tres letras (una s, una o y una y) que debían pertenecer a los rótulos de algún establecimiento. Una vez adquiridas, comenzamos a caminar con dichas letras, que por impulso alzamos orgullosos, componiendo la palabra "SOY", algo que inmediatamente nos hizo pensar en que si caminar es un modo de estar, es mucho más un modo de ser.

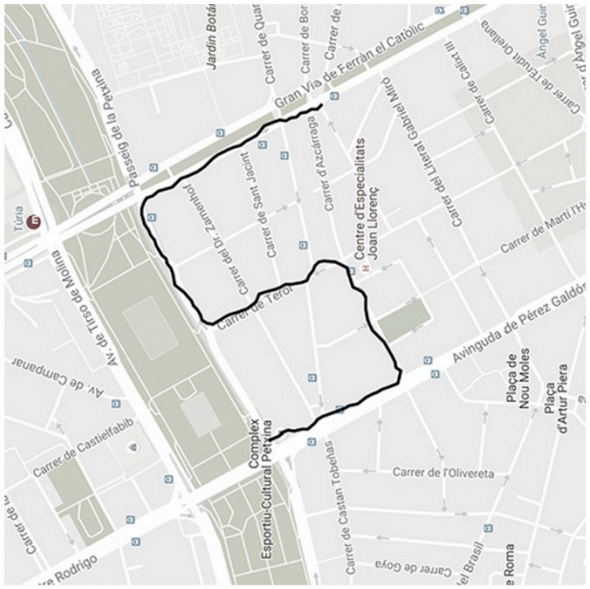
Tras esta casual e impulsiva manera de actuar, comenzamos a pensar en la idea del "ser" y "estar" a través del paseo, surgiendo la una asociación con el "usted está aquí" tan frecuente en planos, cuyo símbolo Google Maps convirtió en icono. Así, realizamos una exploración virtual del espacio donde de manera fortuita realizamos la acción espontánea, y en su versión de "mapa" pudimos ver claramente, en los alrededores de esa calle, la forma de los tres caracteres que habíamos adquirido "SOY", por lo que, a través de la herramienta "Google my Maps", trazamos, a modo de esbozo, el recorrido que compone la palabra.

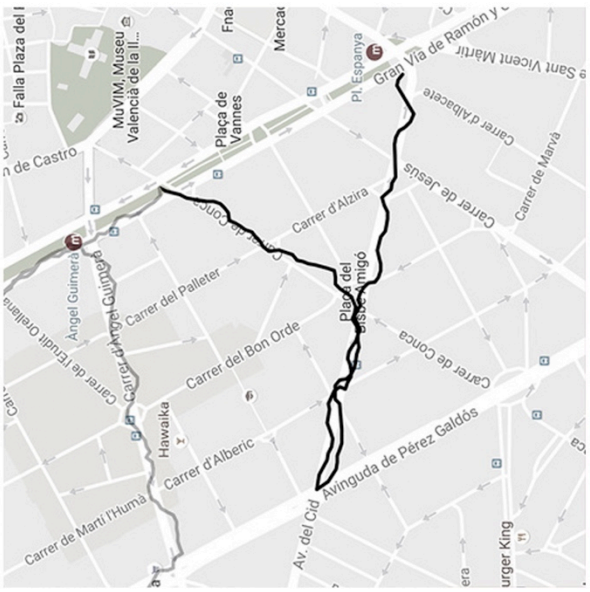


Trazado previo realizado con la herramienta “Google my Maps”

Continuando con la proyección del trayecto a seguir, llevamos a cabo un paseo virtual, vertical y visual a través de Google Maps siguiendo el recorrido trazado, que como resultado dio lugar al vídeo *SOY (aquí)* incluido en la parte dedicada a la práctica artística en el ciberespacio. Una vez planeado el trayecto desde el espacio virtual, procedimos a pisar las calles anteriormente transitadas a través del deslizamiento de nuestros dedos sobre la pantalla táctil de nuestro dispositivo; el recorrido sería registrado a través de la aplicación MotionX-GPS[295] para trazar de una manera directa, cada letra con nuestros pasos, es decir, nuestra huella. De esta forma, alzamos la letra S, cuya forma dibujaríamos al caminar, y seguidamente realizaríamos lo mismo con las dos otras letras, tal y como muestran las siguientes imágenes:

[295] Aplicación disponible en: <http://gps.motionx.com> [Consulta: 17 marzo 2018].





Registro de la acción *SOY (aquí)*, 2016

SOY (aquí) es una instalación que muestra la documentación de un recorrido lúdico y performativo, que comienza con un acontecimiento casual y continúa indagando en la necesidad de habitar el espacio urbano; de explorarlo y recorrerlo. El paseo, convertido en acción artística, permite recuperar el cuerpo. Caminar nos permite apropiarnos del espacio, poseerlo, re-conocerlo y resignificarlo. Es una práctica de libertad. *SOY (aquí)* es un paseo proyectado desde el espacio virtual y practicado en el espacio físico, un viaje del mapa al territorio que traspasa la pantalla para establecer un diálogo entre cuerpo y ciudad; una caligrafía registrada mediante gps y trazada por nuestros pasos. Una escritura cuyas huellas buscan destacar la presencia en las calles y tomar conciencia de uno mismo en la ciudad, de ser parte del todo urbano: *SOY (aquí)*, es un proceso que está siendo.

En este sentido, recordamos que el *flâneur* es una especie de topógrafo urbano capaz de descifrar la ciudad, que es su casa, porque cuando la deambula, la callejea y está inmerso en ella, por ello, es posible describir la actividad del *flâneur* como un *work in progress*. Como vemos, a través de este trabajo se lleva a cabo la práctica de GPS drawing, en la que el paseo y la cartografía se sirven de herramientas basadas en GPS que van registrando los desplazamientos del cuerpo en el espacio, una práctica que se próxima al juego por hacer posible dibujar mientras se camina, planteando una reflexión acerca del modo en que cada individuo recorre su espacio; de esta manera surge la cuestión de que el movimiento no solo transporta al cuerpo, sino que influye en su representación espacial en el espacio virtual (Verhoeff, 2012:14). En el GPS drawing el cuerpo se vuelve una especie de pincel o cursor humano que va dejando su rastro por el lienzo o página en blanco que es el espacio transitado, lo que nos trae de nuevo la idea de caminar como un acto de escritura; recordamos que Certeau (2000) compara el espacio urbano con una página en blanco donde el caminante con su desplazamiento produce un texto.

Por otro lado, retomando la cuestión del caminar como un modo de ser y de estar, y la necesidad que tiene el ser humano de encontrar su lugar en el mundo a través de una identificación con el espacio y a través del espacio, pensamos que el "usted está aquí" podría convertirse en un "usted es aquí": ello nos lleva de nuevo a reflexionar sobre la importancia que la autorrepresentación tiene en el espacio híbrido y que se hace visible a través del exceso del "*selfie*", en el cual se produce un cambio en la fotografía que ha pasado de mostrar lo que "ha sido" por un "yo estuve allí", algo que, como vimos, en cierto modo recuerda al conocido grafiti "Kilroy was here", mostrando la necesidad de, no tanto mostrar el mundo, como de indicar nuestro estar (y ser) en el mundo. A través del registro y la exhibición de las huellas de nuestra existencia que se extiende desde el espacio virtual al entorno físico, se muestra un rasgo fundamental de las tecnologías ubicuas: la aportación de información sobre la manera en que el usuario se relaciona con su contexto, un hecho que tal y como vimos es fundamental a la hora de comprender la existencia del *flâneur* en el espacio híbrido, algo que según De Souza e Silva y Hjorth (2008) hace posible que el *flâneur* baudeleriano se convierta en el *phoneur* del siglo XX.

> La relación primaria con el ser-ahí no es la de la contemplación, sino la de "serlo" (Heidegger, 1999).

3.10.3. La locatividad en la práctica artística de NoDOS(3)

NoDOS(3) es un equipo de trabajo formado por Cristina Ghetti, Julio Sosa y Elia Torrecilla, tres puntos que conforman una red que conecta e interrelaciona tres maneras de hacer, uniendo intereses y combinando experiencias para crear un nuevo lenguaje basado en lo multidisciplinar. Desde diferentes ámbitos como la pintura, los nuevos medios y el performance se abordan cuestiones como la línea, el sonido y el cuerpo respectivamente, investigando y experimentando nuevas relaciones con el espacio, físico y virtual a través del uso del cuerpo y la tecnología en el espacio público. Desde 2016, venimos realizando un total de siete acciones, entre las cuales nos gustaría destacar, por el tema que nos ocupa, las acciones #3 y #7[296].

3.10.3.1. *Acción #3*

Mediante el empleo de dispositivos móviles, que utilizamos expresamente como extensiones de nuestros cuerpos (McLuhan, 1996) hacemos visible el hecho de que es el cuerpo el que actúa como el motor que hace posible que la tecnología sea móvil, y por tanto generador de historias. A través de los movimientos que realizamos en el espacio, se convierten en actos trazables gracias al uso de los medios locativos (De Souza e Silva, 2006), unos trazos visuales y sonoros para ser recorridos a través de diferentes interfaces en tiempo real. En este sentido, la práctica artística de NoDOS(3) propone una experiencia de la interfaz como umbral, como puerta de acceso, como una vía de comunicación con el lenguaje-máquina de los dispositivos digitales.

Acción#3 fue realizada en Espace JulioPopUp en el barrio de Belleville (Paris), dentro de la programación de *Échanges* del colectivo "La línea que camina"[297]. Como parte de dicha exposición, NoDOS(3) fue invitado a realizar una acción el día de la inauguración y para la cual propusimos realizar un recorrido que comenzara en la entrada del espacio expositivo y que continuara por el barrio para regresar de nuevo a la galería, como una propuesta de interacción entre esta, la calle a través de una acción participativa.
El espacio a recorrer fue previamente diseñado a través de Google Maps, un trazado del cual recopilamos las coordenadas, unos datos numéricos que fueron posteriormente traducidos a sonido mediante un programa informático que será descargado en forma de aplicación a nuestros teléfonos móviles, de tal modo que durante la acción, los dispositivos, adheridos a nuestros brazos, se vuelven sensibles al espacio, por lo que, al atravesar físicamente el espacio, la aplicación activa un sonido por cada una de las coordenadas transitadas; dichos sonidos, son a su vez modulados, variando su tono e intensidad a través del movimiento de nuestros brazos, y que se emite a través de un altavoz que se encuentra situado en la parte superior de nuestras cabezas.

---

[296] El resto de trabajos pueden consultarse en: http://nodos3.tumblr.com

[297] "La Línea que camina" es un colectivo artístico integrado por Andrea Racciatti, Silvina Resnik, Cristina Rochaix y Susana Schnell.

Imágenes correspondientes a *Acción #3* realizada en Belleville (París), 2017

Durante el recorrido, que es una línea marcada por el sonido que hace audible cada punto de nuestra localización, vamos extendiendo y repartiendo unas cintas que son sostenidas por cada extremo por los participantes, de tal manera que a cada paso se va generando una red en la que cada sujeto se convierte en un nodo. Asimismo, en nuestro desplazamiento vamos interactuando con todo aquello que se encuentra a nuestro alrededor, desde los transeúntes hasta el mobiliario urbano. Esta idea de red nos sirve a su vez como metáfora para explicar que las transformaciones del espacio urbano tienen lugar a partir de la interacción e intercambios entre personas, dando "lugar" a la creación de una base dinámica y lúdica. Una cuestión que nos lleva a esta obra de Andrea Sonnberger y Gustavo Ciríaco titulada *Here whilst we walk* (2006).

Andrea Sonnberger y Gustavo Ciríaco, *Here whilst we walk*, 2006

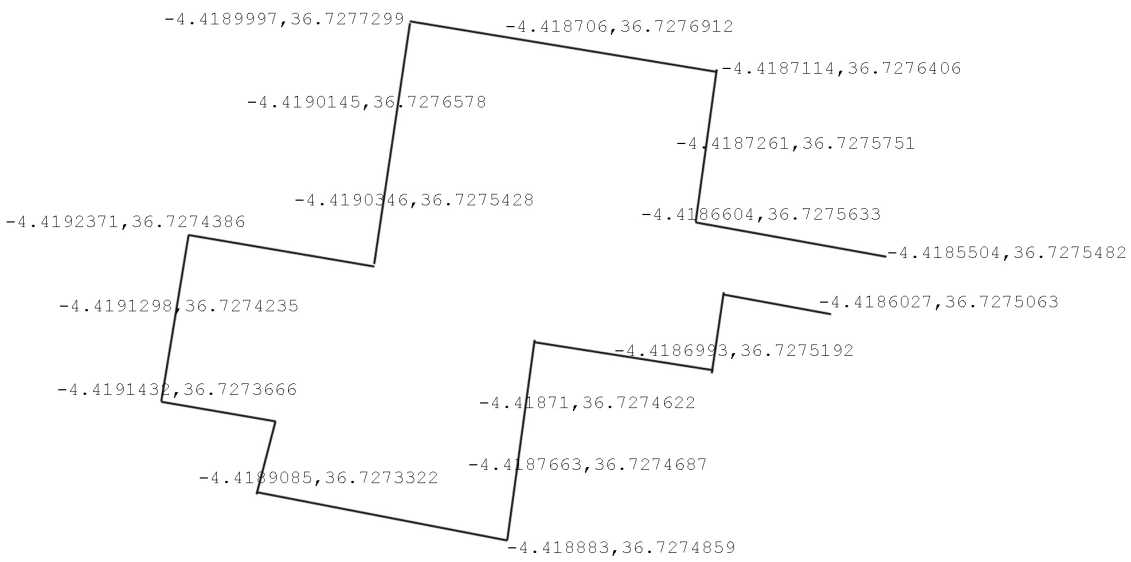
En ella, los artistas toman como idea principal la práctica de caminar como forma de producción de pensamiento y conciencia, proponiendo una acción colectiva basada en un paseo silencioso utilizando como dispositivo una gran goma elástica. De esta manera se propone un desplazamiento urbano en el que un grupo de personas funcionan como partes individuales de un colectivo que comparte una experiencia en común.

Durante la caminata, el entorno, junto con su arquitectura, así como la atención y el comportamiento de los participantes, experimentan un cambio constante, creándose una red de contactos y relaciones cambiantes entre cuerpo-cuerpo, cuerpo-dispositivo, y cuerpo-ciudad, valores positivos de la parte informal de la ciudad. Unas relaciones e intercambios que a su vez podrían hacernos pensar en la ciudad de Ersilia de Italo Calvino (1972), en la que "para establecer las relaciones que rigen la vida de la ciudad, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas, blancos o negros o grises o blanquinegros según indiquen relaciones de parentesco, intercambio, autoridad, representación. Cuando los hilos son tantos que ya no se puede pasar entre medio, los habitantes se van: se desmontan las casas; quedan solo los hilos y los soportes de los hilos".

3.10.3.2. *Acción #7*

Siguiendo esta "línea", en 2017 realizamos Acción#7 en el contexto del *Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad* en la Facultad de Bellas Artes de Málaga, planteada como una adaptación de Acción#3, buscando una interacción entre el espacio institucional (la universidad), la calle y los participantes. Siguiendo el mismo procedimiento que en la Acción#3, en la #7 se proyecta un recorrido desde el espacio virtual del cual se obtienen las coordenadas.

Este conjunto de datos numéricos son traducidos mediante un programa informático, a una serie de ondas sonoras que son activadas en el momento en que atravesamos los puntos exactos pertenecientes a dichas coordenadas. Esta activación sonora del espacio se produce través de los dos dispositivos adheridos a nuestros cuerpos, esta vez mediante una prótesis que integra tanto el teléfono móvil como dos altavoces.



Plano del recorrido y coordenadas recopiladas para *Acción #7*

Durante el recorrido, de forma simultánea se produce una red simbólica en la que se extienden unas líneas (cintas) que permiten interactuar con el público, que deviene participante, estableciendo puntos de unión (nodos) entre el espacio urbano (físico y digital) y sus usuarios. Una red de coordenadas que se sitúa entre el espacio vivido y el espacio abstracto, dando lugar a una experiencia en un espacio híbrido o en una ciudad-interfaz a través de un cuerpo-software.

Fotografías correspondientes a *Acción #7* realizada en Málaga, 2017 dentro del *Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad*

A través de acciones como Acción#3 y #7 se lleva a cabo una exploración del "lenguaje de las interfaces en movimiento" en la que asoma la idea de interfaz como umbral, entendiendo esta como un espacio de interacción y comunicación, de contacto y conexión entre dos componentes físicos, dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación, es decir, interfaz como el lugar donde se produce la interacción, el espacio donde sucede el intercambio. En un primer momento y de una forma metafórica, esto se hace visible en el paso que se produce del espacio interior al exterior, un acto en el que la propia arquitectura deviene superficie de intercambio entre el adentro y el afuera.

Una vez atravesado este primer umbral, el cuerpo entra en acción haciendo uso de una tecnología que lo extiende y prolonga; unos dispositivos móviles que son activados por su movimiento, un paseo a través del cual surge la noción del cuerpo como interfaz: una puerta de acceso y conexión entre espacio y tecnología.

En estas acciones, el uso del mapa nos ayuda a proyectar y a situarnos conceptualmente en el espacio, y las acciones físicas del cuerpo en contacto directo con el espacio físico, nos ayudan a comprehender mejor el espacio en el que nos encontramos. De esta manera, lo físico y lo digital se entremezclan para producir nuevos sistemas y modos de relación. Las tecnologías móviles sumergen a los usuarios dentro de un mundo virtual donde tiene lugar una sensación de movimiento que se complementa con sus desplazamientos por entornos físicos, generando un espacio híbrido. Así, en ambas acciones se genera una red formada por cuerpos, espacios y tecnologías que se conectan y desplazan fluctuando por unos umbrales que disuelven límites, lo que nos lleva inmediatamente a pensar en el *flâneur* en tanto figura ambigua que queda ejemplificada a través de la idea de umbral. Recordemos que para Benjamin, el umbral no solo abarcaba el ámbito de la arquitectura, sino que se extendía a toda la ciudad por ser un espacio colmado de umbrales, de puertas de acceso que no solo permiten cruzar de un sitio a otro, sino también de un estado de conciencia a otro.

Una ciudad-umbral en la que el *phoneur* hace uso de las nuevas tecnologías para experimentar el espacio urbano de una manera sensible, convirtiéndose un cuerpo sensible en una ciudad sensible. El *phoneur* se encuentra situado entre la tensión que existe entre lo íntimo y lo colectivo: los dispositivos tecnológicos de los que se sirve para habitar un espacio urbano caracterizado por reescribir continuamente los límites entre lo privado y lo colectivo, y siguiendo a Ferraro y Montagano (1990: 46-51) en la relación que establece entre el *flâneur* tecnológico y el uso que hace del walkman, podemos afirmar que la vivienda del *phoneur* se extiende entre nodos y signos significativos, ya que habita en una red compuesta por afectos, emociones y encuentros, en la que el cuerpo, ayudado por la tecnología (y la tecnología activada por el cuerpo), se encuentra en continuo movimiento, así "la morada del paseante sonoro, resultado último de la *flânerie* tecnológica, es el paso donde se ejercita el cuerpo, se efectúa el camino y se encuentra a la gente".

En este sentido el *phoneur* puede ser descrito como una especie de "«tejedor» ambulante que busca unir los hilos sensoriales y emocionales de los ciudadanos en las telas geográficas emergentes con poética e implicaciones políticas: el *flâneur* en su desplazamiento performático combina sus pasos con el uso de las nuevas tecnologías" (Psarras, 2015: 33).

> El espacio global resultará de la interacción de sus diversos cuerpos elásticos, "deformables", capaces de "acogerse" entre sí (Cacciari, 2010).

A través de estas dos acciones, aparece por tanto la cuestión de *flânerie* aural, que quizá sería más acertado mencionar aquí como *phonerie* aural. De esta manera, mediante el uso de la tecnología, el *phoneur* obtiene una experiencia más plurisensorial y más afectiva (apegada) con el espacio que le rodea.

Cabe remarcar, que la actitud que mantenemos durante el desarrollo de las mismas es la de una especie de androides que aterrizan en la Tierra y observan todo lo que les rodea con cierto extrañamiento, tratando de comprenderlo mediante el acercamiento físico y a través de sus dispositivos, auscultando la ciudad para que la interfaz traduzca cada punto en un sonido, por el cual nos dejamos llevar, por ello, adoptamos el rol de *phoneur*s que hacen un uso lúdico de la tecnología.
A este respecto, Sennet (1991) señalaba la importancia de considerar las sensaciones corporales de los ciudadanos a la hora de diseñar espacios públicos, dentro de lo cual queremos destacar la importancia del *phoneur* en tanto figura que en su movimiento difumina límites y obtiene una experiencia multisensorial del espacio, y a través de la cual es posible leer los excesos y carencias del espacio urbano que transita.

3.10.3. Móviles y colaboraciones a distancia

Dentro de este apartado mostramos una serie de trabajos basados en la colaboración a distancia, la sincronización y la ubicuidad que vienen dadas por el empleo de la tecnología móvil. Recordamos que el ciberespacio se ofrecía como un lugar alternativo al físico, estableciéndose como un espacio de socialización. El espacio híbrido y su identidad, presencial y digital, hace posible la interacción y el intercambio de información y la colaboración a distancia, de un punto a otro del globo desde un espacio local, donde se sitúa el cuerpo que habita el ámbito local. A través de este tipo de acciones experimentamos la ubicuidad de poder estar presentes en varios lugares al mismo tiempo desplazándonos a espacios virtuales a los que no podemos acceder de manera física, por ello, la ubicuidad y la apertura del lugar, como vimos, es una de las características principales del espacio híbrido. En las acciones a las que hacemos referencia, los teléfonos móviles devienen ventanas a las cuales nos asomamos, sociabilizamos, compartimos y a través de las cuales experimentamos unos espacios y tiempos otros de manera colaborativa.

3.10.3.1. *Parallel Walks*, Frans van Lent y Elia Torrecilla, 2017

> El 12 de octubre de 2016, Frans Van Lent en Dordecht (Holanda) y Elia Torrecilla en Valencia (España), salieron de sus casas a las 15h para dar un paseo juntos, guiados por las directrices que se iban enviando por mensajería móvil.
> El paseo finalizó a las 16h en el mismo punto del que habían partido[298].

Parallel Walks (2016) son una serie de paseos paralelos simultáneos en los que deambulamos siguiendo las directrices que nos enviamos de una ciudad a otra a través de mensajería instantánea mientras nos intercambiamos fotografías de los lugares que atravesamos. De esta manera, el recorrido que se realiza tiene "lugar" en una tercera ciudad resultante de ambas y por lo tanto, des-conocida.

[298] Proyecto disponible en: <http://fransvanlent.nl/?p=1470> y <http://eliatorrecilla.com/Acciones-Minimas> [Consulta: 25 febrero 2017].

Mapa con las dos ciudades y los dos recorridos superpuestos

Estos paseos paralelos son registrados mediante una aplicación de geolocalización MotionX-GPS[299] que nos muestra, en tiempo real nuestra posición en el espacio, virtual y desde arriba, y que combinada con la experiencia directa y física que practicamos, producen un viaje híbrido entre Valencia y Dordrech y entre lo físico y lo virtual.

Frans van Lent
Dordrecht, Nederland
12 october 2016. 15:00h.
Distance: 5,1 km.
Duration: 01:03:25
Avg Speed (km/h): 4, 8

[299] Aplicación disponible en: <http://gps.motionx.com> [Consulta: 17 marzo 2018].

Elia Torrecilla
Valencia,
Spain
12 october
2016. 15:00h.
Distance:
4,6 km.
Duration:
01:05:10
Avg Speed
(km/h): 4, 2

3.10.3.2. *Lectura peripatética*. Grupo WDC

> En marzo de 2016, Walker Citizen, Damian von Rosemarín y Camomille de Rodríguez, sincronizaron las alarmas de sus teléfonos que, una vez disparadas, darían comienzo a la lectura de un fragmento del libro *Caminar* de Thoreau (1862) mientras recorren un kilómetro en línea recta en tres ciudades europeas distintas: Toledo, Macerata y Cahors. El 19 de octubre de 2016 la acción se repitió en la tercera edición del Festival Benimaclet confusión.

Haciendo referencia a la escuela peripatética (del griego, *peripatêin*, que significa pasear), fundada por Aristóteles en la que el pensar estaba asociado al caminar, donde el maestro paseaba con sus discípulos, reflexionando sobre la vida. En esta acción, el libro es empleado como dispositivo de inmersión, para, durante un kilómetro sumergirnos en él mientras caminamos en línea recta completamente ausentes de lo que ocurría en el exterior (fuera del libro). Imaginar la ciudad como un libro abierto es una metáfora que despierta la imaginación y resulta sugerente a la hora de emprender un paseo con la ilusión de un lector que realiza su ritual personal antes de sumergirse de lleno entre las páginas de un libro.

Caminar es como una lectura de diferentes relatos porque pasear es una manera de escribir (Walser, 2012), algo que puede también observarse a lo largo de las páginas de “Un paseo y un libro” de Manuel Machado (1913) quien “paseaba, lee que te lee”. Ello le llevó a adentrarse en “caminos poco frecuentados y largos” para establecer una analogía entre el paisaje descrito en el propio libro, y el que atraviesa físicamente: “El libro y el Madrid que recorro son de una calma absoluta”. A través de este libro dentro del libro, tiene lugar un paseo y una lectura de un libro-espejo en el que la mirada del lector se separa de vez en cuando del texto literario para dejarla caer sobre el texto urbano; así, ambos se fusionan para dar “lugar” a la aparición de una tercera lectura con el libro/paseo como acción cognitiva, pues cuando el lector paseante terminaba un capítulo, hacía una pausa y "reconocía los sitios por donde iba pasando" - calles o páginas: las páginas de una ciudad, o las calles de un libro-.

Esto mismo ocurre mientras uno camina por la calle consultando o intercambiando información a través de su teléfono móvil en un acto simultáneo de lectura y escritura, sumergido y absorbido por la información de la pantalla, ajeno a lo que ocurre a su alrededor: ¿corremos entonces el peligro, a través de esta acción, en tanto *zombies*, de dejarnos llevar por dicha multitud?

> En el paseo de la tarde me gustaría olvidar todas mis tareas matutinas y mis obligaciones con la sociedad. Pero a veces no puedo sacudirme fácilmente el pueblo. Me viene a la cabeza el recuerdo de alguna ocupación, y ya no estoy donde mi cuerpo, sino fuera de mí. Querría retornar a mí mismo en mis paseos (Thoreau, 1862).

3.10.3.3. *Escuchar el corazón de Valencia*. Grupo WDC, Frans van Lent y Nico Parlevliet, 2016

> El 27 de octubre de 2016 el Grupo WDC en Valencia y Frans van Lent y Nico Parlevliet desde Dordrecht, cuando las campanas de reloj anunciaron las 20h., acercaron el oído al suelo para escuchar el corazón de su respectiva ciudad.

Grupo WDC, Frans van Lent y Nico Parlevliet, *Escuchar el corazón de Valencia*, 2016

A su vez, el grupo de investigadores WDC propusieron ese mismo día realizar en el contexto del Festival Intramurs, una escucha colectiva y atenta del corazón de Valencia desde la Plaza del Carmen a la misma hora, recomendando el uso de objetos que amplifiquen el sonido tales como vasos, fonendoscopios o embudos. Debido a las particularidades específicas de esta ciudad meridional europea, determinamos que el tiempo de la escucha fuera de siete minutos, de los cuales, los dos primeros se utilizaron para adaptar el oído, y los cinco restantes para disfrutar de la experiencia.

Sincronizados a través de nuestros teléfonos, dedicamos los siete minutos a la escucha atenta de las profundidades urbanas, a la cual, desde Valencia, se nos unieron varias personas interesadas en participar en la escucha. Una acción-homenaje a la "pieza terrestre"que Yoko Ono propone en *Grapefruit* (1964) y consiste en "Escuchar el sonido de la tierra girando".

> Escuchar el corazón de Valencia fue una ensoñación y un viaje a lo profundo. Al resonar del pavimento, de las suelas, presentes, pasadas y futuras acariciando con fuerza el suelo. La calidez de formar parte de aquello que pisas y de respirar al ritmo de la ciudad que habitas. Escuchar el corazón de Valencia fue un ejercicio de unión con el espacio y con el todo que formaba parte del entonces que fue. Un respirar dentro de un latir acompasado. Un acto de amor espacial (Walker Citizen, 2016).

3.10.3.4. *Paréntesis*, 2017

El 31 de diciembre de 2016, un grupo de personas de diferentes partes del mundo se sincronizan mediante una aplicación de mensajería instantánea para caminar, durante diez minutos, una distancia de un metro, un acto que sería registrado a través de fotografía o vídeo para finalmente a través de su edición, componer las diferentes variaciones. La sincronización se llevó a cabo de la siguiente manera: Damian von Rosemarine comenzaría a las 12:00 h en Valencia, Walker Citizen continuaría a las 12:05 en Vigo, Camomille de Rodríguez a las 12:10 en Almazora, Frans van Lent a las 12:15 en Dordrecht, Nico Parlevliet a las 12:20 en Onnen, Groningen, Joyce Poot a las 12:25 en Rotterdam, Clara Pedreño a las 12:30 en Copertino, Andrew Mcniven a las 12:35 en Kington, Ignacio Perez Perez a las 12:40 en Helsinki y Miguel Molina a las 12:45 finalizaría en Zagreb.

Grupo WDC[300], *Paréntesis*, 2016

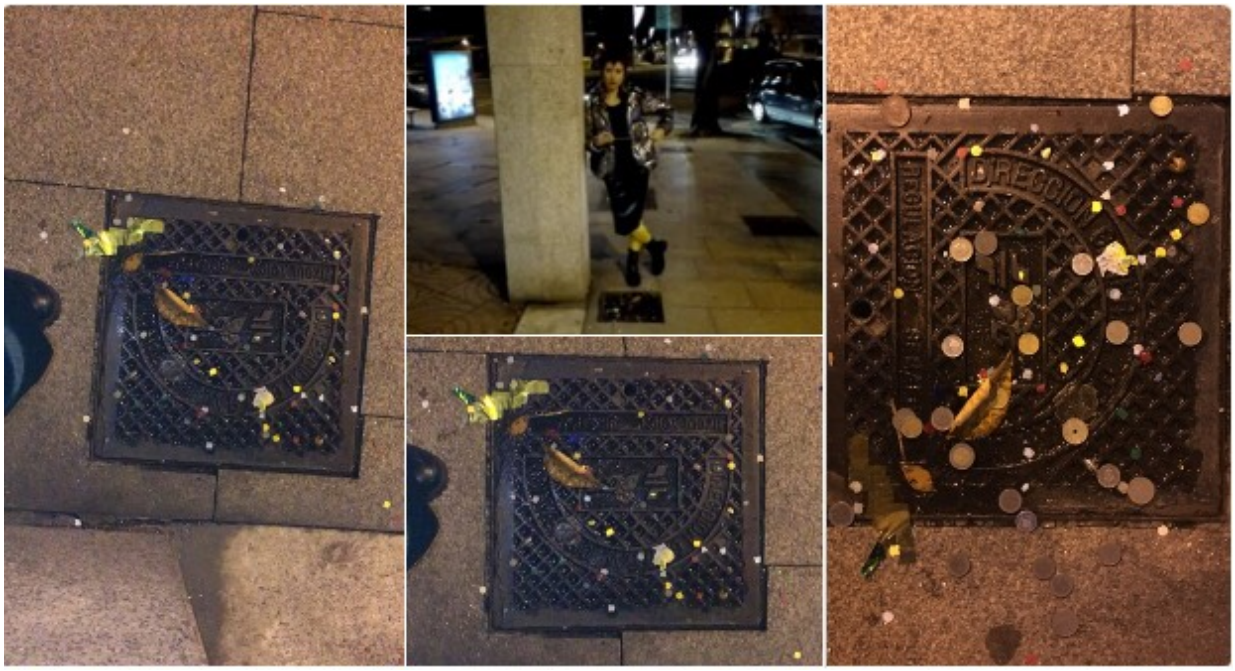
Paréntesis es una acción que busca celebrar la lentitud, a la que hacíamos referencia en la primera parte de este trabajo, con la que el *flâneur* aborda sus paseos, ya que al tratarse de una forma consciente de tomar presencia en la ciudad, la *flânerie* implica una adaptación al ritmo con que pasa el tiempo. Una especie de danza en la que no se deja llevar por el ritmo acelerado de la lógica instrumental que ensalzaban los futuristas cuando afirmaban que "la magnificencia del mundo ha sido enriquecida por una nueva belleza: la belleza de la velocidad" (Manifiesto Futurista, 1909). Sin embargo, el *flâneur* busca la manera de preservar la estética de la lentitud en la era de las máquinas pues "callejear es el ritmo del adormecimiento" (Benjamin, 2005: 132).

Así, desde diferentes puntos del planeta, realizamos un "paréntesis", un paseo-danza sincronizada que comenzaba en Valencia a las 12h y finalizaba en Zagreb a las 12:45h.

3.10.3.5. *Concierto de monedas*, Grupo WDC, 2018

> El 1 de enero de 2018, con motivo de celebración del año nuevo, se propuso realizar un concierto sincrónico en el que, Ignacio Perez Perez desde Salo (Finlandia), Almudena Millán desde Teruel (España), Pepe Romero, desde Valencia (España), Frans van Lent desde Momon (Francia), Elia Torrecilla desde Vigo (España), Miguel Molina desde Cuenca (España), Nico Parlevliet desde Dordrecht (Holanda), Steef van Lent desde Tenerife (España), Clara Pedreño desde Cordoba (Argentina) y Cristian Gil Gil desde Narbonne (Francia), cuando el reloj marcó la primera campanada anunciando las 20h, dejaron caer un puñado de monedas al suelo.

[300] Grupo WDC en colaboración con Frans van Lent, Nico Parlevliet, Joyce Poot, Clara Pedreño, Andrew Mcniven, Ignacio Perez Perez y Miguel Molina.



Grupo WDC[301], *Concierto de monedas*, 2018

Este concierto, que fue registrado en vídeo por nuestros teléfonos, hizo sonar diferentes monedas al mismo tiempo en diferentes partes del planeta, recordando al Acto bohemio propuesto por Alejandro Sawa ("Príncipe de los bohemios" españoles, ca. 1889-1896), que consistía en "Arrojar monedas por una alcantarilla":

> Mi asombro fue tan grande, tan inmenso, que mi vida sufrió un colapso. Desde entonces oigo constantemente aquella música celestial. ¡Oh, el tintineo inolvidable de la plata al hundirse en la negra letrina de París! Mis oídos han guardado aquella sinfonía y yo tiemblo al escucharla. Por las calles de París, el brujo encantado [Paul Verlaine], después de hacer aquella ofrenda, ambulaba tétricamente envuelto en sus andrajos de mendigo (Sawa, ca. 1889-1896)[302].

Como vemos a través de estas acciones sincronizadas, el empleo de estas tecnologías hacen que las prácticas artísticas colectivas se vuelvan más accesibles y permiten experimentar nuevas posibilidades como son las colaboraciones a distancia, la translocalización o la simultaneidad: el *flâneur* deambula ahora por multitud de espacios híbridos, convertido en *phoneurs* (ubicuos), cuyo cuerpo es el motor que le dota de movilidad, y sus sentidos navegan por el espacio físico a través de unos dispositivos que devienen ventanas portátiles con vistas a una capa digital. El uso de las calles ya no puede comprenderse sin la influencia de la información digital que consumimos y producimos en tiempo real.

[301] Grupo WDC en colaboración con Ignacio Perez Perez, Frans van Lent, Miguel Molina, Nico Parlevliet, Steef van Lent, Clara Pedreño y Cristian Gil Gil.

[302] Este texto forman parte del proyecto I+D "Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica española y su contribución a la historia de la performance europea" (ref. HAR2014-58869-P) concedido por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España, a su vez recogido en Torrecilla, Elia; Molina, Miguel Molina (coord.). *Acciones Desapercibidas. Performances mínimas urbanas y soleadas después de la tormenta.* (Valencia, 20 de diciembre de 2016). Valencia: Ediciones Desapercibidas, 2017.

En estos paseos simultáneos, el empleo de los dispositivos móviles produce una intensificación de la experiencia sensible de la ciudad (Torrecilla; Molina, 2017). Asimismo, en estas acciones se hace visible cómo la portabilidad de los dispositivos dota a los paseantes callejeros de actitudes performáticas: ver a gente caminando, escribiendo y leyendo al mismo tiempo se ha convertido en una escena cotidiana. Como comentábamos más arriba, la telefonía móvil ha modificado el comportamiento de los sujetos en el espacio público, que se convierten en "personajes interpretando públicamente una imaginaria obre teatral, una performance de la que desconocemos por completo el libreto pero cuyo contenido crea un continuo espacio sonoro y visual" (Marzo, 2003:98).

En este sentido, queremos destacar la dimensión performática que adquiere la acción de caminar y cómo la *phonerie* y la interacción que produce entre cuerpo y espacio se ve modificada con el uso de dispositivos tecnológicos, que no solo sirven como herramientas de registro sino como elementos performativos en los propios recorridos y acciones. Por otro lado, a través de esta serie de colaboraciones a distancia, podemos experimentar una de las características principales del *flâneur* moderno adaptada al espacio híbrido: el espacio intermedio que existe entre la soledad y la multitud y por tanto entre lo público y lo privado, ya que el *flâneur*, al encontrarse inmerso en la fantasmagoría urbana y a la vez alejado de ella, encarna el poder ambiguo de los umbrales.

En la ciudad moderna, en la que comenzaba a aparecer el fenómeno de la multitud, se experimentaba la sensación de soledad en su interior, un hecho que diferenciaba de una manera evidente lo público y lo privado, ya que por un lado se encontraban las viviendas, oficinas, talleres...etc., y por otro estaban las vías públicas y las aceras; unos límites que quedaban disueltos a través de la experiencia que el *flâneur* tenía del espacio urbano moderno. Esta distinción entre lo público y lo privado se vuelve ambigua en el espacio híbrido, ya que los dispositivos móviles que son casa y oficina al mismo tiempo y el hecho de llevar a cabo una acción sincronizada pone de manifiesto la importancia que la tecnología tiene a la hora de favorecer la ubicuidad.

Asimismo, una de las características que hay que resaltar a este respecto es la capacidad de comunicación que permite estar conectados con otros, por lo que, en el caso de estas acciones, cada uno de nosotros se encuentra solo en un punto geográfico, rodeados o no por la multitud, pero conectados entre sí, comunicándonos a través de mensajes, visualizando imágenes en tiempo real en la propia calle a través de una pantalla móvil, un aspecto que a su vez nos convierte en una especie de conspiradores o detectives, conectados en secreto entre sí esperando la señal para desencadenar dichas acciones de una manera anónima en el espacio público. Aunque el ritmo del callejeo sea el del adormecimiento, no podemos confundirlo con el estado próximo al sonambulismo que presentan los usuarios de teléfonos móviles que se desplazan por las calles con sus teléfonos móviles en la mano, presentes y ausentes al mismo tiempo y que Goldsmith (2016) describe como zombies que, carentes de conciencia, se han convertido en consumidores insaciables, ya que la mercancía, que por un lado se extiende, por otro se miniaturiza y se introduce en los teléfonos móviles. Sin embargo, consideramos que estas acciones, al igual que la actitud del *flâneur*, representan todo lo contrario, ya que evitamos

y nos posicionamos de una manera firme en contra del consumo mercantil, nos mantenemos al margen en una ciudad-interfaz que experimentamos de una manera sensible.

Si bien estas colaboraciones a distancia parten de una organización en red, grupal, se tratan de acciones que son realizadas de una manera individual, a diferencia de los flash mobs anteriormente mencionados. En estas acciones, llevadas a cabo sin pretensión en el ámbito de lo cotidiano, nos permiten sumergirnos en un espacio híbrido en el que conectamos y comunicamos con otros cuerpos en la distancia a través de la tecnología, para conectar y comunicar con nuestro espacio físico más próximo.

3.10.4. Práctica docente. El QR como generador de espacios híbridos

En este apartado mostramos dos experiencias llevadas a cabo junto con Miguel Molina dentro de las prácticas docentes realizadas en la asignatura de Arte Sonoro impartidas en 4º curso de Grado y en primer curso de Máster (AVM-UPV). En ellas utilizamos los códigos QR como activadores y visibilizadores de una capa digital sobre el espacio físico a través de la imagen y el sonido. En ambos casos, con estos módulos se interviene el espacio físico convirtiéndose en una especie de puerta o de umbral en el que lo físico y lo digital confluyen y se hibridizan. La incorporación de estos códigos abre paso a una serie de posibilidades que permiten acceder y explorar diferentes dimensiones espacio-temporales a través de la acción.

3.10.4.1. Práctica docente Grado, Arte Sonoro. *Acciones no anunciadas* (2017-2018)

En la primera parte de este trabajo hacíamos referencia a las *Acciones Desapercibidas* aplicadas al ámbito docente (2016-2017) y que en el curso siguiente denominamos *Acciones no anunciadas* (2017-2018) y que incluimos en la primera parte para revisarla "en clave de *flâneur*". En esta tercera parte dedicada al espacio híbrido, hacemos de nuevo referencia a las Acciones no anunciadas por haber incorporado, como novedad durante el curso, el empleo de códigos QR. No obstante, como antecedente nos gustaría mencionar una práctica que si bien no implica la cuestión de la realidad aumentada, si incorpora un lenguaje propio del espacio virtual en el espacio híbrido, concretamente incorporando "likes", iconos de la red social Facebook a las calles.

El proyecto *#TheCityAfterFacebook* (2012)[303] se planteó como un proyecto abierto y colaborativo en el que a través de una página web aquellas personas que lo desearan podrían descargarse las pegatinas e inundar el espacio público de "likes". Cada pegatina llevaba escrito el hashtag del proyecto con lo que, al sacarle la foto y compartirla en las redes con dicha etiqueta[304], era posible acceder a ella para formar parte de la colección de likes que era recogida en la página de Facebook[305], de esta manera, bajo el hashtag #TheCityAfterFacebook se esconde un proyecto de intervención urbana que consiste en pegar "likes" en el espacio urbano, una acción a través de la cual se busca interactuar con el espacio físico aportando iconos del mundo virtual[306]: #TheCityAfterFacebook busca hacer visible los gustos personales de cada uno en las calles a través de pegatinas que tienen el icono "Like" de Facebook y establecer un paralelismo entre el muro urbano y el muro de esta red social.

[303] Web del proyecto disponible en: <http://eliatorrecilla.com/TheCityAfterFacebook> [Consulta: 19 diciembre 2017].

[304] Cabe mencionar el proyecto *The yellow arrow* (la flecha amarilla) creado en 2004 por Christopher Allen, Brian House y Jesse Shapins ran from, definido como un juego urbano; una herramienta colaborativa para realizar viajes experimentales, hipertexto en el mundo físico o como tour interactivo vía móvil cuyo objetivo es crear una nueva forma de explorar la ciudad. Una especie de mashup que integra la creación de mapas, la comunicación a través de teléfonos móviles, el paseo y la comunidad virtual (Torrecilla, 2013: 107-108).

[305] Web del proyecto disponible en: < https://www.facebook.com/ojospaseando/> y galería de fotos disponible en: <https://www.facebook.com/pg/ojospaseando/photos/?tab=album&album_id=581147188583680> [Consulta: 19 diciembre 2017].

[306] Siguiendo esta línea, se encuentra el proyecto #TheCityAfterTwitter, disponible en: <http://eliatorrecilla.com/TheCityAfterTwitter> Y #TheCityAfterGoogleMaps, disponible en: <http://eliatorrecilla.com/TheCityAfterGooglemaps> [Consulta: 19 diciembre 2017].

Fotografías que forman parte del proyecto *#TheCityAfterFacebook*, 2012-2016

Volviendo a la práctica docente realizada en grado en Arte Sonoro con Miguel Molina, en trabajos planteados en clase como la realización de paisajes sonoros u objetos sonoros, existe una relación directa entre el sonido y el espacio, ya sea porque de este se extrae el sonido para luego manipularlo, o porque el sonido del mismo es activado en un momento dado, o bien porque a través de un objeto se interviene el espacio a través del sonido. En cualquier caso, nos parece interesante la vinculación de ese sonido al espacio, ya que en cierto modo le pertenece.

Aunque existen diferentes medios para asociar sonidos a espacios, como el Geocaching que explicamos en apartados anteriores, o estrategias similares a las empleadas por Aram Bartholl (2010) en *Dead drops Project*, o proyectos como NoTours[307], entre otros, debido a su sencillez, decidimos utilizar los códigos QR. Así, tras una primera experiencia de su uso en la actividad de clase llamada "la vida sonora de las cosas y el objeto que quería ser otro", y una segunda experiencia en "el árbol de los errores", recurrimos a su uso en la realización de las acciones no anunciadas el 15 de diciembre en el barrio de Benimaclet. Tras un recorrido previamente diseñado, fuimos situando los códigos en los lugares escogidos para posteriormente realizar la ruta en grupo para y a cabo las acciones.

La inserción de estos códigos es un aspecto nuevo que hemos incluido en relación a las *Acciones Desapercibidas* llevadas a cabo como propuesta docente en el curso 2016-2017. Situados en puntos concretos a lo largo del recorrido, como paredes, suelo, farolas nos aportaba el factor sorpresa al desconocer casi la totalidad del contenido de las propuestas, instrucciones asociadas al lugar, que aparecían en las pantallas de nuestros dispositivos para ejecutar la acción, convirtiéndose el propio acto de escanear los QRs en las paredes, una acción en sí misma.

[307] La herramienta noTours <http://www.notours.org/> del colectivo Escoitar.org permite editar un lugar con sonidos, es decir, adjuntar sonidos a un territorio para después, poder escucharlos *in situ* mediante la localización por GPS. Al detectar la posición de uno, reproduce los audios exactamente en el lugar que uno ha escogido para enlazar sonido, proponiendo una experiencia aural aumentada. Es decir, añade una nueva capa de realidad al lugar.

Códigos QR con *Acciones no anunciadas* situados en diferentes puntos del Barrio de Benimaclet (Valencia), 2017

El empleo de esta tecnología, cuyo uso es frecuente en publicidad y productos comerciales, nos ofrece una nueva función creativa, que, además de mostrar información sobre las acciones a realizar, permanecen en el espacio público una vez finalizado el evento con lo que quedan disponibles a la curiosidad de cualquier transeúnte que decida descubrir qué "anuncia" dicho código y provocarle la invitación a realizar (y actualizar) la propia acción sonora anunciada.

> La actualización consiste en una unión que trasciende lo temporal, en la cual ya no se trata de una conexión del presente con el pasado (ni con el futuro), sino en el encuentro de "lo que ha sido" con el "ahora". El distraído flâneur no se acercaría al pasado con una mirada expectante, sino que sin esperarlo y como por error se reconocería en "lo que ha sido" a la vez que podía reconocerlo en sí. La apariencia última que superaba era esa que reviste "lo que ha sido" como lo anterior siempre alejado, y superada esa apariencia –cruzado ese umbral– procedía a una infinita cercanía (Lesmes, 2011: 62).

Asimismo, una vez realizadas las acciones, los vídeo de los registros fueron enlazados a diferentes códigos QR y emplazados en el lugar de su realización, de tal manera que se hace posible visualizar lo que en ese espacio sucedió, una realidad aumentada que mantiene la memoria del lugar y propone una especie de viaje espacio-temporal, entre una acción pasada y una posible re-activación presente en un diálogo directo con el entorno a través del juego: "No se debe dejar pasar el tiempo, sino que hay que invitarlo a que nos venga. (...) Al jugador, el tiempo le gotea por los poros. Cargar tiempo, como una batería se va cargando de electricidad: ese es el caso del *flâneur*. Carga el tiempo y solo lo libera cuando ya ha adoptado otra figura –la de la expectativa–: del que aguarda" (Benjamin, 2005: 857).

3.10.4.2. Práctica docente Máster, Arte Sonoro, AVM. *El árbol de los errores,* 2017

Como vimos en la segunda parte, lo interesante empieza cuando la maquina falla o hace algo no previsto, por ello, motivados por el error que supuso el comienzo del proyecto *Facebook a través del espejo*, posteriormente, y tomando como base la idea del error que viene dado por la práctica de errar y centrándola en el aspecto sonoro, propusimos una experiencia colaborativa en la asignatura de Arte Sonoro del Máster de Visuales y Multimedia (UPV). El empleo del error es un signo de creatividad, innovación y experimentación musical, hasta el punto de consagrarse como estética (Cascone, 2000). A partir de la descripción de una serie de prácticas / estrategias creativas y ejemplos en los que errar (tanto en su acepción de cometer un error o equivocarse, como en la de caminar sin rumbo), se planteó que cada estudiante indagara, de una forma libre y azarosa y dejándose llevar por el accidente (sonoro), en el error y el concepto de *flânerie*.

De esta manera, a través de diversos ejemplos en los que la *flânerie* (en todas sus formas) se convierte en estrategia creativa, revisamos algunas relaciones que existen entre el error y la tecnología a través de ejemplos como la serie de trabajos realizados por Mario Santamaría como "Zero Insertion" dentro del proyecto *Foto expanded photography museum* (2016) [308] en el que se "visualiza las consecuencias de un mundo virtual que salió mal, el momento en que Internet «se rompe» o deja de transmitir información. La interrupción de las transmisiones y el deterioro de las imágenes debido a la falta de datos, llamada pérdida de paquetes, se refieren a procesos de demoras, errores de dirección y corrupción. Nuestro mundo de acceso virtual instantáneo se transforma, generando presencias espectrales de interrupción, fuera de lugar y fuera de tiempo" (Santamaría, 2016).

Mario Santamaría, "Zero Insertion" en *Foto expanded photography museum*, 2016

También los realizados por Jeremy Wood bajo el nombre *Signals from Broken Garden Furniture* (2006). En ella, el artista pone de manifiesto la falta de precisión de los dispositivos GPS al mostrar el registro de los "movimientos" de unos muebles de jardín inmóviles, estáticos, en un mundo de información geográfica organizada (Wood en Díaz, 2007).

[308] Proyecto disponible en: <https://www.fotomuseum.ch/en/explore/p3/artists/29406_mario_santamara> [Consulta: 22 octubre 2017].

Jeremy Wood, *Garden Table*, 2006

Así, partimos de referentes como la banda sonora óptica de Laszlo Moholy-Nagy y Oskar Fischinger o las manipulaciones sobre vinilos de John Cage, de quien tomamos la idea de experimentar como una forma de "*abrazar los resultados desconocidos" (Cage, 1955)*, a propósito de la música experimental, *en la que el proceso es más importante el resultado*. Christian Marclay; Jimi Hendrix y el accidente como recurso cuando emplea el acople de sonido en el amplificador, o el scratch descubierto de forma accidental por Grand Wizard Theodore; la estética glitch y su aplicación a la música y al arte sonoro, o el *clics and cuts*, así como la técnica del Circuit Bending, entre otros.

Ejemplos revisados anteriormente en relación a la *flânerie* aural, como la instalación sonora de José Antonio Sarmiento, *El ojo del silencio*, 1999, *Feeling my Feed*[309] de Man Barlett (2017) en la que propone un paseo sonoro resultante de la interacción entre el uso del micrófono inductor electromagnético y el contenido de su Instagram.

Man Barlett, *Feeling my Feed,* 2017

También en *Paseando* de Mateo Austin (2012)[310], en la que el artista utiliza un móvil el cual tiene un fallo de software que no le permite interpretar bien los colores y la luz, por lo que logra captar estas imágenes saturadas. La "estética del error" como la versión tecnológica de la "estética de lo feo". Pero una vez más, el móvil se nos presenta como una herramienta perfecta para la experimentación y exploración audiovisual.

[309] Vídeo disponible en: <https://vimeo.com/209309502> [Consulta: 20 agosto 2017].

[310] Vídeo disponible en: <https://vimeo.com/44231249> [Consulta: 20 agosto 2017].

Mateo Austin, *Paseando,* 2012

Posteriormente y habiendo revisado estas y otras referencias que permiten un acercamiento a la *flânerie* aural y la *phonerie*, se procedió a realizar una práctica basada en la búsqueda de errores sonoros a través de internet. Tomando como estrategia "perder el tiempo" planteada por Goldsmith (2016), se propuso encontrar, como mínimo dos errores cortos o "picotazo" y dos errores persistentes o "parásito", con el fin de crear una base de datos de errores[311] y proponer una experiencia en la que el sonido habitara el espacio físico.

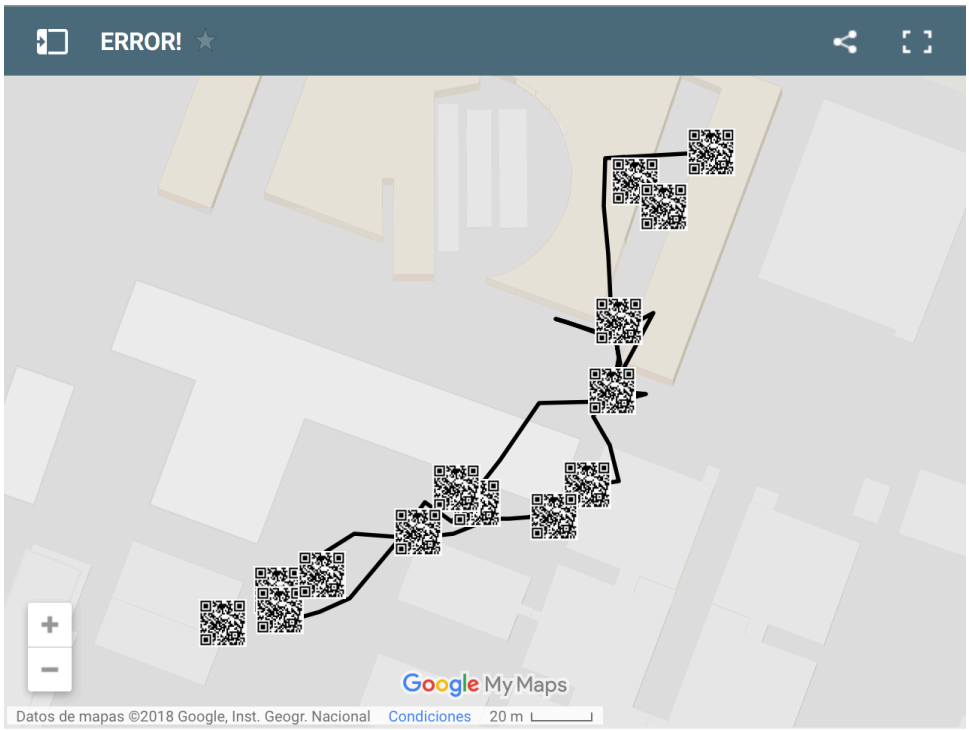
De esta manera, asumiendo el término "errar" tanto como cometer errores o caminar sin rumbo, deambular, se propone un errar para ir en busca del error, entendiendo ambas en sus acepciones más amplias: desde el "tuning" radiofónico como paseo hasta el error como rotura. Tras deambular en busca del error más corto (picotazo) y el más persistente (parásito), pisamos la calle para sembrar errores en forma de códigos QR, que, semilla a semilla nos acercan al "árbol de los errores"[312].

Como explicábamos anteriormente, el ciberespacio no presenta en principio las condiciones necesarias para que en él se originen fenómenos acústicos, sin embargo presenta una serie de sonidos característicos que forman parte del imaginario sonoro de la red, como las señales emitidas como alertas y notificaciones emitidas por aplicaciones como el correo electrónico, Whatsapp, Skype, Facebook… "alertas que relacionan un sonido con un servicio concreto son el resultado del viaje de la información por un espacio virtual, y se originan en el momento en el que surge una conexión que, es importante aclarar, no solo puede deberse a la acción de un usuario, sino también a un programa automatizado"; avisos y alertas que son utilizados en este proyecto como errores "picotazo" que serán posteriormente activados durante el recorrido.

---

[311] Bancos de errores disponibles en: https://soundcloud.com/elia-torrecilla-278688889/sets/banco-de-errores_parasito y < https://elarboldeloserrores.blogspot.com.es> [Consulta: 10 diciembre 2017].

[312] Blog del proyecto disponible en: <http://elarboldeloserrores.blogspot.com.es> [Consulta: 10 diciembre 2017].



Mapa creado en GoogleMaps que recoge los QRs situados durante el recorrido realizado hasta llegar al "árbol de los errores"

Al final del recorrido, nos situamos debajo del árbol para sembrarlo con errores: cada cual fue pegando un pequeño QR con pequeños errores sonoros enlazados. Una vez adheridos todos, sacamos nuestros teléfonos móviles para activar dichos sonidos, generando así una especie de concierto íntimo en el que los dispositivos digitales activadores de sonidos (digitales), contrastaban con la naturaleza y el calor del grupo protegido por las ramas del árbol. En este sentido, la tecnología se convirtió en un elemento mediador entre los usuarios y el espacio.

Capturas del “concierto del árbol de los errores”[313]

[313] Vídeos disponibles en: <https://www.youtube.com/watch?v=XCMAT1OoshA> y <https://www.youtube.com/watch?v=hTwnkN_FEEI> [Consulta: 10 diciembre 2017].

Una imperiosa y desconcertante fuerza de contradicción. Ahora comprendo que cada hecho es invalidado por el siguiente, que cada idea engendra una idea equivalente y opuesta. Es imposible decir algo sin reservas: era bueno o malo, era esto o aquello. Todas las contradicciones son ciertas. A veces tengo la sensación de que estoy escribiendo sobre dos o tres personas diferentes, distintas entre sí, cada una en contradicción con las otras. Fragmentos. O la anécdota como forma de conocimiento (Auster, 1990: 37).

El coleccionista, liga aquello en que ve correspondencia; así puede alcanzar una enseñanza sobre las cosas por sus afinidades o su sucesión en cuanto al tiempo. […] En lo que atañe al coleccionista, su colección jamás está completa, y aunque le falte una sola pieza, lo coleccionado permanece como mero fragmento (Benjamin, 2005: 229).

Conclusiones

A lo largo de este recorrido, en el que el paseo ha sido la práctica metodológica empleada, nos hemos propuesto reconsiderar y recuperar la figura del *flâneur* en los nuevos espacios generados por el uso de las nuevas tecnologías de la información y la telecomunicación: el ciberespacio popularizado a finales del s. XX y el espacio híbrido, término surgido a principios del s. XXI con el objetivo principal de mostrar su pervivencia. Así, fijamos una estrategia analítica que nos permitiera actualizar dicha figura y realizar una aproximación a dichos espacios a través de la óptica del *flâneur,* cuestión clave que daba pie a la realización de este trabajo, objetivo que no hemos querido perder de vista en un camino en el que nos hemos encontrado con la dificultad de no "dejarnos llevar", incrementada por el propio carácter de *flânerie* de esta investigación.

Enfocados por tanto en el *flâneur*, la primera parte de este trabajo se centró en la lectura y el análisis de diferentes textos, partiendo de las consideraciones de Baudelaire y Benjamin principalmente, para establecer las características principales de esta figura con el objetivo de extrapolarla a los otros dos espacios. Ello nos ha permitido no solo indagar en su posible pervivencia, sino seguir el legado de los textos de Baudelaire y Benjamin, mostrando su continuidad tanto a través de propuestas teóricas, como prácticas. Para ello hemos seleccionado diferentes trabajos artísticos de los que nos hemos servido para articular nuestro desarrollo teórico, así como para hacer visibles aquellos aspectos que nos ayudarían a investigar sobre la permanencia del *flâneur,* siendo conscientes de que algunas de ellas no apuntan explícita o directamente a la cuestión de la *flânerie,* a menos que sean contempladas a través de este cristal.

A su vez, la incorporación de nuestra práctica artística nos ha facilitado entrar en un contacto directo con el objeto (cuerpo y espacio) de investigación, apoyándonos en la convicción de que la ciudad sería el espacio que debía responder a nuestras preguntas y el *flâneur* la estrategia. No obstante, dichas experiencias prácticas se han quedado, en la mayoría de los casos, en un estado de esbozo o proyecto, en una primera "puesta en acción", aunque si han cumplido su propósito de "laboratorio de acción", *work in progress*, surgidas en paralelo al objeto de estudio; por ello, muchos de estos planteamientos serán retomados de ahora en adelante con el fin de ser ampliados y de proponer un análisis más profundo, ya que, debido a cuestiones de tiempo y porque debíamos acotar, nos hemos limitado a realizar una presentación de las mismas.

Para abordar los resultados de nuestra tesis, a continuación establecemos una relación de los objetivos expuestos en la introducción, con el contenido y las conclusiones correspondientes a cada uno de los apartados tratados, con el fin de argumentar que, a través de la valoración de su cumplimiento, podamos afirmar hasta qué punto queda demostrada la hipótesis principal de nuestra investigación de reconsiderar y recuperar la figura del *flâneur* en los nuevos espacios generados por el uso de las nuevas tecnologías en los siglos XX y XXI.

Así, el objetivo principal que se perseguía en este trabajo de establecer una estrategia analítica que nos permitiera actualizar y resignificar la figura del *flâneur* moderno en el ciberespacio y en el espacio híbrido, queda demostrado a partir de la propia estructura en que fueron organizados los contenidos, extrapolando los puntos tratados en la primera parte, a las otras dos con el fin de encontrar los equivalentes que posibilitaran contemplar su existencia en ambos espacios. Como resultado, nuestra investigación ha tratado de ofrecer diferentes acercamientos a la figura del *flâneur* en relación a los tres contextos tratados, que han sido abordados desde diferentes perspectivas, contribuyendo a obtener una visión múltiple y poliédrica en la importancia actual de la óptica del *flâneur,* tanto desde el enfoque teórico como en la práctica artística. De este modo, por todos los aspectos destacados en esta investigación concluimos que:

1. Del estudio de los textos que sobre el *flâneur* elaboró Benjamin (1972, 1983, 1939, 1997), determinamos que las **características principales bajo las cuales puede quedar descrita la figura del *flâneur* quedan fijadas por un caminar sin rumbo en un desplazamiento/flânerie que solamente puede producirse por disfrutar de un tiempo ocioso que se encuentra desvinculado de su concepción mercantil; que camina dentro de la multitud sin formar parte de ella y que, aunque en sus paseos hace uso de todos los sentidos, en él existe un claro predominio de lo visual.** A partir de la inclusión de la obra de artistas como Vito Acconci (1968), Kimsooja (1999-2005) o Sophie Calle (1980) se hacen visibles estas cuestiones: la experiencia de un tiempo vinculado al ocio, la experimentación de la soledad dentro de la multitud o la aceptación del rol de detective, respectivamente, convierten la ciudad en un espacio de juego donde llevar al límite las exploraciones que son suscitadas desde la curiosidad. Así, podemos constatar que la importancia de la actitud *flâneur* continúa vigente en la práctica artística contemporánea.

2. A partir del acercamiento al espacio y tiempo urbano en que surge la figura del *flâneur,* en el corazón de un París recién remodelado por Haussmann, con el latido de un tiempo que queda inaugurado por la modernidad, seguimos los pasos de Baudelaire, quien con su actitud dio vida al *flâneur* que surge a través de las páginas de *El pintor de la vida moderna* (1863/2013). Así, tras un paseo a través de la colección de pasajes que en su montaje dan forma al libro homónimo de Benjamin (1983/2005), atravesando citas que son calles y unos textos-ciudad, nos introducimos en el espacio comercial de los pasajes, una ciudad en miniatura a través de la cual desembocamos en los panoramas. Este recorrido nos ha permitido **estudiar el contexto en que aparece, el tiempo y el/los espacio/s por el/los cual /es deambula**. Habiendo visitado estos espacios, resulta fundamental destacar el hecho de que los pasajes, los panoramas y hasta la propia ciudad, son espacios dedicados al ocio y al consumo, aspectos asociados, de una manera ambigua al *flâneur*, especialmente la noción de consumo y mercancía como cualidades inherentes a su esencia, en tanto que la propia fuerza de atracción que la mercancía ejerce sobre él, le repele manteniéndole al margen para no participar del proceso de circulación y consumo. Una distancia que es interpuesta por un campo de fuerzas que hemos materializado en el umbral y que desde la práctica hemos experimentado en (no)

acciones como *No sucumbir a la mercancía* (Grupo WDC, 2017); (no) acciones que nos han permitido explorar esa capacidad de distanciamiento que tiene el *flâneur* para, a través de la contemplación y la quietud (lo que implica ocio), descubrir otros tiempos y mantener la capacidad de obtener una visión crítica del mundo, llevando a cabo una (in)actividad que viene dada por la pasividad.

3. De la aproximación al ciberespacio como concepto que es estudiado a través de la metáfora, en el acercamiento a los orígenes de su aparición, que se encuentran en la física y en la política de defensa, se nos revela que se trata de un espacio que se encuentra formado tanto por el conjunto de información disponible electrónicamente como por el intercambio de dicha información. Un espacio que puede ser descrito como "la primera ventana" cuyas vistas asoman al usuario a "una gran metrópolis compuesta por datos tridimensionales codificados en formas arquitectónicas, una red global de información en la que habitan millones de personas y por la que es posible navegar" (Gibson, 1984). Un espacio que evoluciona y pasa de ser, en los primeros años de su existencia, una especie de desierto virgen dispuesto a ser explorado a través de unos navegadores que estimulan la acción de exploración de un espacio (algo que queda reflejado en sus propios nombres "Netscape Navigator" o "Internet Explorer"); una navegación que se hace posible con el sistema hipertextual que permite caminar en un primer momento por unos contenidos fijos y estáticos, y más tarde por unos contenidos abiertos y dinámicos en los cuales el usuario deviene un ser participante, social y productivo en lo que supone el paso de la web 1.0 a la 2.0. Este hecho queda reflejado en la obra de Baker (2009) que muestra una gran masa de información personal que conforma lo que podría describirse como un paisaje de comunicación e interacción entre los usuarios en el ciberespacio. De esta manera se constituye como un espacio relacional y herramienta de producción construida a partir del intercambio de información, adoptando la forma de un "collage espacio-temporal" por el cual es posible desplazarse de una manera hipertextual. Ello se hace visible a través de propuestas como las de Mark America, quien explora las narrativas experimentales a través de su obra *HyperText Consciousness* (1997), haciendo visible **las propiedades del ciberespacio, así como la manera en que este influye en la experiencia del usuario** que participa de un nuevo tipo de narrativa que genera unos recorridos que quedarían descritos por la forma del laberinto hipertextual cuya característica fundamental es "ir a la deriva".

4. De la **identificación de las características propias del *flâneur* moderno en el ciberespacio** encontramos que:

    a. Tanto el ciberespacio como el espacio urbano físico pueden ser leídos como textos, una metáfora de ambos espacios a través de la cual tanto caminar o navegar, es decir, tanto la *flânerie* como la *ciberflânerie* pueden ser consideradas actos de lectura y escritura. Tanto en la figura del *flâneur* de Baudelaire como en la de aquel que se mueve por el ciberespacio a través del hipertexto, puede observarse una analogía entre texto y espacio (urbano o

virtual) en la que deambular se convierte en una manera de producir espacios tal y como hace el *flâneur*. Por ello, la consideración de ambos espacios como (hiper)textos y caminar o navegar como forma de lectura y escritura ha resultado fundamental para comprender en ellos la existencia del *flâneur* y sus actualizaciones resignificativas, ofreciéndonos algunas respuestas en relación a la posibilidad de caminar sin rumbo o perderse en un espacio excesivamente hipercartografiado y controlado. Tal y como ocurre con la ciudad hipertextual *Untitled City.com* diseñada por Moisés Mañas (1999), a través de la cual se hace visible **las propiedades del ciberespacio, así como la manera en que este influye en la experiencia del usuario, que, en su navegación sin rumbo y convertido en *ciberflâneur*,** muestra un comportamiento activo estableciendo las conexiones y los sentidos locales de un conjunto de signos.

b. Que a través de las aportaciones de autores como Lovink (1994), Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006) o Mozorov (2012), el *flâneur* es recuperado y adaptado a este nuevo entorno virtual con el fin de hallar las características y usos del mismo, en el que la *ciberflânerie* queda descrita como un estado transitorio de navegación que puede ser asumido virtualmente por cualquier usuario de la red en un momento dado, siempre y cuando adopte una actitud que se aparte de las normas establecidas para crear una manera propia de moverse por el ciberespacio. Así, podemos confirmar que la *ciberflânerie* se trata de una actividad basada en el paseo a través de herramientas y dispositivos virtuales que permiten la inmersión en los nuevos espacios digitales (Lemos, 2001), por tanto el *flâneur* moderno como los espacios que transitaba, encuentran su extensión en el espacio virtual.

c. Que por ello, los rasgos que asumimos como aquellos que caracterizan al *flâneur* moderno, encuentran sus equivalentes en este espacio virtual a través de un **caminar sin rumbo que puede llevarse a cabo ya sea mediante un avatar o dejándose llevar por el hipertexto**, algo que comparte rasgos con la deriva situacionista y que, por sus intencionalidades dispares, logran diferenciarse. Que a pesar de la extensión del tiempo laboral que en el usuario produce el ciberespacio por albergar todas las esferas de la vida cotidiana, **el *ciberflâneur* sigue logrando mantener la distancia que le caracteriza para no sucumbir al tiempo mercantilizado y hacer un uso estético y artístico del paseo por la red "perdiendo el tiempo", lo que implica la continuidad de su estado ocioso** que se evidencia en obras como *Travel by Approximation: A Virtual Road Trip,* un viaje realizado por Jenny Odell (2009-2010) en Estados Unidos, íntegramente a través de Internet.

d. Asimismo, la **existencia de una multitud conectada permite que el *ciberflâneur* encuentre el medio adecuado para sumergirse en ella "como un inmenso cúmulo de energía eléctrica" entre la cual puede pasar desapercibido sumido en el anonimato logrando diferenciarse de la masa**, unas cuestiones que son revisadas desde un punto de vista crítico, especialmente en la red social Facebook por la manera en que la identidad y la autorrepresentación son abordadas en la red social como ocurre en proyectos

artísticos como el llevado a cabo por Intimidad Romero, cuyas publicaciones son sometidas a la autocensura, presentando unas imágenes construidas en base a un elemento de anonimato. Por tratarse de una ventana-pantalla la que da acceso a este espacio virtual, **en el *ciberflâneur*, al igual que en el *flâneur* moderno, continúa existiendo un predominio de lo visual en el que la relación entre este y la fotografía se mantiene en el ciberespacio.** Por él, lleva a cabo una navegación entre un mar de imágenes en busca del "instante decisivo" esta vez desde un punto de vista vertical y distanciado que se encuentra mediado por dicha ventana-pantalla, a través de la cual, artistas como Michael Wolf (2010), convertido en *ciberflâneur* u hombre-ojo, se desplaza por ciudades digitalizadas registrando con su cámara, las calles virtuales de Google a través de la pantalla. Habiéndonos centrado en el predominio de lo visual que tiene lugar en el ciberespacio, a través de la experiencia que obtuvimos en *Facebook a través del espejo* (2017), se muestra cómo el sonido en *feedback* adquiere en esta serie de vídeos una especial importancia, recordando las palabras de Benedickt (1993) cuando describe el paisaje virtual como un conjunto de "paisajes, sonidos y presencias nunca vistos sobre la tierra que florecen en una vasta noche electrónica". En el ciberespacio, el sonido emerge como el resultado del viaje de la información por un espacio virtual, y que se origina en el momento en el que surge una conexión. Un trabajo basado en la retroalimentación de contenidos que la red social presenta como base de su funcionamiento, que no solo se hace visible sino también audible, sacando a la luz la idea de pantalla como espejo donde se refleja el sonido, produciendo su reverberación.

e. A partir del diseño del recorrido que nos ha permitido hallar las equivalencias encontradas entre ambos espacios (espacio urbano moderno y ciberespacio) y entre ambas figuras (*flâneur* moderno y *ciberflâneur*), **es posible probar la existencia, y por tanto la pervivencia del *flâneur* en el ciberespacio**. Asimismo, de la misma manera que Benjamin declaró la muerte del *flâneur* debido a la empatía que este sentía por la mercancía, le impide lograr mantener la distancia que hacía posible su existencia en el contexto del nacimiento del capitalismo, encontramos que Mozorov (2012), declara la muerte de un *ciberflâneur* que sucumbió a la mercancía que fue materializándose en forma de redes sociales, anuncios y aplicaciones que por el control que ejercen sobre él, imposibilitan la *ciberflânerie.*

   Sin embargo, a través de diferentes propuestas comprobamos cómo, adoptando la actitud de *flâneur,* los artistas logran mantener esa distancia necesaria y subvertir el control que las grandes corporaciones tienen en el ciberespacio, como es el caso de aquellos trabajos descritos como "Facebook-art", en los que el *ciberflâneur* "facebooker" pasea entre una multitud de rostros virtuales jugando desde el anonimato con diferentes roles e identidades, produciendo "ruido" en el sistema y haciendo uso de la red social como herramienta de resistencia. Tras estos planteamientos y a través de las prácticas artísticas revisadas, consideramos que, aunque el ciberespacio es un entorno dominado

por el control y los intereses comerciales de las multinacionales que lo gobiernan, el *ciberflâneur*, caracterizado por su faceta de detective, su actitud curiosa y su mirada investigadora, se ve instigado a perderse en los rincones y pasadizos que todavía existen en el ciberespacio. Desplazado a través del hipertexto, se deja llevar por los encuentros fortuitos y la serendipia. De esta manera, tras la extinción decretada por Morozov del *ciberflâneur*, podemos confirmar su permanencia. A través de la experiencia artística que realizamos de *Facebook a través del espejo* (2017) expuesta al final de este apartado dedicado al ciberespacio, se muestra de una manera metafórica el funcionamiento de la red social basada en la retroalimentación de contenidos donde el usuario se siente atraído y absorbido por su propia fantasmagoría, un hallazgo fortuito producido por la propia práctica de la *ciberflânerie* que a su vez refleja su disipación. Un juego de espejos en el que la desaparición se transforma en reaparición, remarcando a través de esta "ciberperformance" la importancia de la idea de pantalla como umbral.

5. Estableciendo un cambio de perspectiva guiado por Certeau (1990) propusimos el cruce entre el espacio digital por donde navegaba el *ciberflâneur* para **adentrarnos en el espacio híbrido**, un descenso de una mirada vertical a una experiencia horizontal que nos ha permitido indagar en **la manera en que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han influido en la experiencia que el usuario tiene del espacio**, tras lo cual podemos afirmar:

    a. En el espacio híbrido, la perspectiva lineal se complementa y en ocasiones es reemplazada por la perspectiva múltiple que viene dada por la superposición de ventanas/pantallas de los diferentes dispositivos empleados.
    b. La representación vertical del espacio no se corresponde necesariamente con la realidad cotidiana de las personas al ofrecer información imparcial e incompleta, ya que la mirada vertical llega en ocasiones a ocultar objetos que son relevantes en la vida cotidiana de los habitantes de la ciudad.
    c. El espacio urbano ha ido sufriendo un proceso de fragmentación como una estrategia aplicada con el fin de tener el mayor control posible sobre el mismo, y que los medios electrónicos favorecen la aparición de espacios discontinuos, fragmentados y heterogéneos que se caracterizan por su dinamismo y por presentar un aspecto que es continuamente reconstruido por las pantallas electrónicas. Un espacio en movimiento y en continua interacción entre acciones basadas en las experiencias de los individuos con elementos físicos y digitales.
    d. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación permiten que el ciudadano/usuario se encuentre interconectado a escala global, y que debido a esta hiperconectividad, la ciudad se ha visto desbordada por su propia expansión lo que ha dado lugar a la aparición de numerosos conceptos que tratan de describir las nuevas relaciones que existen entre el espacio urbano y la tecnología. Unas reflexiones que hacen evidente tanto la influencia de la tecnología en las ciudades contemporáneas (informacionales, globales,

digitales…), como la enorme dificultad que existe para establecer una definición clara del espacio urbano posmoderno.

e. La tecnología móvil ha cambiado y continúa cambiando el lenguaje de las calles y por consiguiente modifican la retórica del caminar por un espacio híbrido, y en tanto paisaje de información, influye en la experiencia urbana y de la vida cotidiana de los individuos que experimentan la ciudad: los dispositivos móviles y todo lo que estos conllevan, modifican la percepción que uno tiene de su entorno y posibilitan nuevas formas de construir la realidad. El uso de los medios locativos, es decir, los medios de comunicación ligados a un lugar físico producen interacciones sociales y que a través de trabajos como los de Jeremy Wood (2000-2016) o Christian Nold (2008) que, haciendo uso de estos dispositivos, hacen visible la manera en que estos se convierten en un medio de expresión y catalogación de relaciones espaciales, sea mediante su empleo como medios anotativos o fenomenológicos (Cornelio; Alsina, 2010). Una peformatividad que es visible en una multitud que, en el uso que hace de la tecnología parece estar interpretando públicamente una pieza teatral imaginaria cuyo contenido genera "un continuo espacio sonoro y visual" (Marzo, 2003: 98). Sin embargo, el uso performativo que el *phoneur* hace de las tecnologías, especialmente de aquellas dotadas de medios locativos, queda evidenciada en los registros de las representaciones espaciales que dan lugar a un conjunto de cartografías que muestran una red compleja de interacciones entre personas, eventos y lugares que permiten representar lo fluido y lo variable de la ciudad y la experiencia subjetiva.

f. En el estudio del espacio híbrido como texto y navegar como forma de lectura, adquiere especial relevancia aquellos proyectos artísticos que utilizan dispositivos basados en GPS que, al registrar el recorrido realizado, generan una escritura en tiempo real, activando una capa de información digital en el espacio físico y convirtiéndose en herramientas fundamentales en la aparición del espacio híbrido. Trabajos como los que acabamos de hacer referencia, permiten además observar de una manera más evidente las tres funciones enunciativas que para Certeau (1990) tiene el caminar como un acto que permite apropiarse del espacio, que tiene la capacidad de convertir el espacio en lugar, y que supone la interacción social con los otros, unos rasgos que se hacen especialmente visibles a través de los mapas emocionales de Nold (2008). Puede observarse que en este punto, la relación directa entre cuerpo y ciudad nos ha llevado a señalar una práctica artística que tiene lugar en las calles, un hecho que en un primer momento nos acercaría al grafiti como precedente de trabajos que, a través de la tecnología inserta lenguaje en el espacio urbano mediante la inserción de mensajes en las paredes con un fin expresivo, crítico y revolucionario, favoreciendo de esta manera la comprensión de la ciudad como texto. Algunas propuestas revisadas en la tercera parte que nos introducen en el mundo del grafiti serían las que el artista Space Invader viene haciendo desde 1978, o las intervenciones con memorias usb incrustadas en las paredes que forman parte del proyecto *Dead Drops* de Aram Bartholl (2010), y que junto

con prácticas como el *parkour,* que mencionamos como un ejemplo del redescubrimiento del placer de recuperar el cuerpo para jugar en la ciudad, es posible hallar huellas de *flânerie* en el espacio urbano contemporáneo. Trabajos a los que hacemos referencia y que en su profundización muestran un camino que ya ha sido abierto por autores como Sinclair (1997), pero que consideramos requieren ser explorados de una manera más profunda. Por otro lado, en relación al grafiti y a la realidad aumentada, encontramos de gran interés el empleo de las matrices de puntos que conforman los códigos QR por posibilitar el acceso a una capa digital a partir de su adhesión a un objeto físico como son las paredes, modificando la experiencia que uno obtiene de su entorno y ofreciendo nuevas formas de construir realidades. Este empleo de los códigos QR como generadores de espacios híbridos, queda (de)mostrado a través de las *Acciones no anunciadas* y *El árbol de los errores*, resultados de la colaboración docente realizada en el curso 2017-2018 junto con Miguel Molina. Unos códigos cuyo uso se ha hecho frecuente en la publicidad y en productos comerciales que en este caso nos aportan una nueva función creativa, haciendo visible que la tecnología se convierte en este sentido, en un elemento mediador entre los usuarios y el espacio, tal y como probamos más adelante a través de prácticas artísticas que se apropian de soportes publicitarios tales como las diferentes pantallas insertadas en el espacio urbano para subvertir su uso.

g. El estudio de la ciudad como centro comercial y como panorama ha permitido mostrar la influencia de las NTIC, haciendo evidente la expansión y extensión de la producción mercantil en las grandes ciudades que se convierten en la mayoría de los casos en un gran rótulo comercial, un gran decorado en el que la forma de la ciudad viene dada por un flujo de imágenes en permanente evolución; una ciudad-pantalla en la que el ciudadano corre el riesgo de convertirse en un espectador rodeado de dispositivos de producción visual: a través de las tecnologías móviles la ciudad es percibida como un conjunto de datos "táctiles" que son reescritos a cada momento. Esto se hace perceptible mediante acciones como las de Michelle Teran (2003-2006), que encarnada en un *flâneur*-trapero del espacio híbrido, muestra las capas ocultas y los fragmentos o desechos urbanos de la tecnología en el espacio urbano y que normalmente no son accesibles. A través de *Las calles habladas* de Clara Boj y Diego Díaz (2016) el uso de la tecnología en la acción de caminar por las calles activa una capa sonora que produce una lectura textual de las publicaciones en Internet en relación a los espacios atravesados. Artistas, que en su faceta de coleccionistas, traperos y botánicos, adoptan una actitud *flâneur* para revelar aquellas capas invisibles o inaudibles a las que uno normalmente no tiene acceso, activando así la metáfora empleada por Fournel del *flâneur* como "daguerrotipo andante" o placa sensible.

h. Dentro de la ciudad como soporte publicitario o ciudad-pantalla, a través de propuestas tempranas como *This is not an Advertisement* de Muntadas (1985) o posteriormente *The Artvertiser: improved reality*, de Julian Oliver (dir.) (2010), es posible verificar que el arte, haciendo uso de la tecnología, subvierte y

modifica creativamente los anuncios publicitarios, cuestionando el software comercial. Así queda comprobado que desde el campo del arte se destaca la capacidad de interacción y conectividad de las nuevas tecnologías que por su capacidad de promover la interactividad, posibilitan la participación del usuario en los procesos lectura y escritura; que su usabilidad permite que el ciudadano sea usuario y no solo consumidor; y que a través de su legibilidad favorece la lectura de la ciudad-texto.

6. **En relación a la localización de las propiedades del *flâneur* en el espacio híbrido** así como a la importancia de asumir su **actitud en la práctica artística contemporánea**, podemos concluir:

    a. Que el planteamiento de la evolución del pasaje al centro comercial y el análisis de su influencia en el espacio urbano hacen posible visibilizar los mecanismos de control que en ella se han aplicado así como la manera en cómo la mercancía se ha extendido de los espacios que le eran propios a la propia ciudad, y que al mismo tiempo ha logrado miniaturizarse para introducirse en los teléfonos móviles y por tanto se filtra a todos los aspectos de la vida del usuario/ciudadano. En este sentido, en lugar de sucumbir a ello, el *flâneur* logra mantenerse al margen en una ciudad-interfaz o ciudad-umbral en la que haciendo uso de las nuevas tecnologías logra experimentar el espacio urbano de una forma sensible.
    b. Que en relación a la manera en que las nuevas tecnologías influyen en la vida pública contemporánea y siguiendo a Featherstone (1989), sostenemos que fragmentación y fluidez que caracterizaba a las nuevas tecnologías en relación con la experiencia urbana ha quedado atrás. Con los usos que el *flâneur* hace del espacio se consigue un mayor compromiso con la ciudad, algo que reside en la clave de leer la ciudad como un texto, y que a su vez, el análisis de espacios como el centro comercial o la ciudad como textos, pueden ayudar a analizar las lecturas que en -y de- él hacen los usuarios, reflejando la privatización, el control o el exceso de seguridad que se lleva a cabo en dichos espacios y que desde el campo artístico se expone y cuestiona, como en las propuestas revisadas de Surveillance Camera Players (1998), Mario Santamaria (2011) o Hito Steyerl (2013).
    c. Que el recorrido planteado nos ha llevado a comprobar que el intento de diversos autores como Luke (2001; 2005), Beloff (2003), Young (2005), Fahmi (2008), De Souza e Silva (2009) o Psarras (2015) muestran la importancia y la necesidad de la recuperación del *flâneur* en el espacio híbrido como figura paradigmática de la experiencia urbana que revela los diferentes aspectos que este espacio presenta por implicar una forma concreta de caminar, mirar, observar y leer la ciudad.
    d. En cuanto a las características que hemos determinado como las más relevantes del *flâneur* en este trabajo, y sus equivalencias en este espacio comprobamos que en tanto cruce del espacio digital con el físico, **en el espacio híbrido el**

***flâneur* camina y navega sin rumbo de manera simultánea**, generando vectores de desterritorialización que contribuyen a ampliar de una manera notable la comprensión y la definición de lo urbano, pues al permanecer en movimiento se convierte en un cuerpo social, en una red de relaciones e intercambios con otros cuerpos que va generando un espacio social. A través de su movilidad, que viene dada por la conectividad, comprobamos cómo ello promueve un nuevo tipo de relaciones en unos espacios cada vez más privatizados y cambiantes. Un caminar sin rumbo del *flâneur* en el espacio híbrido que se ve sin duda influenciado e impulsado por la relación entre cuerpo, espacio y tecnología donde el cuerpo puede convertirse en una interfaz entre lo físico y lo virtual. Estas cuestiones quedan evidenciadas a través de las acciones mostradas llevadas a cabo por el equipo No(DOS)3, en las que la actitud de *flâneur* en el espacio híbrido o *phoneur* es asumida para, de una manera simbólica, proponer la interacción y el intercambio a través del uso de la tecnología que da "lugar" a una red de relaciones y contactos entre cuerpo-cuerpo, cuerpo-dispositivo y cuerpo-espacio.

e. Que **en relación al ocio que caracteriza al *flâneur* moderno, este se hace presente en el espacio híbrido a través del juego.** A través de los caminos transitados, y esbozados previamente por Luke (2005) y De Souza e Silva (2009), determinamos que el *flâneur* encuentra su actualización en el *phoneur* del espacio híbrido, una figura lúdica que hace uso de todos sus sentidos para experimentar la ciudad de una manera multisensorial, y a través del cual se hace visible la importancia del juego como mecanismo accionador para la reconquista del espacio público físico y activador de la experiencia sensible de la ciudad, donde los límites entre juego y vida cotidiana quedan difuminados. En este sentido, ante la dificultad de llevar a cabo un desplazamiento sin rumbo en un contexto en el que los espacios y los cuerpos se encuentran sometidos a la vigilancia y al control permanente, donde cada movimiento que en ellos se efectúa es rastreado, encontramos que el *flâneur* en el espacio híbrido es capaz de establecer una relación lúdica con los dispositivos tecnológicos para focalizar la atención hacia el detalle y los aspectos sensibles de la ciudad: el *flâneur* reterritorializa la ciudad a través del juego, mediante acciones lúdicas y espontáneas, combinando su rol de actor con el de espectador.

   En cuanto al empleo lúdico de las nuevas tecnologías en el espacio público debemos mencionar el interés que el campo de los videojuegos adquiere, algo que comienza en el ciberespacio con los entornos simulados e inmersivos que ofrecen algunos videojuegos o metaversos como Second Life, y que en un proceso de eversión pasarían de presentar una forma digital o virtual para adoptar una forma física. Un campo que sin duda requeriría un tratamiento específico en su relación con el *flâneur* y que aquí, por no sobrepasar los límites de nuestra investigación, hemos mencionado de manera general para centrarnos en aquellos aspectos del juego que se encuentran más relacionados con el campo artístico, y que a través de acciones lúdicas y performáticas como *WoW* de Aram Bartholl (2006-2009) se trata de hacer visible la influencia de los juegos

digitales en el espacio físico.

f. **Que en cuanto a la multitud, elemento característico del *flâneur* moderno, es posible diferenciar dos tipos que se nos presentan como los relevantes a la hora de estudiar la relación entre espacio-tecnología con el objetivo de hallar en su interior la figura del *phoneur***; estos son la "multitud inteligente" y la "multitud *zombie*", dentro de las cuales, observamos la existencia de un *phoneur* que logra mantener la curiosidad, individualidad y el anonimato para convertirse en un detective que aprovecha el potencial de las nuevas tecnologías para activar la sensibilidad urbana. Asimismo, el *phoneur* continúa manteniendo la distancia necesaria con la mercancía, para no ser arrastrado por la fuerza de la multitud *zombie*. El *phoneur* del siglo XXI se erige como un ser híbrido que deambula por geografías híbridas, caminando al margen de los espacios de consumo de la ciudad y que potencia su performatividad mediante el uso de la tecnología que se convierte en este sentido en una herramienta de socialización que favorece el encuentro. Así los transeúntes ven modificado su rol de espectadores al de actores participantes como hemos podido observar en las propuestas llevadas a cabo con el uso de los códigos QR y que queda evidenciado en propuestas como *In The Air, Tonight*, de Patricio Davila y Dave Colangelo (2015), donde es posible observar cómo el uso artístico de pantallas en la ciudad-interfaz se convierte en un elemento de comunicación entre el entorno (sensible) con el transeúnte (sensibilizado). Como ocurre en *PARLAMENTO1#* de Moisés Mañas (2017), la interfaz actúa como un espacio relacional sensible en el que el empleo de la pantalla genera situaciones al promover la movilización de los sentidos y la tactilidad. Siguiendo a Verhoeff (2012), mientras que la movilidad del usuario de la pantalla del móvil, no cambia la relación con la pantalla como objeto material en su mano, la movilidad del *phoneur* influye en la relación física con la pantalla, incluso con sus posibilidades de interacción y de relación con el espacio fuera de esta, que se vuelve más íntimo, flexible y móvil.

g. Que habiendo destacado el predominio de lo visual como una característica propia del *flâneur* moderno, dentro de la cual también mencionamos las cualidades sonoras que impregnaban la ciudad moderna, en el espacio híbrido, debido a la importancia que adquiere el teléfono móvil como dispositivo que permite la comunicación con el mundo, hemos creído necesario plantear un paseo multisensorial del ojo al oído a través de la transformación del *flâneur* en *phoneur*, proceso mediante el cual el oído va ganando importancia debido a los sonidos que comienzan a propagarse por el espacio urbano con el uso de las máquinas en las fábricas. Sonidos que se expanden y convierten la ciudad en una gran orquesta entre la cual surge la idea del *flâneur* como afinador del mundo (Schafer, 1985; Psarras, 2015). Unas cualidades sonoras que quedan expuestas a través de obras como *Ear to the Ground* de David Van Tieghem (1982) o *Railings* de Francis Alÿs (2004), acciones basada en lo que hemos descrito como *parkour* sonoro, potenciando las propiedades sonoras del espacio urbano. También la auralidad ampliada queda expuesta en paseos sonoros como los

propuestos por Cardiff y Miller a partir de la década de los 90, o los *Electrical walks* que Christina Kubisch viene realizando desde 2004, en los que la parte invisible e inaudible de la ciudad sale a la luz para volverse perceptibles. Con la inclusión de estas propuestas es posible observar cómo la *phonerie* se encuentra muy próxima a la idea de *flânerie* original, ya que el teléfono móvil permite un desplazamiento aural, visual y textual.

Estos son aspectos que a su vez quedan comprobados a través de las *Acciones no anunciadas* (2017) o *El árbol de los errores* (2017), mediante las cuales el dispositivo móvil transforma la ciudad en una interfaz que, partiendo de elementos visuales como la pantalla y los códigos QR, activan una capa multisensorial que promueve un uso táctico del espacio. Asimismo, las herramientas locativas que presentan los dispositivos móviles se convierten en medios de registro de los movimientos realizados mediante la captación de las coordenadas transitadas, con las cuales hemos trabajado en *Deriva(da)s* (2015), *Palimpsesto errático* (2015), *Desplazamiento sonoro* (2015) o *SOY(aquí)* (2016), así como la posibilidad que ofrecen a la hora de facilitar las colaboraciones a distancia en las que a través de diversos trabajos hemos podido apreciar la interacción entre espacios, cuerpos y ciudades de una manera ubicua e híbrida. Medios que registran a través de la fotografía, el sonido o el vídeo, además de presentarse como mecanismos capaces de establecer comunicaciones y relaciones, como hemos podido experimentar a través de las acciones realizadas con el equipo No(DOS)3. De esta manera, mediante el uso de la tecnología, el *phoneur* obtiene una experiencia más plurisensorial y más afectiva (apegada) con el espacio que le rodea. No obstante, **la incorporación de cámaras fotográficas en los dispositivos móviles y el aumento del tamaño de sus pantallas provocan un regreso al predominio de lo visual, un aspecto que, siguiendo las consideraciones de Jameson (2001), continúa siendo fundamental a la hora de adaptar al *flâneur* del s. XIX al s. XX**.

a. Que en este sentido, a través de las propuestas artísticas revisadas y practicadas se pone de manifiesto que las relaciones entre el cuerpo, el espacio y la tecnología que son encarnadas por el artista que adopta la actitud de *flâneur*, haciendo visible la existencia de la *flânerie* en el espacio híbrido, y que con el empleo de los medios locativos realiza una aproximación crítica a la situación urbana actual, logrando cuestionar así la excesiva presencia comercial y reivindicar prácticas cotidianas como pasear u ocupar el espacio público. De igual manera, la existencia de diversas aplicaciones móviles basadas en la pérdida y la desorientación, muestran la necesidad que existe de explorar el espacio urbano de una forma libre y azarosa adoptando la actitud de *flâneur*. Por ello, su reconsideración permite pensar nuevas experiencias urbanas que enriquecen el espacio físico con cierta poesía, devolviendo cierto grado de serendipia al recorrido callejero, contribuyendo a resignificar los datos y a la recuperación del espacio del encuentro.
b. A través de las propuestas artísticas aquí traídas es posible observar como muchos de estos artistas recurren a la figura del *flâneur* por su capacidad de

poder convertir las calles en un espacio de permanente aventura y de descubrimientos infinitos, pues a través de sus pasos aporta significado a este nuevo espacio urbano, exprimiendo al máximo su experiencia urbana. Recuperándola y adaptándola al espacio urbano contemporáneo, experimentan y ponen en valor los principios de disfrute, sorpresa y confusión que indiscutiblemente contribuyen a enriquecer la experiencia urbana aprovechando las posibilidades que la tecnología les ofrece.

c. Asimismo, a través de los trabajos que hemos ido mostrando en los que se hace uso de las nuevas tecnologías, puede notarse un cambio en la metáfora del "botanizado" que va desde un nivel más físico y material hasta uno más virtual e inmaterial y recurrir a la hibridación de medios para explorar un medio híbrido. Esto sugiere una transformación del *flâneur* en un *phoneur* contemporáneo, híbrido, caracterizado por sus capacidades sensoriales y por la integración que hace de las nuevas tecnologías, siendo capaz de reescribir continuamente o difuminar los límites entre calle y domicilio, entre lo privado y lo colectivo.

d. Finalmente, y en relación a las contradicciones y ambigüedades consustanciales que para Benjamin presenta el *flâneur* moderno, queremos subrayar que la idea de umbral nos ha permitido el paso de un espacio a otro y desplazarnos por unos espacios "entre" en los que aquellos conceptos a priori contradictorios que hemos manejado, se intensifican de una manera más evidente en el espacio híbrido alcanzando su hibridación transitando pliegues. El *phoneur* navega por un *intermezzo* que es rizoma, en un espacio entre espacios, en el umbral en que se ha convertido la ciudad: entre lo físico y lo virtual, el interior y el exterior, dentro y fuera, entre lo global y lo local, entre lo público y lo privado, la multitud y la soledad, lo individual y lo colectivo, siendo consumidor y productor al mismo tiempo, actor y espectador: "lo fortuito y lo universal, entre la presencia y la ausencia, entre utopías y heterotopías, entre disyunciones temporales y trayectorias históricas, y entre implosiones y explosiones de subjetividad" (Mclaren, 1997:83).

Llegados a este punto, podemos concluir que, en definitiva, la importancia de la *flânerie* es innegable en su recuperación y adaptación a los nuevos espacios generados por las nuevas tecnologías como el espacio híbrido, donde hemos podido argumentar la existencia de un *flâneur* convertido en *phoneur*, y que queda comprobar a partir de la práctica artística aquí referida, aun cuando esta no fuera tratada de un modo explícito. Los ejemplos revisados dejan constancia de que la figura del *flâneur* no ha se ha agotado con el nuevo siglo puesto que el tejido urbano actual da lugar a continuas revisiones y en él es posible observar prácticas que derivan y comparten rasgos con la *flânerie*. En los usos que el *phoneur* hace de las nuevas tecnologías, es posible observar como este continúa manteniendo el romanticismo del *flâneur* del siglo XIX, que combina con una actitud crítica, que en algunos casos lo acercarían a las prácticas situacionistas de la psicogeografía, y que, junto con el uso lúdico y performático que hace del trinomio cuerpo(s) -espacio(s) -tecnología(s) podría establecerse un vínculo con las propuestas Fluxus.

La ciudad, como hemos visto, se convierte en un escenario donde se llevan a cabo los movimientos y las relaciones que constituyen la "danza" de la vida cotidiana de los transeúntes, que a través de diversas propuestas basadas directa o indirectamente en la práctica de la *flânerie*, *ciberflânerie* o *phonerie*, estos pasan de ser meros espectadores de un espacio a ser participantes de su acontecer; el propósito del *flâneur* y sus reencarnaciones se presenta por tanto como una investigación y un trabajo en las intersecciones de sentidos, observando las prácticas tecnológicas que tienen lugar en la ciudad. Unas cuestiones que también han sido experimentadas de manera personal y colectiva a través de la puesta en práctica y de la posterior presentación de nuestro trabajo artístico, en el que la idea de *flâneur* se ha concebido como actitud y estrategia creativa que hemos aportado como un enfoque teórico-práctico.

Entre algunas de las grandes aportaciones de la pervivencia del *flâneur*, podemos afirmar que esta no se presenta como un modo de generar discursos cerrados, sino de "traspasar umbrales" como forma de abrir nuevos caminos, crear nuevas relaciones y también de visibilizar, afrontar y "romper" estructuras fijas, ya que en sus "desplazamientos", el *flâneur* tiene la capacidad de incorporar propiedades lisas (dinámicas y transformadoras) a un espacio estriado (secuencial y causal), lo que despierta en nosotros un interés a la hora de encaminar este tema hacia nuevos contextos artísticos en futuras líneas de investigación, abriendo otros enfoques, contextos y localizaciones.

Por ello, de todas las cuestiones que de este trabajo se originan, pensamos que pueden suponer el inicio de una exploración por otros caminos posibles en el que la ampliación de nuestra práctica artística tal y como comentábamos unos párrafos más arriba se nos hace necesaria y que continuaremos investigando adentrándonos en unos caminos que creemos imprescindible explorar, como aquellos relacionados con la cuestión de género que ha quedado "al margen" en este trabajo. Así se nos abre una vía que nos permitirá abordar el espacio urbano, físico, digital e híbrido, a partir de la teoría de género, siguiendo los planteamientos de Featherstone (1998: 914-915), de actualizar y estudiar los cambios y evoluciones del *flâneur* especialmente a través de su feminización, lo que llevaría a profundizar en la figura de *ciberflâneuse*.

De esta manera, tomando como punto de partida la *flâneuse*, proponemos llevar a cabo su reconceptualización con el fin de profundizar en aspectos inherentes al espacio como la relación de la mujer con el espacio público, el ciberespacio y el nacimiento de la teoría cyborg (Haraway, 1984), así como la hipervisibilización y la sobreexposición del "yo" que el uso de las nuevas tecnologías implican y su relación con la autoconstrucción del "yo" como obra de arte, un aspecto inseparable de la cuestión de género. Asimismo, por su presencia en las calles y por el predominio visual que en el *flâneur* existe, encontramos que a través de su faceta de detective, emergen temas relacionados con el sentido de la vista que tiene que ver con diversas prácticas que surgen a partir de los años 60 cuando tiene lugar la revolución sexual.

Una mirada que despierta la posibilidad del encuentro con el otro, la cosificación de un cuerpo objeto de deseo, como en el caso de la prostitución, que para Benjamin supone la encarnación de la transformación del mundo de las mercancías. Un juego de seducción desatado por el *flâneur*-detective que se encuentra implícito en la relación entre el perseguidor-perseguido,

donde la acción de perseguir a alguien implica redescubrir la ciudad a través de los deseos y la energía del otro, algo que es estimulado por diversas prácticas llevadas a cabo en el espacio urbano, a través del misterio que se esconde en el interior de diversas salas de chats o el juego de encuentros promovidos por aplicaciones móviles que permiten a sus usuarios comunicarse con otras personas en función de sus preferencias para entablar conversaciones y concretar citas o encuentros[314].

Estas cuestiones se nos presentan como el principio de una consistente hipótesis a desarrollar en una próxima investigación, y como consecuencia este trabajo, debido también a su propia naturaleza, supone una ventana que dejamos abierta para darle una continuidad a futuras investigaciones sobre el tema que enriquezcan los estudios ya existentes para que, al asomarnos a ella aparezcan ante nosotros otras perspectivas que nos descubran nuevos caminos que explorar.

Con todo, esperamos que nuestro trabajo sirva para inspirar a futuros investigadores y que el tema tratado pueda resultarles de tanto interés como lo ha sido para nosotros.

[314] Durante nuestra participación en el taller impartido por Clara Boj y Diego Díaz los días 25, 26 y 27 de febrero de 2016 en el Centre d´Art Santa Monica (Barcelona), tuvimos la oportunidad de explorar algunas aplicaciones relacionadas con el encuentro en el espacio público tales como Happn o Tinder.

Dibujo realizado por Carlos Maiques durante la
defensa de la presente tesis doctoral, julio 2018

Todo empezó por un número equivocado, el teléfono sonó tres veces en mitad de la noche y la voz al otro lado preguntó por alguien que no era él. Mucho más tarde, cuando pudo pensar en las cosas que le sucedieron, llegaría a la conclusión de que nada era real excepto el azar. Pero eso fue mucho más tarde. Al principio, no había más que el suceso y sus consecuencias. Si hubiera podido ser diferente o si todo estaba predeterminado desde que la primera palabra salió de la boca del desconocido, no es la cuestión. La cuestión es la historia misma, y si significa algo o no significa nada no es la historia quien ha de decirlo (Auster, 1985).

Conclusions

The Methodological practice we have employed on this journey consists in the practice of wandering. Along the way, we have proposed to reconsider and recover the figure of the *flâneur* in the new spaces that have been generated by the use of new information and communications technologies: cyberspace, made popular towards the end of the 20th Century, and hybrid space, a term born in the early years of the 21st Century, our main objective being to throw light on the *flâneur's* survival. Thus, we laid out an analytical strategy that would enable us to update this figure, and approach these spaces through the optics of the *flâneur* – the key issue that lead the way to this study, an objective that we have not wanted to lose sight of on this path, finding it hard not "to let ourselves go", influenced by the actual *flânerie* character of this investigation.

Therefore, focused on the *flâneur*, the first part of this study was centered on the reading and analysis of different texts, starting principally from Baudelaire's and Walter Benjamin's considerations, so as to establish the main characteristics of this figure – with the objective of extrapolating it to the other two spaces. This has allowed us not only to go deeper into the issue of his possible survival, but also to follow the legacy left by Baudelaire's and Benjamin's texts, demonstrating its continuity as much with theoretical proposals, as with our practices. For this, we have selected different artistic works that we have used to articulate our theoretical progress, as well as to bring to view those aspects that will help us investigate the permanence of the *flâneur*, being aware that some of them do not deal explicitly or directly with the issue of *flânerie*, that is unless they are contemplated from this angle.

Likewise, the incorporation of our artistic practices has facilitated a direct contact with the objective (body and space) under investigation, convinced that the city would be the space where we would find the answer to our questions and the *flâneur* the strategy. However, these practical experiences have not gone further than reaching the condition of a rough draft or project, a first "setting in motion", although we have accomplished our intention of being an "action laboratory", work in progress, that have arisen in a parallel to the object of our study; thus, many of these proposals will be taken up again from now on, with the aim of amplifying them, and proposing a deeper analysis, as, due to a question of time and the need to narrow down our work, we have limited ourselves to the presentation of the same.

To tackle to results of our thesis, we shall go on to establish a relation of the objectives exposed in the introduction, with the content and conclusions that correspond to each of the sections in hand, with the idea of defending –by an evaluation of its compliance- our affirmation that we are able to demonstrate the

main hypothesis of our study: the reconsideration and recovery of the figure of the *flâneur* in the new spaces generated by new technologies in the 20th and 21st Centuries.

Thus, the main objective we have pursued in this work –that of establishing an analysis that would give way to an update and re-definition of the modern *flâneur's* figure in cyberspace and hybrid space- has been demonstrated starting from the actual structure into which the contents have been organized, extrapolating the points that were dealt with in the first section to the other two sections, with the idea of finding the equivalents that will allow us to contemplate his existence in both spaces. As a result, this study intends to put forth different approaches to the figure of the *flâneur*, in relation to the three contexts under investigation -that have been tackled from different perspectives- contributing in this way to obtain a multiple and facetted view of the present importance of the *flâneur's* optics, as much from a theoretical focus as from artistic practices. In this way, because of all the aspects we have highlighted in this study, we conclude that:

From the study of Benjamin's texts on the *flâneur* (1972, 1983, 1939, 1009), we can determine that the **main characteristics that could describe the figure of the *flâneur* are exposed by his walking in no particular direction, in a *flânerie*-like movement, that can only happen while enjoying a period of leisure-time that is disassociated from its mercantile concept; that he walks mingled with the crowd, but without forming part of it, and that, even though he makes use of all his senses, there is a clear predominance of the visual sense.** Since the inclusion of the works of artists such as Vito Acconci (1968), Kimsooja (1999-2005) or Sophie Calle (1980), these issues are made visible: the experience of a time that is related to leisure, the feeling of solitude within the crowd or the acceptance of the detective's role, respectively, all change the city into a play-space in which the explorations that arise out of curiosity are driven to a limit. Thus, we can confirm that in contemporary artistic practice, the importance of the *flâneur* attitude is still in force.

2. From our approach to the space and urban time in which the *flâneur*'s figure arises, in the heart of a Paris recently re-modeled by Haussmann and to the heartbeat of a period that is inaugurated by modernity, we shall follow Baudelaire's steps, who, with his attitude, gave life to the *flâneur* that emerges from the pages of *The Painter of Modern Life* (1863/2013). In this way, after a stroll through the collection of passages that compiled together give shape to the homonymous book by Benjamin (1983-2005), crossing over quotes that are streets and city-texts, we enter the commercial space of these arcades, miniature cities from which we flow into different panoramas. This journey has allowed us to study the context where he appears, the time and space/s through which he wanders. Having visited these spaces, it becomes fundamental to highlight the fact that the passages, panoramas and even the city itself, are spaces dedicated to leisure and consumption, both

aspects being associated –in an ambiguous way- to the *flâneur*, especially the notion of consumption and merchandise as qualities that are inherent to his essence, as much as the actual force of attraction that the merchandise has on him also repels him, making him keep away from the process of circulation and consumption. A distance that is materialized by the threshold, and that we have experimented in (non) actions such as *No sucumbir a la mercancia* (*Don't succumb to the merchandise*) (Grupo WDC, 2017); (non) actions that have allowed us to explore this capacity of keeping a distance that the *flâneur* possesses, through contemplation and quietude (which implies leisure), to discover other times and maintain the capacity of holding a critical vision of the world, carrying out an (in)activity, that comes with passivity.

3. From the approximation to cyberspace as a concept, studied by using metaphors, in the approach to the origins of its appearance –that can be found in physics and in the politics of defense- it is revealed to us that this is about a space that is formed as much by the amount of information that is available electronically, as by the interchange of the such information. A space that can be described as "the first window", whose views take the user to "a big metropolis composed of three-dimensional data, codified in architectural shapes, a global network of information inhabited by millions of people, and through which one can navigate" (Gibson, 1984). A space in evolution, which becomes –in the first years of its existence- a sort of virgin desert, ready to be explored with the use of browsers that stimulate the exploration of a space (reflected by their actual names "Netscape Navigator" or "Internet Explorer"); a navigation that is made possible by the hyper-textual system that allows for firstly walking down fixed and static contents, and later down open and dynamic contents, in which the user becomes a participant, social and productive being, provided by the step from the Web 1.0 to the 2.0. This fact is reflected in Bakers work (2009), that shows a great mass of personal information that makes up what could described as a landscape of communication and interaction of the users with cyberspace. In this way, a relational space and a production tool, are constituted, built from the interchange of information, adopting the form of a "temporal-space collage" making it possible to move in a hyper-textual way. This is made visible by proposals such as those made by Mark America, who explores the experimental narratives in his study Hyper-text Consciousness (1997**), making visible the properties of cyberspace, as well as the way in which this influences the users experience,** a user who participates in a new type of narrative, which generates paths that could be described by the shape of the hyper-textual labyrinth, whose fundamental characteristic is that of "drifting".

4. From the identification of the modern *flâneur's* characteristics in cyberspace, we deduce that:

a. Both cyberspace and physical urban space can be read as if they were texts, a metaphor of both spaces through which to walk or to browse, that is to say that as

much *flânerie* as *Cyberflâneurie* can be considered acts of reading and writing. In the figure of Baudelaire's *flâneur* as well as in that of those who move through cyberspace by the hypertext, it can be observed as an analogy between text and apace (urban or virtual), through which the act of wandering becomes a way of producing spaces, just as the *flâneur* does. The consideration of these spaces as (hyper)texts, and walking or browsing taken as a form of reading and writing, are both essential to be able to recognize in them the existence of the *flâneur* in his redefining updates, giving us some answers that relate to the possibility of walking without a direction, or that of losing oneself in an excessively hyper-mapped and controlled space. Just as occurs with the hyper-textual city *Untitled City.com* designed by Moisés Mañas (1999) in which he visualizes the properties of cyberspace -as well as the way that it influences the user's experience who, in his directionless browsing, and turned into a *Cyberflâneur*- shows active behavior in the establishment of the connections and local meanings of a series of signs. It can be observed, at this point, that the direct relationship between body and city had led us to earmark an artistic practice that takes place in the streets, a fact that would at first make us approach taking graffiti as a precedent to artwork that, with the use of technology, inserts language into urban space by the insertion of messages on the walls with an expressive, critical and revolutionary aim, in this way favoring the understanding of the city as a text.

Some of the proposals revised in the third section that introduce us into the world of graffiti would be those that the artist Space Invader has been proposing since 1978, or the interventions with Usb flash drives incrusted into the walls, that are a part of Aram Batrthol's *Dead Drops* (2010) project. These, together with practices such as *parkour* (that we mention as an example of the pleasure of rediscovering the body for playing in the city) can make the finding flânerie footprints in contemporary urban space possible. Artworks that we make references to, and that in their depth show a path that has already been taken by authors such as Sinclair (1997), but that we consider require a deeper exploration. On the other hand, in relation to graffiti and augmented reality, we profess great interest in the employment of the matrix of dots that make up the QR codes, as they give access to a digital layer which has been adhered to a physical object, such as a wall, modifying the experience that one obtains from our environment and offering new ways of building realities. This use of QR codes as generators of hybrid spaces is demonstrated by *Acciones no anunciadas (Unannounced Actions)* and *El árbol de los errores*, (*The Tree of Errors*), that are a result of the academic collaboration carried out in the course of 2017-2018, together with Miguel Molina. Codes whose use has become frequent in publicity and in commercial products, but in this case provide us with a new creative function, that of drawing attention to the fact that in this sense, technology becomes a mediating element between users and space, as we shall prove later by artistic practices that take over advertising formats such as the different screens inserted into urban space, in order to subvert their use.

b. That by the contributions made by authors such as Lovink (1994), Lemos (2001), Hartman (2004), Manovich (2006) or Mozorov (2012), the *flâneur* is recovered and adapted to this new virtual environment, with the aim of discovering its characteristics and uses, where *cyberflânerie* is described as a transitory state of navigation that can be assumed virtually by any network user at any given time, as long as he adopts an attitude that distances itself from established norms in order to create a personal way of moving through cyberspace. Therefore we can confirm that *ciberflânerie* is an activity based on the stroll, using tools and virtual devices that permit immersion into new digital spaces (Lemos, 2001). Thus, both the modern *flâneur* -and the spaces he transits- find their extension in virtual space.

c. That due to this, the features that we assume to be those that characterize the modern *flâneur* find their equivalencies in this virtual space by **walking without direction -that can be done either by an avatar, or by letting himself go with the hypertext**- and sharing features with the drifting of the Situationists, that due to disparate intentions, manage to be different. Despite the extension of work-time that cyberspace produces in the user, that covers all spheres of daily life, the ***Cyberflâneur* is still able to keep the distance that characterizes him so as not to succumb to commercialized time, and make an aesthetic and artistic use of the stroll through the network, "wasting time", implying a continuation of his leisurely state** – evident in practices such as *Travel by Approximation: A Virtual Road Trip*, a journey undertaken by Jenny Odell (2009-20109 in the United States , entirely on the internet.

d. Likewise, the existence of a connected crowd allows the *Cyberflâneur* to find an adequate medium for submerging himself into it "as an immense cumulous of electric energy", so as to pass unperceived, immersed in anonymity, managing to differentiate himself from the masses. This is revised from a critical viewpoint, especially in Facebook, the social network, because of the way in which identity and self-representation are tackled on the social network, as occurs with artistic projects such as those of Intimidad Romero, whose publications are submitted to self-censorship, presenting images that are built based on an element of anonymity. As this is about a window-screen that gives access to this virtual space, **with the *Cyberflâneur*, as with the modern *flâneur*, the predominance of the visual still exists in the relationship between this and photography, and remains in cyberspace**. Because of this, he navigates through a sea of images, in search of the "decisive moment", this time from a vertical and distanced viewpoint, mediated by the said window-screen, through which artists such as Michael Wolf (2010) –turned into a *Cyberflâneur* or human-eye- moves across digitalized cities, registering Google's virtual streets on the screen with his camera. As we have centered ourselves on the predominance of the visual that takes place in cyberspace, the experience that we obtained in *Facebook through the looking-glass* (2017), demonstrates how the sound in 'feedback' in this series of videos gains special importance. This recalls Benedickt's words (1993) describing the virtual landscape

as a combination of "landscapes, sounds and presences never seen before on earth, blooming in a vast electronic night". In cyberspace, sound emerges as a result of this information traveling through virtual space, and originates the moment that a connection is made. A study based on the feedback of contents that the social network presents as the basis of its workings, that not only are made visible but also audible, throwing light on the idea of the screen as a mirror that reflects sound, by reverberation.

e. Starting from the design of the path that has led us to discover the equivalences found between both spaces (modern urban space and cyberspace), and between both figures (the modern *flâneur* and the *Cyberflâneur*), **it is possible to prove the existence –and thus the survival- of the *flâneur* in cyberspace**. Likewise, just as Benjamin declared the death of the *flâneur* caused by his empathy with the merchandise, impeding the maintenance of the distance that makes his existence possible in the context of the birth of capitalism, we find that Mozorov (2012) declares the death of the *Cyberflâneur,* who has succumbed to the merchandise materialized in the shape of social networks, advertisements and applications which, due to the control they exercise over him, make *cyberflânerie* impossible. However, through different proposals we can verify how, by adopting the *flâneur's* attitude, artists manage to keep the necessary distance and subvert the control held by big corporations over cyberspace, as is the case of those studies described as "Facebook-art", in which the "facebooker" *Cyberflâneur* wanders through a myriad of virtual faces, playing different roles and identities from anonymity, producing "noise" in the system and making use of the social network as a tool of resistance. After these proposals and by the artistic practices that have been revised, we consider that, although cyberspace is an environment dominated by the control and interests of the multinationals that govern it, the *Cyberflâneur* –characterized by his detective facet, his curiosity and his investigative eye- finds that he is incited to lose himself in the corners and passage-ways that still exist in cyberspace. Moving through the hypertext, he lets himself go over chance meetings and serendipity. In this way, despite the extinction of the *Cyberflâneur* as declared by Morozov, we can confirm his permanence. By our artistic experience in *Facebook Through the Looking Glass* (2017) that we expose at the end of this section dedicated to cyberspace, we show -in a metaphorical way- the way that the social network based on the feedback of contents works, where the user feels attracted and absorbed by his own phantasmagoria, a chance discovery produced by the actual practice of *cyberflânerie*, that in turn reflects his own dissipation. A play of mirrors, in which disappearance is transformed into reappearance, emphasizing, by this "cyber-performance", the importance of the concept of the screen as being a threshold.

5. Establishing a change of perspective, guided by Certeau (1990), we proposed the crossover from digital space –through which the *Cyberflâneur* navigates- to enter hybrid space, a descent of the vertical viewpoint to a horizontal experience, that has allowed us to delve into the way that the new information and communications

technologies have had influence on the experience that the user has with the space. Thus we can affirm that:

a. In hybrid space, the lineal perspective is complimented -and occasionally replaced- by the multiple perspectives that are available when super-positioning window/screens on the different devices employed.

b. The vertical representation of space does not necessarily correspond to the everyday reality of people, as it gives impartial and incomplete information – at times, a vertical viewpoint only hides objects that are relevant to the daily lives of the city's inhabitants.

c. Urban space has undergone a process of fragmentation as an applied strategy, with the aim of obtaining the largest possible control over itself, and electronic media favors the appearance of discontinuous, fragmented and heterogeneous spaces that are characterized by their dynamism, and by an aspect that is continuously reconstructed by electronic screens. A space that is in movement and in constant interaction between actions that are based on individual experiences, with physical and digital elements.

d. New information and communications technologies allow the citizen/user to be interconnected globally, and due to this hyper-connectivity, the city has been overflowed by its own expansion, contributing to the apparition of numerous concepts that try to describe the new relationships that arise between urban space and technology. Reflections, that as much show the influence of technology in contemporary cities (informational, global, digital...), as also the enormous difficulty in establishing a clear definition of post-modern urban space.

e. Mobile technology has changed and continues to change street language, and as a consequence, modify the rhetoric's of strolling through a hybrid space, and, as a landscape of information, influences the urban experience and that of the daily lives of those individuals who experiment with the city: cell phones -and all they mean- modify the perception that one has of one's surroundings, and make new ways of building reality possible. The use of locative media, (communications media that are linked to a physical location) produces social interaction, and, through studies such as those of Jeremy Wood (2000-2016) or Christian Nold (2008) that by the use of these devices, the way in which these have become a means of expression and a cataloging of spatial relationships is made visible, be it with the use of annotative or phenomenon media (Cornelio; Alsina, 2010). A performativity that is visible in a crowd that, with the use of that technology, appears to be publicly interpreting an imaginary theatrical piece, whose contents generate "a continuous sonorous and visual space" (March, 2003). However, the performative use of technology that the *phoneur* employs –especially technology that is doted with locative media- becomes evident in the registering of those spatial representations that give way to a

cartographical series, that reveal a complex network of interactions between people, events and places, showing just how fluid and variable the city -and subjective experience- can be.

f. The study of the city as a commercial center and a panorama has revealed of the influence of the nTICS, making the expansion and extension of mercantile production in large cities evident, making cities become –in the majority of cases- a great commercial sign, a great scenery showing the shape of the city as a flow of permanently evolving images: a screen-city in which the citizen runs the risk of becoming a spectator, surrounded by visual production devices: the city, with mobile technology, is perceived as a combination of "tactile" data that is being re-written every minute. This is perceptible through actions such as those carried out by Michelle Teran (2003-2006), who incarnated as the *flâneur*-rag-and–bone-man of hybrid space, shows the hidden layers and fragments or urban technological waste in the urban space, which normally are not accessible. With *Las calles habladas* (*The Spoken Cities*) by Clara Boj and Diego Díaz (2016), the use of technology in the act of walking down streets activates a sonorous layer, produced by the textual reading of Internet publications in relation to the spaces that are being crossed. Artists, who -in their collector, rag-and-bone and botanical facets- adopt a *flâneur* attitude in order to unveil those invisible or inaudible layers to which, normally, one cannot accede, activating in this way the metaphor employed by Fournel, of the *flâneur* as a "walking daguerrotype", or a sensitive plaque.

g. Within the city as an advertising sign or screen-city, with early proposals such as *This is not an Advertisement*, by Muntadas (1985), or later on *The Artvertiser: improved reality*, by Jualian Oliver (2010), one can verify that arte, making use of technology, subverts and creatively modifies advertisements, questioning commercial software. Thus, it is demonstrated that from the field of art, new technology's capacity of interaction and connectivity –which, due to their capacity for the promotion of interactivity- make the participation of the user in the reading and writing processes possible; that this 'usability' allows the citizen to be a user and not just a consumer; and that through its legibility, favors the reading of the text-city.

6. **In relation to the localization of the *flâneur's* properties in hybrid space**, as much as to the importance of taking up his **attitude in contemporary artistic practice**, we can conclude:

a. That the proposal of the evolution of the arcade to commercial center, and the analysis of its influence on urban space, make it possible to visualize the control mechanisms that have been applied, as well as the way that the merchandise has exceeded the spaces belonging to the actual city, and at the same time has managed to miniaturize and introduce itself into cell phones and thus filter all the aspects of the user/citizen's daily life. In this sense, instead of succumbing to it, the *flâneur* has

managed to stay on the margins of the interface or threshold-city, where –with the use of new technologies- he manages to experience the urban space in a sensitive fashion.

b. That in relation to the way that new technologies influence contemporary public life, and following Featherstone (1989), we sustain that the fragmentation and fluidity inherent in new technologies that relate to the urban experience, have been left behind. With the use of space that the *flâneur* employs, a larger commitment to the city arises, the key being the reading of the city as a text. In turn, the analysis of spaces such as commercial centers -or of the city being read as a text- can help analyze the readings that in (and of) the city is made by users, reflecting the privatization, control or excessive security measures that are in force in such spaces – which from the artistic field are exposed and questioned, such as the revised proposals made by Surveillance Camera Players (1998), Mario Santamaría (2011) or Hito Steyerl (2013).

c. That the route proposed has enabled us to verify that the intention of various authors –such as Luke (2001; 2005), Beloff (2003), Young (2005), Fahmi (2008), De Souza e Silva (2009) or Psarras (2015)- is to show the importance of the need to recover the *flâneur* in hybrid space, as the paradigmatic figure of urban experience, revealing the different aspects that this space presents by implying a concrete way of walking, viewing, observing and reading the city.

d. As for the characteristics we have determined as the most relevant to the *flâneur* in this study, and his equivalencies in this space, we confirm that as much in the crossing-over of digital space with the physical one, **in hybrid space the *flâneur* walks and navigates with no direction, simultaneously**, generating de-territorialization vectors, that notably contribute towards the understanding and definition of what is urban, as his being in constant movement turns him into a social body in a network of relationships and interchanges with other bodies, that the social space generates. By his mobility, as a result of connectivity, we verify how it promotes new kinds of relationships, in spaces that are constantly more privatized and changeable. A directionless wanderings of the *flâneur* in hybrid space, that is doubtlessly influenced and triggered by the relationship between body, space and technology, where the body can become an interface between what is physical and virtual. These matters are made evident with the actions carried out by the No(DOS)3 team, in which the *flâneur's* or *phoneur's* attitude in hybrid space is assumed to propose interaction and interchange –in a symbolic way- by the use of technology, setting up a network of relationships and contacts between body-body, body-device and body-space.

e. That in relation to the leisure-time that characterizes the modern *flâneur*, this becomes present in hybrid space, through play. By going down the paths that have been transited and drafted out by Like (2005) and De Souza e Silva (2009), we can

determine that the *flâneur* finds his update in the *phoneur*, a playful figure that makes use of all his senses in order to experiment the city in a multi-sensorial way, and through whom the importance of play is made visible, as a triggering mechanism for the re-conquest of public physical space and an activator of the sensitive experience of the city – where the limits of play and daily life become diffused. In this sense, confronted by the difficulty of carrying out movements in no particular direction in a context where spaces and bodies are submitted to permanent surveillance and control, where every movement made is tracked, we find that the *flâneur* in hybrid space is able to establish a playful relationship with technological devices, so as to focalize attention on details and the city's sensitive aspects: the *flâneur* re-territorializes the city through play, with ludic and spontaneous actions, combining his role as an actor with that of a spectator.

In reference to the playful employment of new technologies in public space, we should mention the interest that the field of video games raises, something that begins in cyberspace with the simulated and immersive environments that some video games or metaverses such as Second Life, and which in a process of eversion (turning inside out) go from having a digital or virtual form to the adoption of a physical form. A field that doubtlessly requires a specific treatment in relation to the *flâneur,* and that here –so as not to exceed the limits of our investigation- we have only mentioned in a general way, to be able to center ourselves on those aspects of play that are more related to the artistic field, and that by playful and performative actions such as those in *WoW*, by Aram Bartholl (2006-2009), the influence of digital games in physical space is made visible.

f. In reference to the crowd –a characteristic of the modern *flâneur*- it is possible to differentiate two types that appear as relevant when studying the relationship between space and technology, with the aim to discover the figure of the *phoneur* in crowds; these are the "intelligent crowd" and the "zombie crowd", within which we observe the existence of the *phoneur* that manages to maintain curiosity, individuality and anonymity needed to become the detective that makes the most of the potential of new technologies to activate urban sensitivity. Likewise, the *phoneur* keeps the necessary distance from the merchandise, so as not to be dragged under by the force of the zombie crowd. The 21st Century *phoneur* emerges as a hybrid being, that wanders in hybrid geographies, walking on the margin of the consumer spaces in the city, and boosts his performativity with the use of technology, that in this sense becomes a tool for socialization, favoring encounters. Thus pedestrians find their role as participative actors modified, to become spectators, as we have been able to observe in the proposals carried out with the use of QR codes, such as *In the Air, Tonight*, by Patricio Davila and Dave Colangelo (2015), where one can observe how the artistic use of screens in the interface-city become an element of communication between the (sensitive) environment and the (sensitized) pedestrian. As occurs in *PARLAMENTO1#* by Moisés Mañas (2017), the interface acts as a sensitive relationable space in which the use of the screen

generates situations, promoting the mobilization of the senses and tactability. According to Verhoeff (2012), while the mobility of the user of the cell phone's screen does not change the relationship with the screen as a material object in his hands, the mobility of the *phoneur* influences the physical relationship with the screen, that becomes more intimate, flexible and mobile, even with the possibility of interaction and relationship with the space outside it.

g. That having highlighted visual predominance (within which we include the sonorous qualities that impregnate the modern city) as being a characteristic of the modern *flâneur* in hybrid space, due to the importance that the mobile telephone acquires as a device that provides communication with the world, we have found the proposal of a multi-sensorial stroll from the eye to the ear necessary, with the transormation of the *flâneur* into a *phoneur* – a process by which the ear gains importance due to the sounds that are beginning to spread through urban space with the use of machines in factories. Sounds that expand and turn the city into a big orchestra, with the idea of the *flâneur* being the tuner of the world (Schafer, 1985; Psarras, 2015). Sonorous qualities that are exposed by works such as *Ear to the Ground* by David Van Tieghem (1982), or *Railings*, by Francis Alÿs (2004), actions that are based on what we have described as a sonorous *parkour*, which promotes the sonorous properties of urban space. This amplified aurality is exposed on sonorous strolls such as those proposed by Cardiff and Miller since the 90s, or the *Electrical Walks* that Christina Kubisch has been carrying out since 2004, in which the invisible and inaudible parts of the city come to light, and become perceptible. With the inclusion of these proposals one can observe how *phonerie* is very close to the original idea of *flânerie*, as the cell phone permits aural, visual and textual movement.

These are the aspects that are confirmed in turn by *Acciones no anunciadas* (*Unannounced Actions*) (2017), or *El árbol de los errores* (*The Tree of Errors*) (2017), by which the mobile device transforms the city into an interface that -starting from visual elements such as the screen and QR Codes- activate a multi-sensorial layer which promotes a tactile use of space. Likewise, the locative tools that are present in mobile devices become the way of registering movements by the gathering of their coordinates, which we have worked on in *Deriva(da)s* (*Driftings*) (2015), *Palimpsesto errático* (*Erratic Palimpsest*) (2015), *Desplazamiento sonoro* (*Sonorous Movements*) (2015) or *SOY (aquí)* (2016), as well as the possibility that they offer facilitating long-distance collaborations, in which –by several works- we have been able to appreciate the interaction between spaces, bodies and cities in a ubiquitous and hybrid way. Mediums that register by photographs, sound or video, as well as presenting themselves as mechanisms capable of establishing communications and relationships, as we have been able to experiment by the actions carried out by the No(DOS)3 team. This way, by the use of technology, the *phoneur* obtains a more pluri-sensorial and affective (attached) experience with the surrounding space. **However, the incorporation of photographic cameras in**

mobile devices and the increase in size of their screens provoke a return to visual predominance, an aspect that still make the considerations of Jameson (2001) fundamental, when adapting the 19th Century *flâneur* to the 20th Century.

a. That in this sense, by ways of the artistic proposals that we have revised and practiced, it becomes clear that the relationships between the body, space and technology –incarnated by the artist who adopts the *flâneur's* attitude- establishes the existence of *flânerie* made visible in hybrid space, and that with the employment of locative media, makes a critical approach to the present-day urban situation, managing to thus question excessive commercial presence and vindicate daily practices such as strolling, or the occupation of public space. In the same way, the existence of diverse mobile applications based on the fact of being lost or disorientated, show the need to explore urban space in a free and hazardous way, by adopting the *flâneur's* attitude. Thus, a reconsideration leads to thinking about new urban experiences that enrich physical space with a certain amount of poetry, returning a certain degree of serendipity to street-wandering, and a redefinition of data and recovery of the space for encounters.

b. By the artistic proposals we have introduced here, it is possible to observe how many of these artists resort to the figure of the *flâneur*, because of his capacity to make the streets become a space of permanent adventure and infinite discoveries, as his steps give significance to this new urban space, wringing out to the full his urban experience. By recovering and adapting contemporary urban space, they experiment and give value to the principles of enjoyment, surprise and confusion that indisputably enrich urban experience by making the most of the possibilities afforded by technology.

c. Likewise, by the works that we have been showing in which new technology is used, one can notice a change in the metaphor of the "botanized", that goes from a more physical and material level to a more virtual and immaterial one, resorting to the hybridization of the ways to explore a hybrid medium. This suggests a transformation of the *flâneur*, turning him into a contemporary hybrid *phoneur*, characterized by his sensorial capacity and by his integration with the new technologies, being capable of continuously rewriting or diffusing the limits between the street and the home, between what is private and what is collective.

d. Finally, and in relation to the consubstantial contradictions and ambiguities that, according to Benjamin, the modern *flâneur* presents, we wish to underline that the idea of the 'threshold' has allowed us to step from one space to another, and move through spaces "between" those concepts that we have handled -which are contradictory a priori- becoming intensified in a more evident way in hybrid space, reaching their hybridization by moving through the folds. The *phoneur* navigates through an intermezzo that is rhyzome, in a space between

spaces, at the threshold that the city has become: between what is physical and what is virtual, interior and exterior, inside and out, between what is global and local, between what is public and what is private, the crowd and solitude, what is individual and what is collective, being at once a consumer and a producer, actor and spectator: "Between the contingent and the universal, between presence and absence, between utopias and heterotopias, between temporal disjunctions and historical trajectories, and between implosions and explosions of subjectivity" (McLaren, 1997).

Having reached this stage, we can conclude that, definitively, the importance of *flânerie* is undeniable, in its recuperation and adaptation to new spaces generated by the new technology such as hybrid space, where we have been able to argue the existence of the *flâneur* who has become a *phoneur*, and who remains to be confirmed after the artistic practice referred to here, even when this has not been treated in an explicit way. The examples that have been revised leave proof to the fact that the figure of the *flâneur* has not been exhausted in the new century, as present-day urban material requires continuous revision, and within this figure one can observe practices that derive from -and share- features with *flânerie*. In the use that the *phoneur* makes of new technology, one can see how he is still faithful to the romanticism of the 19th Century *flâneur*, which he combines with a critical attitude, that in some cases brings him closer to the Situationist practice of psycho-geography, and that –together with the playful and performative use he makes of the trinomial body(s), space(s), technology(ies)- a link to the Fluxus proposals could be established.

The city, as we have seen, becomes the stage on which the movements and relationships that create the pedestrians' "dance" of daily life, and that with various proposals based directly or indirectly on the practice of *flânerie*, *cyberflânerie* or *phonerie*, the pedestrian goes from being a mere spectator of a space to become a participant of what is happening; the purpose of the *flâneur* and his reincarnations thus becomes a subject of investigation, a study of the intersections in our senses, and of the observation of technological practices that take place in the city. Issues that have been experimented in a personal and collective way through the start-up -and later, the presentation of our artistic work- where the idea of *flânerie* has been conceived as a creative attitude and strategy, that we have contributed to in our theoretical-practical focus.

Among some of the important contributions to the survival of the *flâneur*, we can confirm that this one does not present itself as a way to generate unchangeable discourses, rather it is a way of "crossing thresholds", a way of opening up new paths, of creating new relationships, as well as of visibly confronting and "breaking down" fixed structures - as in his "movements", the *flâneur* has the capacity to incorporate unwrinkled (dynamic and transformative) properties into a grooved (sequential and casual) space, which sparks our

interest at the hour of taking this theme towards new artistic contexts in future lines of investigation, unfolding different focuses, contexts and locations.

Thus, we feel that all the issues that arise in this study could be the starting point to exploring other possible paths, in which –as we have commented some paragraphs ago- the expansion of our artistic practice becomes necessary. We shall continue investigating, going further down paths that we find essential to these explorations, as are those related to the issue of gender, that has remained "on the margin" of this study. In this way a route that will allow us to tackle urban, physical, digital and hybrid space opens up before us, starting from Featherstone's proposals (1998) to update and study the changes in the evolution of the *flâneur*, especially from the angle of his feminization, which would lead us on to go further into the figure of the *cyberflâneuse*.

In this way, taking as a starting point the *flâneuse*, our proposal is to carry out a re-conceptualization with the aim to go deeper into aspects that are inherent to space, such as the woman's relationship to public space, cyberspace and the birth of the cyborg theory (Haraway, 1984), as well as the hyper-visualization and overexposure of the "ego" that the use of new technologies imply, and their relation to the construction of the "ego" as a work of art, an aspect that cannot be separated from the gender issue. Likewise, due to his presence on the streets and the visual predominance that exists in the *flâneur*, we find that from his facet as a detective, issues related to the sense of sight emerge, and in turn are related to various practices that arise with the sexual revolution in the 60s.

A viewpoint that sparks the chance of an encounter with the *other* and the objectification of a body, that becomes an object of desire, as is the case with prostitution – which, for Benjamin, incarnates the transformation of the world of merchandise. A game of seduction unleashed by the *flâneur*-detective, implicit in the relationship of the pursuer with the pursued, where the act of chasing someone implies the rediscovery of the city through the desires and energy of the *other* – something that is stimulated by various practices carried out in urban space, such as the mystery that hides in various spaces for chats, or the play of encounters promoted by mobile applications that let users communicate with other people -according to their preferences- so as to hold conversations and set up dates or encounters. The issues present themselves as the starting point for the development of a consistent hypothesis in a future study, and as a consequence, this work -due also to its nature- leaves a window open to future studies on this theme which will enrich existing studies so that, as we look through this window, other perspectives appear before us showing us new paths to explore.

With all this, we hope that our work will help to inspire future investigators and that this theme will be of as much interest to them, as it has been to us.

It was a wrong number that started it, the telephone ringing three times in the dead of night, and the voice on the other end asking for someone he was not. Much later, when he was able to think about the things that happened to him, he would conclude that nothing was real except chance. But that was much later. In the beginning, there was simply the event and its consequences.

Whether it might have turned out differently, or whether it was all predetermined with the first word that came from the stranger's mouth, is not the question. The question is the story itself, and whether or not it means something is not for the story to tell (Auster, 1985:17) .

ANEXO

DOI: http://dx.doi.org/10.6035/Kult-ur.2017.4.7.3 - ISSN: 2386-5458 - VOL. 4, Nº7, 2017 - pp.79-98

MUJERES HACIENDO CIUDAD: *FLÂNEUSES* Y LAS SINSOMBRERO[1]

Women Making City: Flâneuses and Las Sinsombrero

Elia Torrecilla Patiño
elia.torrecilla@gmail.com
Universidad Politécnica de Valencia

RESUMEN:

En este artículo se plantea un recorrido de la mano de algunas mujeres paseantes (*flâneuses*) que supieron afrontar las adversidades de un espacio público urbano destinado fundamentalmente a los hombres. Mujeres que a través de su presencia en las calles, supieron utilizar estrategias para trasgredir, mediante un uso creativo del cuerpo en el espacio, las normas sociales del momento; ése fue el caso de Las Sinsombrero.

A través de diferentes obras literarias, biografías, memorias y documentos fotográficos de escritoras y/o artistas, quedan registradas las experiencias y las limitaciones que las mujeres sufrieron durante sus paseos por la ciudad. Mujeres invisibilizadas, que debían permanecer en el entorno familiar y privado, pero que se lanzaron a un espacio público diseñado por y para el género masculino, mujeres que utilizaron su tiempo para ganar espacio. Mujeres que hicieron ciudad.

PALABRAS CLAVE: mujer, ciudad, *flâneuse,* Las Sinsombrero, arte.

—

1. Este texto es resultado del Proyecto I+D: «Recuperación de prácticas pioneras del arte de acción de la vanguardia histórica española y su contribución a la historia de la performance europea». Agradecimientos al Ministerio de Economía y Competitividad (Proyecto ref. HAR2014-58869-P).

ABSTRACT:

This article follows the steps of *flâneuses* who understood how to confront the adversities of an urban public space designed primarily for men. Through their presence on the streets and the creative use of their bodies in space, these women applied their strategies to violate the social norms of the day. These women were known as *Las Sinsombrero* (the hatless).

The women's experiences and the restrictions they faced during their walks through the city are recorded in literary works, biographies, memoirs and photographic documents by women writers and artists. Invisibilized women, who instead of conforming to the norm and remaining within the family and private space, broke out into a public space designed by and for men; women who used their time to win space; women who made the city.

Keywords: woman, city, *flâneuse*, *Las Sinsombrero*, art.

RESUM:

En aquest article es planteja un recorregut de la mà d'algunes dones passejants (*flâneuses*) que van saber afrontar les adversitats d'un espai públic urbà destinat fonamentalment als homes. Dones, que a través de la seua presència als carrers, van saber utilitzar estratègies per transgredir, mitjançant un ús creatiu del cos en l'espai, les normes socials del moment; aquest va ser el cas de Las Sinsombrero.

A través de diferents obres literàries, biografies, memòries i documents fotogràfics d'escriptores i/o artistes, queden registrades les experiències i les limitacions que les dones van patir durant els seus passejos per la ciutat. Dones invisibilitzades, que havien de romandre en l'entorn familiar i privat, però que es van llançar a un espai públic dissenyat per i per al gènere masculí, dones que van utilitzar el seu temps per guanyar espai. Dones que van fer ciutat.

Paraules clau: dona, ciutat, *flâneuse,* Las Sinsombrero, art.

DOI: http://dx.doi.org/10.6035/Kult-ur.2017.4.7.3 - ISSN: 2386-5458 - VOL. 4, Nº7, 2017 - pp.79-98

Introducción

Desde la aparición de la ciudad moderna, cuyo paradigma es el París del s. XIX recién remodelado por el barón Haussmann, son muchos los artistas que se han dedicado a tratar de comprender el nuevo fenómeno urbano, utilizando como práctica la actividad de caminar: inspirados por la figura del *flâneur*, las derivas situacionistas, el dada, el surrealismo, o el *land art* entre otros, hasta la práctica artística actual, el arte ha utilizado el caminar como experiencia socio-política para mostrar nuevas realidades posibles, así como forma de experimentar la ciudad en —y con— todos los sentidos. De ahí que el caminar se haya constituido como una metáfora del movimiento mental, físico y artístico.

Pasear y dejarse llevar por los ambientes de las calles que forman el laberinto urbano, sumergiéndose en un estado temporal caleidoscópico, es una actividad que supo desarrollar a la perfección un personaje (hombre), que es tan antiguo como la ciudad moderna; se trata de su propio resultado: el *flâneur*, una figura recuperada de la obra de Baudelaire y estudiada por Walter Benjamin en un proyecto que daría lugar a su obra póstuma, el *Libro de los pasajes*.

En él dedica un apartado a este caminante sin rumbo que permite explicar ciertos procesos sociales de la modernidad, porque la *flânerie* es una práctica que permite observar, evaluar la historia de la ciudad y detectar sus carencias, excesos e irregularidades; problemáticas como la escasa presencia de la mujer en el espacio público en una ciudad que comienza a dividir los espacios sociales principalmente entre el ámbito público y el privado, entre el interior y el exterior.

Tomando como paradigma la figura del *flâneur* y empleando la propia *flânerie* como metodología, poniendo el foco de atención en las calles transitadas, se hace visible la escasez de calles con nombre de mujer. Partiendo de esta experiencia, se propone un recorrido guiado por mujeres *flâneuses* que utilizaron su cuerpo para reivindicar un espacio y unos derechos a los que se les había negado el acceso y el disfrute. A través de estrategias propias de la práctica artística, ellas hicieron de la presencia en las calles una herramienta política y de transformación social, escribiendo la ciudad que ahora leemos.

Nota al pie

En la actualidad, la *flânerie* —o el caminar como experiencia estética— desvela los desajustes que existen en las calles de nuestras ciudades, que son reflejo de la sociedad en que vivimos; un acto tan sencillo como el de fijarse en el nombre de las calles por las que se pasea, pone de manifiesto la poca visibilidad que han tenido las mujeres en el espacio público, mostrando un fuerte desequilibrio histórico de género. Este hecho, evidencia que el planeamiento de las ciudades no se ha organizado en torno a los principios de libertad e igualdad, extendiéndose a todas las personas y grupos sociales, sino que se ha hecho respondiendo a las necesidades de un individuo universal: varón blanco, joven, con capacidad adquisitiva y heterosexual. De este modo, a través de los nombres de sus calles, se hace visible una sociedad notablemente desigual.[2]

Con estos patrones, queda al margen otra ciudad formada por ciudadanos que no cumplen estos requisitos, que es la ciudad cotidiana donde habitan sujetos con una diversidad biológica, social, económica y cultural (Navarrete, 2016, p. 95), promoviendo una diferenciación social marcada de forma intensa por la desigualdad, la subordinación y la exclusión.

Culturalmente, el espacio siempre ha estado dividido entre el exterior y el interior; por lo público y lo privado, correspondiéndole a cada uno de ellos su propia audiencia: el espacio exterior y público ha sido destinado prin-

2. Calles transitadas durante un paseo realizado el 24 de julio de 2016 entre las 21:15 y las 22:40h.: Carrer de Palafox, Carabasses, En Gil, Baró de Cárcer, Editor Manuel Aguilar, Roger de Flor, Actor Riuelles, Hospital, Quevedo, Padilla, Gravador Selma, Sant Agustí, Guillem de Castro, Pare Jofré, Julio Antonio, Plaça d´Espanya, Gran Vía de Ramón y Cajal, Marvá, Albacete, Beat Gálvez, Jesús, Historiador Diago, Conca, Doctor Sanchis Sivera, Ángel Guimerá, Ferrán el Católic, Erudit Orellana, Calixt III, Literat Gabriel Miró, Sant Ignasi de Loiola, Azcárraga, Quart, Sant Jacint, Dr. Zamenhof, Passeig de la Petxina, Pont de les Glòries Valencianes, Menéndez Pidal, Mauro Guillén, Pla de la Saïdia, Guadalaviar, Pont dels Serrans, Blanquería, Serrans, Plaça de Manises, Comte d´Almodóvar, Batlia, Cavallers, Rellotge Vell, Juristes, Pujada del Toledà.

   De todas las calles de Valencia, solamente el 10% de las dedicadas a personas tienen nombre de mujer, y el 83% de las mujeres que aparecen son santas, vírgenes o nuestras señoras. Para más información: Llaneras, Kiko; Pérez Colomé, Jordi: «Ellos son doctores, ellas vírgenes y santas». *El país digital* [en línea]. 7 enero 2017. [fecha de consulta: 8 enero 2017]. Disponible en http://politica.elpais.com/politica/2017/01/06/actualidad/1483666778_781495.html?id_externo_rsoc=FB_CC

cipalmente a los hombres, encargados de representar las nuevas formas de experiencia pública, y el doméstico y privado el que ha sido asignado a las mujeres; una representación de la distribución sexuada del espacio de forma general, en las ciudades tradicionales.

Mujeres a pie de calle

Pasear por la calle, en soledad, sin rumbo fijo, dejándose llevar por la ensoñación y la fantasmagoría que producen las ciudades modernas, sin ninguna otra preocupación que el deleite estético, ha sido una actividad destinada fundamentalmente a los hombres; para ellos, pasear ha sido siempre un capricho, algo que dependía únicamente de su voluntad. Ello queda evidenciado y personificado a través de la figura del *flâneur*. En cambio, para la mujer, el paseo ha representado una conquista; ir de paseo ha supuesto para ella desprenderse de las imposiciones inherentes al patriarcado que la minoraba y la sigue minorando. Para la mujer, pasear ha sido un acto equívoco simplemente por resultar ocioso (Mina, 2014, p. 219-242).

Así como el *flâneur* se convirtió rápidamente en objeto de interés para autores como Fournel (1867), Benjamin (1940) o Hessel (1997) entre otros a partir de la primera mitad del s. XIX, el término *flâneuse* en tanto categoría histórica no había sido empleado por nadie, simplemente porque, al no ser posible, no existía. De hecho, Louis Huart (1842, p. 115), en un texto que excluye absolutamente a la mujer de la *flânerie,*[3] aconsejaba:

> Si no es razonable salir a dar un paseo en compañía de un amigo, es imposible dar un paseo en compañía de varios amigos: la flânerie no es solamente una caminata rápida. Las flâneries realizadas en compañía de una mujer deben ser evitadas.[4]

3. Para conocer la relación que existe entre ciudad y creatividad a través de un paseo por diferentes ciudades cuyas calles han sido transitadas y vividas por flâneuses, ver: Elkin, Lauren: «Flâneuse. Women walk the city», Chatto&Windows, 2016.

4. «S´il est déraisonnable de flaner en compagnie d´un ami, il est impossible de flaner en compagnie de plusieurs amis: la flânerie n´est plus qu´une rapide promenade. Les flâneries faites en compagnie d´une femme sont encore bien plus à éviter.» (Traducción propia).

Podemos advertir a través de numerosos documentos sociológicos existentes, así como a través de los testimonios de diferentes autoras y pintoras del pasado, que al menos en el contexto europeo, la relación e interacción entre la mujer y la ciudad ha estado excesivamente limitada (Gómez Reus, 2005). Pero aunque la presencia de las mujeres en el espacio público estaba restringida, nadie logró apartarlas del todo de este ámbito y ocuparon el centro de las urbes, bien por obligaciones que vienen desde el espacio de lo privado y lo familiar como hacer la compra, o bien por la sencilla razón de dar un paseo, por puro placer. Porque sí.

En el primero de los casos, advertimos la presencia de una mujer «ama de casa», que es esposa y madre, cuidadora, y cuya mayor parte del tiempo está destinado al espacio íntimo, familiar y privado, básicamente destinado a la limpieza y al cuidado de la familia. Para esta mujer, el uso del espacio público sigue ligado al ámbito de lo familiar y se reduce a los espacios de las compras.

En esta actividad de comprar, aunque vinculada al entorno doméstico, el paseo se hacía posible en los grandes almacenes, esos nuevos espacios dedicados al consumo en los que se podía ver sin ser vista. Pero las deambulaciones que aquí tenían lugar no llegaban a gozar de la misma libertad que practicaba el *flâneur*, ya que a diferencia de éste, la *flâneuse* tenía un propósito de compra y consumo de bienes.

De la misma manera que al *flâneur* se le relaciona con la aparición de los pasajes, hay algunos estudios que tratan de relacionar los pasajes o los grandes almacenes —en la actualidad, centros comerciales— con un incremento de la presencia femenina en espacios públicos, ya que estos lugares rompen de alguna manera con la reclusión de la mujer en el hogar (Mina, 2005). Así, los primeros grandes almacenes serían espacios destinados a las mujeres, encargadas de las compras familiares, espacios cerrados pero por donde era posible deambular sin los peligros que acechaban las calles, además de contar con el consentimiento por parte del marido y la sociedad.

Esta distinción entre la ocupación del espacio público por parte de varios tipos de mujeres ya aparece en la obra *El pintor de la vida moderna* (1862), de Charles Baudelaire, una obra que recoge la esencia del *flâneur* como figura paradigmática de la experiencia urbana del París del s. XIX. En él, el poeta

retrata a diversos tipos de mujeres pertenecientes a diferentes categorías sociales que ocupan el espacio público, actividad propia del *flâneur,* convertido en fisiologista y detective, que observa y describe a los distintos personajes que deambulan por las calles de la época.

En este sentido, en su texto «Mujeres y mujerzuelas», Baudelaire deja reflejada la diferenciación que existe entre dos tipos de mujeres que él observa en el espacio público. Por un lado, están las «mujeres que pasean por el parque acompañadas por sus maridos; mujeres respetables que visten con colores suaves y ropas sedosas que definen su clase social». Por otro lado, están esas «mujeres que son objeto de consumo sexual, que muestran sus cuerpos de manera abierta. En ellas, la ropa que visten hace resaltar su anatomía, revelando las formas que hay debajo» (2013, p. 51).

Baudelaire hace referencia a prostitutas, también llamadas «mujeres de la calle» y «mujeres de la vida». La primera de ellas es una mujer cuyo trabajo recibe el nombre de «hacer la calle». A este respecto Manuel Delgado (2006) plantea una reflexión sobre la gran diferencia que existe en la relación entre hombre y mujer con la calle como espacio físico y social. Una de estas desigualdades la encontramos en el empleo de la expresión «hombre público» que hace referencia a un personaje expuesto y visible, entregado a la crítica y opinión pública al que normalmente se identifica con el político o profesional; en cambio, una «mujer pública» designa a una mujer que es accesible a todos. Una prostituta que, sola ante la multitud, espera la compañía de un hombre. Entonces, cuando hablamos de la presencia en la calle, mientras el *flâneur* vagabundea, la mujer se prostituye.

Buck-Morss (1986, pp. 99-140) explica que aunque el acto de deambular que lleva a cabo la prostituta no tiene nada de la libertad artística que tenía para el *flâneur*, la prostituta no deja de ser una mujer paseante que puede convertirse en *flâneuse* al tener la posibilidad de observar la vida que tiene lugar en el espacio público. Para Benjamin, quien detectó tanto en la *flânerie* como en la prostitución rasgos de la modernidad social, cultural y económica, la prostitución encarna la transformación del mundo de las mercancías, pues la prostituta callejera deviene productora y mercancía al mismo tiempo. En este sentido y siguiendo la línea de Benjamin, Buck-Morss comenta que la prostitución se convirtió en un fenómeno creciente

durante la segunda mitad del s. XIX, haciendo del cuerpo de las mujeres una mercancía a quien la prostituta imita y de la que asume su atractivo: «Desear a la mujer-como-cosa que está a la moda y a la venta es desear el valor de cambio en sí, esto es, la esencia misma del capitalismo» (Buck-Morss, 1986, p. 117).[5]

En ocasiones, las mujeres que simplemente buscaban disfrutar de un paseo por la ciudad y poder practicar la *flânerie* de una forma anónima y pasar desapercibidas, en definitiva, poder gozar de las mismas experiencias que el *flâneur*, tenían que recurrir a diferentes estrategias que les permitieran hacer uso de la libertad de caminar en soledad por las calles y dejarse atrapar por la fantasmagoría urbana. En su tesis, Hartmann (2004) habla sobre el uso que muchas mujeres hacían del disfraz. Cuando éstas adoptan la actitud de *flâneuse*s y deciden salir a pasear, descubren que las calles son espacios que se encuentran muy ligados a los hombres. Por ello, resulta familiar el hecho de que no pocas mujeres tuvieran que recurrir a la vestimenta masculina para poder caminar por París libremente.

> El travestismo intermitente capacitó a la mujeres a entrar en lugares generalmente prohibidos para ellas, y también ofreció la posibilidad de obtener oculta y completa libertad de movimiento […]. Disfrazarse en términos de género proporcionaba un excitante sentido de invisibilidad, interrumpía el circuito de la objetivación [es decir, ser objeto del consumo visual del hombre heterosexual] y desviaba la atención que habitualmente despertaba la mujer sola en un lugar público. (Epstein Nord, 1995, p. 241)

En *The Invisible Flâneuse* (1995), Elizabeth Wilson reclama el papel real que la mujer tuvo en la sociedad europea del s. XIX y comenta que el disfraz hacía posible que la mujer pudiera disfrutar de sus paseos en solitario convirtiéndose en una «copia» del *flâneur* (hombre). De esta manera se liberaba de la mirada masculina y podía pasar desapercibida en el espacio público, porque en general, las mujeres no disfrutan del gozo que produce pasar inad-

5. Tanto Benjamin como Baudelaire ven el la figura de la prostituta el modelo paradigmático de la mercancía, pues la prostituta callejera deviene productora y mercancía al mismo tiempo. Benjamin detectó tanto en la *flânerie* como en la prostitución rasgos de la modernidad social, cultural y económica.

vertidas entre la multitud: en el espacio urbano ellas no observan, sino que son observadas.

Figura 1. American Girl in Italy **por Ruth Orkin, 1951.**[6]

El propio Baudelaire explica que las mujeres son simples objetos que desfilan ante la mirada del *flâneur*, y en este sentido, recurrir al disfraz se trata de una solución temporal y de algún modo performativa.

> Para las mujeres burguesas, ir a la ciudad y mezclarse con las multitudes de composición social mixta no era sólo peligroso por ser poco familiar, sino porque era moralmente peligroso […] Los espacios públicos eran oficialmente el terreno de y para los hombres; para las mujeres entrar en él conllevaba inimaginables riesgos […] Para las mujeres, los espacios públicos podían ser un lugar

6. Imagen obtenida en Elkin, Lauren. «A tribute to female flâneurs: the women who reclaimed our city streets». *The guardian*, 20 julio 2016. Recuperado de: https://www.theguardian.com/cities/2016/jul/29/female-*flâneur*-women-reclaim-streets?CMP=share_btn_fb

De la misma autora, ver: Elkin, Lauren. *flâneuse. Women walk the city*, Chatto&Windows, 2016, para conocer la relación que existe entre ciudad y creatividad a través de un paseo por diferentes ciudades cuyas calles han sido transitadas y vividas por *flâneuse*s.

> donde una perdía su virtud, se ensuciaba; la salida al espacio público y la idea de la desgracia estaban íntimamente alineadas.[7] (Pollock, 1988, p. 69)

Entre el juego del disfraz y la moda, aparecen las mujeres *dandys* y, aunque para muchos autores son y deben ser hombres (para Benjamin un *dandy* es siempre un *flâneur*, no una *flâneuse*), existen referencias (Durán, 2009) que muestran la existencia de mujeres *dandy*s consagradas. Mujeres como Mademoiselle de Montpensier, la Condesa Dash, la Condesa de Merteuil y Mathilde de La Mole supieron construirse a ellas mismas a través del atuendo, suprimiendo la división de géneros y haciendo de sus vidas una verdadera obra de arte.

En la influyente obra de Janet Wolff *The Invisible Flâneuse: Women and the Literature of Modernity* (1991), la autora profundiza en la incompatibilidad que la presencia y el pasear por el espacio público tiene para las mujeres pintoras o escritoras, y al detectar la ausencia de un equivalente femenino del *flâneur*, propone la figura de la «*flâneuse* invisible». Wolff explica que los estudios más destacados sobre la modernidad, realizados por Baudelaire, Simmel o más recientemente, por Richard Sennett, asocian el fenómeno de la modernidad al espacio público, obviando así la experiencia de las mujeres en este periodo histórico. De este modo, la figura del *flâneur* en toda la literatura moderna solamente puede ser encarnada por un hombre. La invisibilidad de la *flâneuse* es retomada por Griselda Pollock, quien revisa el movimiento impresionista desde la óptica del feminismo.

Una manera de justificar la presencia femenina en las calles durante el siglo XIX era a través de la dedicación de las mujeres al arte, especialmente dentro del movimiento impresionista, que fue uno de los primeros grupos de artistas que contaron con un notable número de mujeres entre ellos. En su texto *Modernity and the Spaces of Feminity,* Pollock (1988) realiza un estudio sobre cómo las diferencias del uso y el acceso al espacio público influyeron

7. «For bourgeois women, going into town mingling with crowds of mixed social composition was not only frightening because it became increasingly unfamiliar, but because it was morally dangerous […]. The public space was officially the realm of and for men; for women to enter it entailed unforeseen risks […]. For women, the public spaces thus construed were where one risked losing one´s virtue, dirtying oneself; going out in public and the idea of disgrace were closely allied».

en la carrera profesional de pintoras impresionistas como Mary Cassat o Berthe Morrisot, e investiga las disparidades entre la representación del espacio en las mujeres impresionistas y los pintores varones. En los cuadros de estos últimos es común la aparición de bares, cafés o burdeles en los que las mujeres aparecen como objetos de deseo; en cambio, en las pinturas de las mujeres impresionistas, aparecen sobre todo interiores domésticos como el salón o el dormitorio, ámbitos no urbanos como el jardín de la villa de verano o espacios fronterizos como terrazas, ventanas o balcones.

Como explica Trasforini:

> La mujer artista que se acerca a la escena moderna de la metrópolis desafía a las figuras masculinas más laureadas de la modernidad: el *flâneur* de Baudelaire, el extranjero *blasé* de Simmel, el *dandy* de Lord Brummel y Oscar Wilde. En los espacios de la modernidad como lugares profundamente marcados por el género, ella es la aspirante *flâneuse*, una huésped no atendida y poco bienvenida que genera desconcierto. Es la mujer nueva que en la naciente cultura de masas está en sintonía con las libertades prometidas por la modernidad, pero está en contradicción con las restricciones de una sociedad que está rediseñando las fronteras del género. (2009, p. 21)

Frente a las restricciones de acceso al espacio público que han sufrido las mujeres durante el siglo XIX en occidente, ellas han ido desarrollando una serie de tácticas para hacer un uso creativo del espacio público. En este sentido, Virginia Woolf, quien hacía un uso de las calles como un acto de investigación, y gracias a la cual reflejar el paseo en la literatura se volvió un hecho relevante, propone indagar en los escritos autobiográficos de mujeres, con el fin de profundizar en cómo a lo largo de la historia han relatado su experiencia como mujeres que viven el espacio urbano, su experiencia como *flâneuse*s (Cuvardic, 2002, p. 57).

Woolf (2014, p. 17) denominó a la experiencia de conocer la ciudad a través del callejeo «street haunting» o ruta callejera, en un ensayo homónimo que recoge la ensoñación a través de un paseo, en el que la propia autora es transformada por el ambiente de la calle:

> Cuando salimos de casa en una hermosa tarde entre las cuatro y las seis, nos despojamos del yo por el que nuestros amigos nos conocen y nos convertimos en

> parte de ese vasto ejército republicano de peatones anónimos, cuya proximidad resulta tan grata al abandonar la soledad de nuestra casa.

De una forma general, desde el siglo XVIII, las mujeres que más han tenido acceso libre al paseo han sido las pertenecientes a la clase alta y especialmente las solteras, aunque sus caminatas siguieran estando más bien sujetas al ámbito de lo privado al desarrollarse dentro de sus posesiones, como en jardines privados o durante sus paseos en coche. Muchas de estas mujeres de clase alta, en ocasiones realizaban viajes a diferentes lugares del mundo por donde paseaban, aunque quizá se trataba de un desplazamiento más sujeto al turismo.

En sus escritos, Woolf empleaba de forma repetida el término «impedimento» para referirse a las dificultades que se les presentan a las mujeres a la hora de escribir, expresión que también utilizaba como metonimia para las artistas que trabajan en otros campos, especialmente en las artes plásticas y visuales. Resulta revelador que el «impedimento», etimológicamente, «lo que está en el lugar de los pies», parece ser el conjunto de obstáculos que dificultan o imposibilitan el movimiento en las mujeres (Trasforini, 2009, p. 157).

Resulta también significativo que durante el siglo XIX y principios del XX, las mujeres debieran llevar sombrero, como si quisieran esconderlas o como forma de evitar que dejaran volar sus pensamientos, algo que por otro lado se ofrecía como ventaja para deambular por la ciudad disfrutando de cierto anonimato. Durante el siglo XIX en Francia era un deber que las damas llevaran cubiertas sus cabezas, ya fuera con un sombrero o con velo, como signo de elegancia y clase social. En cambio, las prostitutas tenían prohibido llevar cualquier elemento que cubriera sus cabezas.

Mujeres de paseo y sin sombrero

Hubo un tiempo en el que un grupo de *flâneuse*s, de mujeres artistas, luchadoras, *dandy*s... de la vanguardia española habitaban las calles del Madrid de los años 20. Ellas fueron el primer grupo de mujeres artistas que se introdujo sin complejos en el circuito artístico, pertenecientes a la Generación del 27

(1023-1936), a la que la Guerra Civil puso fin. Ellas eran María Zambrano, Rosa Chacel, Josefina de la Torre, Ernestina de Charpourcín, María Blanchard, Remedios Varo, Ángeles Santos, Rosa García Ascot, Zenobia Campubrí, Maruja Mallo, Concha Méndez, Margarita Manso, Carmen Conde, Marga Gil-Roësset o María Teresa León, entre otras. Mujeres de gran talento que con su obra influyeron de forma determinante en el arte y pensamiento español (y también desde el exilio) de la época. Este grupo de mujeres se conoce como «Las Sinsombrero»,[7] a las que los muchachos arrojaban piedras por resistirse a llevar sombrero en la vía pública.

A finales de la década de los años veinte, Maruja Mallo regresó a España y salió a dar un paseo por la madrileña Puerta del Sol junto con sus amigos Margarita Manso, Dalí y García Lorca. Llevaban sombrero, como todo el mundo por aquel entonces, al comienzo de su paseo, pero en un momento dado decidieron continuar la caminata sin él. Este acto resultó tan escandaloso que los transeúntes comenzaron a insultarles e incluso a apedrearlos. En palabras de Maruja Mallo:

> Íbamos Federico, Dalí, Margarita Manso y yo. Hoy puede parecer increíble, pero ocurrió tal y como te lo cuento. Llegamos a la Puerta del Sol y un grupo de gente comenzó a tirarnos piedras mientras nos gritaban a grito pelado: «Maricones, maricones». Y nosotros venga a correr para que no nos dieran. Y dice Federico: «Lo peor es que no lo somos». Y Dalí: «Sí, sí: lo somos…». (Ferris, 2004, pp. 82-85)

Desde entonces, ir por la calle con la cabeza descubierta se convirtió en un acto de transgresión y modernidad, sobre todo por parte de ellas, quienes estaban obligadas a llevar puesto el sombrero incluso dentro del teatro. Una actitud pionera que se prolongó hacia los años 30 con un movimiento generalizado llamado *Sinsombrerismo.*

Este acto de quitarse el sombrero queda también apuntado en las memorias de Concha Méndez:

> La noche de mi descubrimiento en el Palacio de Cristal había conocido a la pintora Maruja Mallo y empecé a salir con ella por Madrid. Íbamos por los barrios bajos, o por los altos, y fue entonces que inauguramos un gesto tan simple como quitarse el sombrero. (Ulacia Altoaguirre, 1990, p. 43)

Figura 2. **De izquierda a derecha: no identificado, Rosa Chacel, no identificado, Concha Méndez, Gregorio Prieto y Maruja Mallo.**[8]

También en sus memorias quedan registradas numerosas alusiones a su presencia en el espacio público, donde relata sus paseos con Maruja Mallo haciendo evidente que ellas mismas se convirtieron en *flâneuse*s como una estrategia para convertirse en artistas:

> […] íbamos al Museo del Prado y a las conferencias de Eugenio d´Ors, a las verbenas y a los barrios bajos de Madrid. Nos paseábamos para ver aquellos personajes tan pintorescos que pasaban a nuestro lado iluminados por los faroles de la calle.
>
> Estaba prohibido que las mujeres entraran a las tabernas; y nosotras, para protestar, nos pegábamos a los ventanales a mirar lo que pasaba dentro. Los domingos por la tarde íbamos a la estación del Norte, a ver a la gente que va y que llega, a los viajeros con sus despedidas y los trenes. (Ulacia Altoaguirre, 1990, pp. 227-228)

Si «el hombre de la multitud» observaba el espectáculo desde el interior de un café londinense hacia fuera, estas mujeres sin sombrero lo hacían desde

8. Soria Olmedo, A. (ed.) (2009). *La Generación del 27. ¿Aquel momento ya es una leyenda?* Madrid: Residencia de Estudiantes, p. 101.

el exterior hacia adentro como un acto de enfrentamiento hacia una realidad basada en las diferencias de género.

Estas artistas de la vanguardia histórica española se encontraron con grandes dificultades para tener un protagonismo social en la vida pública de su tiempo. Las mujeres tenían prohibido el acceso a monasterios de religiosos, un impedimento que dio lugar a la improvisación de una especie de *happening*: cuando Maruja Mallo y Margarita Manso quisieron entrar, en la primavera de 1926, al monasterio de Santo Domingo de Silos a escuchar el canto gregoriano de los monjes, no les dejaron pasar. Para lograrlo, lo resolvieron cambiando su ropa por los pantalones y la chaqueta de Dalí y Lorca que las acompañaban, y ocultándose el pelo con unas gorras. Respecto al hecho de evadir las prohibiciones de género con creatividad, Maruja Mallo declaró posteriormente: «Fuimos las primeras impulsoras del travestismo a la inversa» (Molina, 2008). Así, estas estrategias empleadas para salir a disfrutar de un paseo solitario por las calles de la época, como la de recurrir al disfraz, pueden ser leídas en clave de *performance* o *happenings*.

La forma en que Mallo y su amiga decidieron afirmar su independencia como mujeres modernas y su vocación de artistas de vanguardia fue, según reflejan estos ejemplos, la creación y exhibición (*performance*) de una nueva identidad social, femenina, que quedaba al margen de restricciones sociales como las normas de género o clase.

En el análisis que Kakie Urch realiza sobre la *flâneuse*, indica que una mujer que se construye a sí misma en público es una artista, porque «el yo performativo es una obra de arte, artificio e identidad». De este modo, el acto por parte de estas artistas de quitarse el sombrero podría leerse como una actitud propia de la modernidad, incluso podría aproximarse al dandismo al investigar la relación que existe entre el cuerpo y el espacio como una acción estrechamente vinculada a la visibilización de la mujer en el espacio público; de hecho, las memorias de Méndez indican que Mallo imaginaba las excursiones sin sombrero como una especie de humorística. Acciones que trataban de experimentar nuevas formas de practicar la vida cotidiana, porque la actitud de la modernidad, la actitud dandificada, busca otras vías para hablar en el espacio de lo público (Durán, 2009, p. 641).

De esta manera, Maruja Mallo y Margarita Manso llevan a cabo una singular aventura de *flâneuse*s por el Madrid moderno de los años veinte que supone el inicio de una nueva identidad social para dos mujeres artistas. Cabe destacar la conexión que Maruja Mallo tenía, aparte de la pintura, con el arte de acción, concretamente dentro del género de la fotografía (Molina, 2008); una parte importante de su universo creador, como muestran varios reportajes fotográficos, como el realizado en la Isla de Pascua (Chile) junto a su amigo Pablo Neruda, cubierta por exuberantes algas marinas, convertida en una sirena de las profundidades marinas.

Figura 3. Maruja Mallo con manto de algas, **Chile, ca. 1945. Fotografía retocada por la artista.**[9]

También la poetisa y atleta Concha Méndez simboliza la imagen emergente de la mujer moderna urbana que asume la ciudad como espacio privilegiado de la modernidad y como espacio artístico que se escribe y desde donde se escribe, como refleja el poema *Paisaje* en el que la figura del hablante lírico se representa como una *flâneuse* que recorre la ciudad desde la pantalla del

9. Imagen obtenida en: Catálogo de la exposición *Naturalezas vivas*, Galería Guillermo de Osma y Fundación Caixa Galicia, 2002.

tranvía sin ningún tipo de contaminación sentimental: «Paisaje urbano. / Mi frente, / junto al cristal del tranvía» (Méndez, 1928).

A modo de conclusión: «Ciudad» es nombre de mujer

Es probable que las palabras *ciudad* y *mujer* puedan parecer contradictorias, porque como comentábamos al principio, a la mujer siempre se la ha relacionado más con el ámbito de lo privado —espacio de invisibilización—, en contraste con el espacio público, visible y destinado al hombre. Pero a pesar de estas restricciones y otras adversidades, muchas mujeres supieron cómo evadir las dificultades, las limitaciones y las prohibiciones del tiempo que les tocó vivir, y salieron a la calle para caminar, ver, escuchar y respirar el aire de la ciudad. Haciendo uso de un lenguaje artístico y literario reivindicaron su derecho a ser y estar en el espacio público, como es el caso de Maruja Mallo o Concha Méndez, que lucharon por hacerse visibles en el escenario urbano a través de sus *happenings* y haciendo uso del disfraz.

La actividad de la *flânerie* ha sido también empleada como herramienta de análisis del espacio urbano en ámbitos como la arquitectura y el urbanismo. En este sentido, la experiencia y observaciones aportadas por muchas mujeres que se lanzaron a caminar por las calles, como Jane Jacobs (2011), entre otras, fueron determinantes en muchos planteamientos formulados, proponiendo un urbanismo incluyente y con vías seguras para todos los ciudadanos por igual, porque el espacio tiene género y el género tiene espacio. El modelo espacial de gran parte de las ciudades responde a las demandas de una economía basada en la división tradicional de lo masculino y lo femenino, lo público y lo privado y en un modelo familiar tradicional.

La participación de las mujeres y su presencia en las calles ha sido determinante para un cambio drástico en el ámbito del espacio público, de la ciudad, que es la polis, lo político. Y aunque gracias a ellas se ha hecho más posible la presencia y visibilidad de la mujer en este ámbito, las calles siguen siendo espacios de constante violencia para las mujeres, por lo que el camino a conquistar es todavía largo.

Para que la mujer pueda disfrutar de esas caminatas anónimas y callejear sin rumbo, primero ha de salir a la calle para reivindicar su derecho a la ciudad. Reclamar igualdad, democracia, libertades y justicia social, porque pasear en soledad por las calles de la ciudad es un ejercicio de libertad. Las manifestaciones de las mujeres, a partir de su presencia en el espacio público, de sus acciones artísticas, literarias, poéticas… las empoderaron e hicieron más visibles.

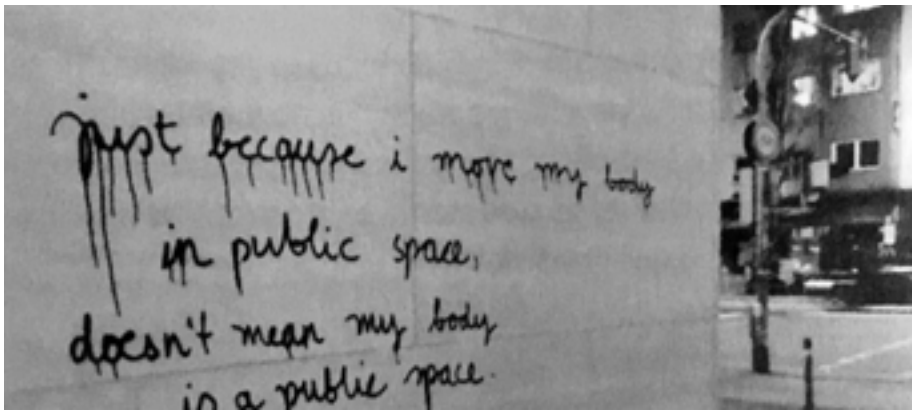


Figura 4. **«Sólo porque yo desplace mi cuerpo en el espacio público no significa que mi cuerpo sea un espacio público».**[10]

El derecho a la ciudad implica el derecho a ser *flâneuse*, el derecho a pasear y poder perderse sin miedo, sin la presión que ejerce el sentirse observada y juzgada; disfrutar del aire de la ciudad, de la libertad, dando rienda suelta a los pensamientos y discurrir sin encontrar *impedimentos* por unas calles con nombre de mujer. Como decía Walter Benjamin, caminar sin rumbo, deambular y perderse en la multitud es la forma de empezar a encontrar nuevos rumbos.

10. Imagen en: Smith, Phil (2015). *Walking´s new movement*. Axminster: Triarchy Press, p. 16. (Traducción propia.)

Referencias

Baudelaire, C. (2013). *El pintor de la vida moderna.* Madrid: Taurus.

Benjamin, W. (2007). *Libro de los pasajes.* Edición de Rolf Tiedemann. Madrid: Akal.

Buck-Morss, S. (1986). «The flâneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering». *New German Critique. No. 39* (Fall).

Calles Moreno, J. M. (2014). «Concha Méndez, la seducción de una escritora en la modernidad literaria». En: *Salir del camino. Creación y seducciones feministas, Dossiers Feministes, 18.*

Cuvardic García, D. (2002). El flâneur en las prácticas culturales, el costumbrismo y el modernismo. París: Éditions Publibook.

Delgado, M. (2006). «Mujeres de la vida». *El País.* Recuperado de: http://elpais.com/diario/2006/01/10/catalunya/1136858843_850215.html

Durán Hernández-Mora, G. (2009). *Dandysmo y contragénero. La artista dandy de entreguerras: Baronesa Elsa von Freytag-Loringhoven, Djuna Barnes, Florine Stettheimer, Romaine Brooks.* (Tesis doctoral inédita.) Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

— (2015). «Silenciosas voces públicas: "Las Sinsombrero" por el Madrid de los veinte». *¡CHUM, CHUM, PIM, PAM, PUM, OLÉ! Pioneros del Arte Sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Epstein Nord, D. (1995). *Walking the Victorian Streets. Women, Representation, and the City.* Ithaca: Cornell University Press.

Ferris, J. L. (2004). *Maruja Mallo: La gran transgresora del 27.* Madrid: Temas de Hoy.

Gómez Reus, T. (2005). «Habitar/escribir/conquistar el espacio». *Feminismo/s. Revista del Centro de Estudios sobre la mujer de la Universidad de Alicante, número 5.*

Hartmann, M. (2004). *Technologies and Utopias: The ciberflâneur and the experience of «Being Online».* (Tesis doctoral inédita.) London: University of Westminster.

Hessel, F. (1997). *Paseos por Berlín.* Madrid: Tecnos.

Huart, L. (1842). *Physiologie du flâneur.* Paris: Aubert-Lavigne.

Jacobs, J. (2011). *Muerte y vida de las grandes ciudades.* Madrid: Capitán Swing.

Méndez Cuesta, C. (1928). *Surtidor.* Madrid: Imprenta Argis.

Mina, J. (2014). *El dilema de Proust o el paseo de los sabios. Un ensayo sobre el paseo en la historia y la literatura universales.* Córdoba: Editorial Berenice.

Molina Alarcón, M. (2008). «La performance española avant la lettre: del ramonismo al postismo (1915-1945)». *Chámalle x. iv Xornadas de Arte de Acción da Facultade de Belas Artes da Universidade de Vigo.* Vigo: Publicaciones de la Universidad de Vigo.

Navarrete, C. (2016). «La ciudad: un lugar a conquistar para la diversidad». En G. Cortés, José Miguel (dir). *Perdidos en la ciudad. La vida urbana en las colecciones del ivam.* Valencia: La colección del ivam, dos, 2016.

Pollock, G. (1988). «Modernity and the Spaces of Femininity». *Vision and Difference: Femininity, Feminism and the Histories of Art.* London and New York: Routledge.

Trasforini, M. A. (2009). *Bajo el signo de las artistas. Mujeres, profesiones de arte y modernidad.* Valencia: Universidad de Valencia.

Ulacia Altoaguirre, P. (2003). *Concha Méndez. Memorias habladas, memorias armadas.* Madrid: Mondadori 1990, pág. 51. Citado en: Kirkpatrick, Susan. Mujer, modernismo y vanguardia en España (1898-1931). Madrid: Cátedra.

Woolf, V. (2014). «Ruta callejera». En *Paseos por Londres.* La línea de horizonte edicion.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

ADILKNO (1988). *The Media Arquive*. Brooklyn, Nueva York, Autonomedia.

ADORNO, Theodor W (1939). *Radio Physiognomik*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

ADORNO, Theodor W (1970). *Sobre Walter Benjamin*. Madrid: Cátedra, 2001.

ALEIXANDRE, Vicente (1980). "En la plaza". *Antología poética*. Madrid: Alianza Editorial, 2003.

ALSINA, Pau; SAN CORNELIO, Gemma (2010). *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: Uocpress.

AMENDOLA, Giandomenico (2000). *La ciudad postmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea.* Celeste Ediciones, Madrid.

ANDREOTTI, Libero; COSTA, Xavier (ed.) (1996). *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. Barcelona: Ediciones Museu d´Art Contemporani de Barcelona, Actar D.L.

ANDREOTTI, Libero; COSTA, Xavier (ed.) (1996). *Teoría de la deriva y otros textos Situacionistas sobre la ciudad*. Barcelona: Ediciones Museu d´Art Contemporani de Barcelona, Actar D.L.

APPADURAI, Arjun (2001). *Modernidad desbordada. Dimensiones culturales de la globalización*. Montevideo, Uruguay: Ediciones Trilce S.A.

ARDENNE, Paul (2002). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: CENDEAC, 2006.

ATIENZA, Ricardo (2008). "Identidad sonora urbana: tiempo, sonido y proyecto urbano". En : *Les 4èmes Journées Européennes de la Recherche Architecturale et Urbaine EURAU'08: Paysage Culturel*, 16-19 Enero 2008, Madrid.

AUGÉ, Marc (1992). *Los no lugares. Espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa editorial, 2000.

AUGÉ, Marc (1998). "Lugares y no-lugares". *Desde la ciudad, Arte y Naturaleza*. Actas del IV Curso. Huesca, Diputación de Huesca.

AUGÉ, Marc (2015). "El planeta, ¿lugar o no lugar?" En *Seminario de investigación de arte y pensamiento. Los lugares del futuro.* 6-7 febrero 2015. Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universitat Politécnica de València.

AUSTER, Paul (1982). *La invención de la soledad*. Barcelona: Edhasa, 1990.

AUSTER, Paul (1987*). La trilogía de Nueva York*. Barcelona: Anagrama, 1996.

BALSAMO, Anne (1996). *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Durham, NC: Duke University Press.

BALZAC, Honoré (1833). *La Teoría del Andar*, Barcelona: Tusquests, 1998.

BARRIOS, José Luis; FORDE, Kathleen; LABASTIDA, Alejandra (2015). *Rafael Lozano-Hemmer. Pseudomatismos.* México: MUAC-UNAM.

BARTHES, Roland (1972). *El grado cero de la escritura y nuevos ensayos*. México: Siglo XXI, 2006.

BARTHES, Roland (1977). *Image/Music/Text*. Nueva York: Farrar, Straus, and Girous.

BARTHES, Roland (1980). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía. Barcelona*: Paidós, 1989.

BARTHES, Roland (1984). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1987.

BARTHES, Roland (1985). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós, 1993.

BASTOS BOUBETA, Ana Isabel (2006). *Implantación de espacios comerciales. Diseño y organización del punto de venta orientado al cliente*. Vigo: Ideaspropias editorial.

BAUDELAIRE, Charles (1857). *Las flores del mal*. Barcelona: Editorial Planeta, 2015.

BAUDELAIRE, Charles (1860). *Pequeños poemas en prosa. Los paraísos artificiales*. Madrid: Cátedra, 2005.

BAUDELAIRE, Charles (1863). *El pintor de la vida moderna*. Madrid, Taurus, 2013.

BAUDELAIRE, Charles (1868). *El Arte Romántico*. México: Aguilar, 1961.

BAUDELAIRE, Charles (1869). *Spleen de París*. México: Aguilar, 1961.

BAUDELAIRE, Charles (1965). *Art in París 1845-62. Salons and other exhibitions*. Londres: Phaidon Press, 1981.

BAUDELAIRE, Charles (2000). *Poesía completa. Escritos autobiográficos. Los paraísos artificiales. Crítica artística, literaria y musical*. Madrid: Espasa Calpe.

BAUDRILLARD, Jean (1976). *El intercambio simbólico y la muerte*. Venezuela: Monte Ávila Editores, 1980.

BAUDRILLARD, Jean (1977). *Cultura y simulacro*. Barcelona, Kairós, 1978.

BAUDRILLARD, Jean (1983). *Simulations*. New York: Semiotext.

BAUMAN, Zygmunt (1993). *Ética posmoderna*. Siglo XXI Editores, México, 2005.

BAUMAN, Zygmunt (2000). *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2005.

BENEDETTI, Lorenzo (2003). "La ciudad como interfaz del arte". *La ciudad radiante*. Valencia: Centre Cultural Bancaixa.

BENEDIKT, Michael (ed.) (1993). *Ciberespacio, los primeros pasos*. México, CONACYT.

BENJAMIN, Walter (1928). *Calle de dirección única*. Madrid: Alfaguara, 1988.

BENJAMIN, Walter (1928). *El origen del drama barroco alemán*. Madrid, Taurus, 1990.

BENJAMIN, Walter (1936). "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Discursos interrumpidos I*. Madrid, Taurus, 1979.

BENJAMIN, Walter (1939). "Sobre algunos temas en Baudelaire", en: Aguirre, Jesús (ed.), *Benjamin, Walter. Poesía y capitalismo. Iluminaciones II*, Madrid: Taurus, 1993.

BENJAMIN, Walter (1950). *Infancia en Berlín hacia 1900.* Barcelona: Círculo de Lectores, 1992.

BENJAMIN, Walter (1972). "El París del Segundo Imperio en Baudelaire", *Iluminaciones II. Baudelaire, un poeta en el esplendor del capitalismo.* Taurus, Madrid.

BENJAMIN, Walter (1972). *Poesía y capitalismo*. Madrid, Taurus, 1993.

BENJAMIN, Walter (1974). *El París de Baudelaire*. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2012.

BENJAMIN, Walter (1980). *Diario de Moscú*. Buenos Aires: Taurus, 1990.

BENJAMIN, Walter (1982). *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal, 2005.

BENJAMIN, Walter (1982). *The Arcades Project*. USA: President and Fellows of Harvard College, 1999.

BENJAMIN, Walter (1985). "Crónica de Berlín", en *Escritos autobiográficos*. Madrid: Alianza, 1996.

BENJAMIN, Walter (1992). *Cuadros de un pensamiento.* Buenos Aires: Imago Mundi.

BENJAMIN, Walter (1993). *Charles Baudelaire: Poesía y capitalismo.* Madrid: Taurus.

BENJAMIN, Walter (2008). *Obras I, vol 2.* Madrid: Abada.

BENJAMIN, Walter (2011). *Denkbilder, Epifanías en viajes*. Buenos Aires, Cuenco de Plata, 2011.

BESCHERELLE, Louis-Nicolas (1880). *Dictionnaire clasique de la langue française*, Bloud et Barral, París.

BOERI, Stefano (2000). *Mutaciones: Rem Koolhaas, Harvard project on the city*. Barcelona: Actar Editorial, 2001.

BONITO OLIVA, Achille (2003). *La ciudad radiante*. Centre cultural Bancaixa, Valencia. Catálogo expositivo. 4 junio – 31 agosto 2003.

BORJA, Jordi (2001). "La ciudad del deseo" En Carrión (coord y comp.) *La ciudad construida*. Ecuador: FLACSO.

BOURDIEU, Pierre; J. D. Loic Wacquant (1992). *An invitation to reflexive sociology*. Chicago: Chicago University Press.

BOURRIAUD, Nicolas (1998). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.

BOURRIAUD, Nicolas (2001): *Post producción*. Ed. Adriana Hidalgo, Buenos Aires, 2004.

BOUTIN, Aimée (2015). *City of Noise. Sound and Nineteenth-Century Paris. University of Illinois Press.* Urbana, chicago and Springfield.

BREA, José Luis (2004). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del* Capitalismo *cultural*. Murcia: Cendeac.

BREA, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.

BRETON, André (1924). *Poisson soluble*. Paris: Éditions du Sagitaire.

BRETON, Andre (1953). *"Pont Neuf" en La Clé des Champs*. En ANDREOTTI, Libero;

COSTA, Xavier (ed.) (1996). *Situacionistas: arte, política, urbanismo*. Museo d´Art Contemporani de Barcelona. Barcelona: Actar.

BRIGGS, Asa; Burke, Peter (2002). *De Guttenberg a internet. Una historia social de los medios de comunicación*. Taurus. Santillana ediciones Generales, S.L., Madrid.

BRUMMETT, Barry (1994). *Rhetoric in Popular Culture*, Bedford/St. Martin's, Boston.

BUCK-MORSS, Susan (1986). 'The Flaneur, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering', in the *New German Critique*, Second Special Issue on Walter Benjamin, No. 39 (Autumn, 1986).

BUCK-MORSS, Susan (1989). *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes.* Visor. Dis., S.A., Madrid, 1995.

BUCK-MORSS, Susan (1992). "Aesthetics and Anaesthetics: Walter Benjamin's Artwork Essay Reconsidered", October, nº62, *MIT Press*, 1992.

BULL, M. & BACK, L. (ed.) (2005). *The Auditory Culture Reader*. New York: Berg.

BURNS, Peter M.; Novelli, Marina (ed.) (2008). *Tourism and mobilities. Local-Global Connections*. Centre for Tourism Policy Studies. School of Service Management, University of Brighton, UK, 2008.

CACCIARI, Massimo (2009). *La ciudad*. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2010.

CALVERA, A. (1997). *Gráfica y ciudad: El papel del diseño gráfico en la configuración del espacio urbano*. Montevideo: UdelaR.

CALVINO, Italo (1970). *Los amores difíciles*. Barcelona: Tusquets editores, 1993.

CALVINO, Italo (1972). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, 2017.

CAMPBELL, Colin (1994). *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*. Oxford: Blackwell Publi.

CANOGAR, Daniel (1992). *Ciudades efímeras. Exposiciones Universales: Espectáculo y Tecnología*. Madrid: Julio Ollero Editor.

CAPEL, Horacio (2007). "El uso de Google Earth para el estudio de la morfología de las ciudades". *Revista electrónica de recursos en internet sobre geografía y ciencias sociales.* Universidad de Barcelona, nº 100, 2007.

CARERI, Francesco (2002). *Walkscapes, el andar como practica estética*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2014.

CARRASCO-CONDE, Ana (2016). "Transformaciones del *flâneur*. Callejear, observar, psicoanalizar". En: RUBIO GARRIDO, Alberto (coord.) (2016). *Tiempo presente. Permanencia y caducidad en la arquitectura*. General de ediciones de Arquitectura. Valencia: Colección Línea de fuga.

CARROLL, Lewis (2006). *Alicia a través del espejo.* Madrid: ediciones Valdemar.

CASTELLS, Manuel (1989). *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, estructuración económica y el proceso urbano-regional*. Madrid: Alianza Editorial, 1995.

CASTELLS, Manuel (1996). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. México: siglo XXI, 2001.

CASTELLS, Manuel (2009). *Comunicación y Poder*. Madrid: Alianza, 2009.

CASULLO, Nicolás (1999). *Itinerarios de la Modernidad.* Buenos Aires: Eudeba.

CERDÁ SEGUEL, Diego (2009). "Tierra, sentido y territorio: la ecuación geosemántica". *Inclusiva-net #2 Redes digitales y espacio físico.* Textos del 2º encuentro de la plataforma Inclusiva-net 3-14 de marzo de 2008. Juan Martín Prada (dir.). Medialab Prado Madrid. Ediciones Área de las Artes. Dirección General de Promoción y Proyectos Culturales. Madrid, 2009, pp. 10-25.

CERTEAU, Michel de (1990). *La invención de lo cotidiano.* México: Editorial Cultura Libre, 2000.

CHAUCA, María del Pilar (2015). "El flashmob, respuestas artísticas hoy". *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*, Vol. 3, Núm. 1, 2015, pp. 322-337.

CILLERUELO, Lourdes (2000). *Arte de internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico*.

CODINA, N. (2007). *Entre el ocio, el turismo y el consumo. El tiempo y la apropiación del tiempo.* Madrid: Biblioteca Nueva.

CORBOZ, André (1983). “El territorio como palimpsesto”, en MARTÍN RAMOS, Ángel (coord.) (2004). *Lo urbano en 20 autores contemporáneos.* Barcelona: Universitat Politécnica de Catalunya.

COULDRY, Nick; MCCARTHY, Anna (ed.) (2004). *Mediaspace. Place, scale and culture in a media age*. London: Routledge.

COULTER-SMITH, Graham (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Madrid: Brumaria A.C., Madrid.

COULTER-SMITH, Graham (2009). *Deconstruyendo las instalaciones.* Madrid: Brumaria A.C.

CRARY, Jonathan (1999). *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle and Modern Culture*. Cambridge: MIT Press.

CUVARDIC, Dorde (2002). *El flâneur en las prácticas culturales, el costumbrismo y el modernismo*. París: Éditions Publibook.

D´ACOSTA, Sema (2014). *Els agricultors. Recol·ectar i/o manipular*. Barcelona: Sant Andreu Contemporani.

DAVIS, Mike (1990). *City of Quartz: Excavating the future of Los Angeles*. New York: Verso.

DE MEYER, Dirk; VERSLUYS, Kristiaan (1999). *The Urban Condition: Space, Community, and Self in the Contemporary Metropolis*. Rotterdam: 010 Publishers.

DE MOLINA, Santiago (2012). *Múltiples estrategias de arquitectura*. Madrid: Ediciones Asimétricas.

DE SOUZA E SILVA, Adriana (2003). "Hybrid spaces in art and science fiction: From cyberspace to mobile interfaces.," *Contemporânea: Journal of the graduate program in communications and contemporary cultures at the Federal University of Bahia*, vol. 1, pp. 223-247.

DE SOUZA E SILVA, Adriana (2004). *From multiuser environments as (virtual) spaces to (hybrid) spaces as multiuser environments—Nomadic technology devices and hybrid communication places* (Tesis doctoral). Universidad federal de Rio de Janeiro.

DE SOUZA E SILVA, Adriana (2006). "From Cyber to Hybrid. Mobile Technologies as Interfaces to Hybrid Spaces." *Space and Culture*, vol. 9, (No. 3), pp. 261-278.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; M. SUTKO, Daniel (2009). *Digital Cityscapes. Merging digital and urban playspaces*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.

DE WAAL, Martijn (2011). *The Ideas and Ideals in Urban Media*. London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

DEBORD, Guy (1958). “Teoría de la Deriva”. *Internationale Situatonniste.* Madrid: Literatura Gris, 1999.

DEBORD, Guy (1967). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos, 1999.

DEBORD, Guy (1977). “Posiciones situacionistas sobre la circulación” en *La creación abierta y sus enemigos*. Madrid: La Piqueta.

DELEUZE, Gilles (1985). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. México: Paidos, 1987.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix (1972). *El anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós, 1980.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix (1972). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia.* Valencia: Pre-textos, 1997.

DELGADO, Manuel (1999). *El animal público. Hacia una antropología de los espacios urbanos*. Barcelona: Anagrama.

DELGADO, Manuel (2007). *Sociedades Movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Anagrama: Barcelona.

DES CARS, Jean; PINON, Pierre (1991). *Le Pari d´Haussmann*. París: Éditions du Pavillon de LÁrsenal Picard Éditeur.

DÍAZ, Diego (2007). *De la plaza al chat: análisis de las transformaciones del espacio público desde la práctica artística neomedial* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Valencia.

DÍAZ, Rubén (2010). “El principio y el fin de un medio”, en Fundación Rodríguez (ed.), *En torno a En torno al vídeo.* Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz.

DURANTE, Erica (2015). “El *jet lag* como síntoma temporal de la globalización”. *Los meridianos de la globalización. Ensayos sobre el tiempo en la literatura latinoamericana contemporánea*. Bélgica: UCL Presses universitaires de Louvain.

ECHEVERRÍA, Javier (2004). “La ciudad Global” en *El mundo que viene. La ciudad inquieta. El urbanismo contemporáneo entre la realidad y el deseo*. Santander: Fundación Santander Central Hispano.

ECO, Umberto (1984). *Obra abierta*. Barcelona: Editorial Planeta- De Agostini.

ECO, Umberto (1986). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Editorial Lumen, Barcelona.

EDENSOR, T. (2000). “Moving through the city”. En BELL, D.; HADDOUR, A. (eds.). *City Visions*. Harlow: Pearsons Education Limited.

ELIASSON, Olafur. *Los modelos reales*. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

ELLARD, Colin (2015). *Psicogeografía. La influencia de los lugares en la mente y en el corazón.* Barcelona: Editorial Ariel-Planeta, 2016.

ENGELS, Friedrich (1965). *La situación de la clase obrera en Inglaterra* (1845), Buenos Aires, Editorial Futuro.

ESCUDERO GÓMEZ, Luis Alfonso (2008). *Los centros comerciales, espacios postmodernos de ocio y de consumo: Un estudio geográfico.* Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

ESTES, Rose (1985). *La Montaña de los espejos.* Barcelona: Timun Mas.

ESPAI EN BLANC (2009). *La fuerza del anonimato.* Barcelona: Bellaterra.

FEATHERSTONE, Mike (1998). 'The *flâneur*, the city and virtual public life' en *Urban Studies*, Vol. 35, No. 5/6, REVIEW ISSUE: URBAN CONSUMPTION, pp. 909-925.

FERGUSON, Priscilla (1994): "The *flâneur on* and *off* the streets of Paris". En: TESTER, Keith: *The Flâneur*. London & New York: Routledge.

FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Manuel (2015). *La smart city como imaginario socio-tecnológico. La construcción de la utopía urbana digital*. (Tesis doctoral). Universidad del país Vasco.

FERRARO y MONTAGANO (1990) en BONI, Federico (2006). *Teorías de los medios de comunicación*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona Servei de Publicacions.

FERRER, Anacleto (2016). "Disiecta Membra. La arquitectura como metáfora". RUBIO GARRIDO, Alberto (coord.). *Tiempo presente. Permanencia y caducidad en la arquitectura*. Valencia: General de ediciones de Arquitectura. Colección Línea de fuga.

FISCHLI, Peter; KOOLHAAS, Rem; ULRICH, Hans (2008). *Flâneurs in Automobiles: A Conversation between Peter Fischli, Rem Koolhaas, and Hans Ulrich Obrist.* Zurich: Ed. Hilar Stadler and Martino Stierli.

FLICHY, Patrice (1993). *Una historia de la comunicación moderna. Espacio público y vida privada.* Barcelona: Gustavo Gili.

FLUSSER, Vilém (1997). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Sintesis, 2009.

FONTCUBERTA, Joan (2016). *La furia de las imágenes.* Galaxia Gutenberg.

FOSTER, Hal (1996). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Editorial Akal, 2001.

FOUCAULT, Michel (1986). *Vigilar y castigar*. Madrid: Siglo XXI Editores.

FOUCAULT, Michel (1991). *Saber y Verdad.* Madrid: Las Ediciones de la Piqueta.

FOUCAULT, Michel (1996). *¿Qué es la Ilustración?* Argentina: Alción.

FOUCAULT, Michel (1999). *Estética, Ética y Hermenéutica*. Barcelona: Paidós.

FOURNEL, Victor (1867). *Ce qu'on voit dans les rues de Paris*, Paris: E. Dentu.

FRANK, Karen (1995). "When I enter Virtual Reality, What Body Will I leave Behind?" *AD Profile #118: Architects in Cyberspace*.

FRIEDBERG, Anne (1993). *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley: University of California Press.

FRISBY, David (1992). *Fragmentos de la modernidad. Teorías de la modernidad en la obra de Simmel, Krakauer y Benjamin*. Madrid: Editorial Visor.

FRISBY, David (1994). "The *Flâneur* in Social Theory". En: TESTER, Keith (ed.). *The flâneur*. London: Routledge.

FRISBY, David (2007). *Paisajes urbanos de la modernidad: exploraciones críticas.* Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

G. CORTÉS, José Miguel (2010). *Control y vigilancia en el espacio urbano*. Madrid: Akal / Arte contemporáneo. Madrid.

G. CORTÉS, José Miguel (2013). "De los espacios fluidos a las ciudades virtuales". *Revista DEFORMA. Arte, Diseño + Comunicación*. (No. 4). Editorial Sendemá.

G. CORTÉS, José Miguel (dir.) (2016). *Perdidos en la ciudad. La vida urbana en las colecciones del IVAM*. Valencia: La colección del IVAM, DOS.

GALLASTEGUI, Samuel (2006). *De lo virtual a lo físico: expandiendo las fronteras entre arte y vida a través de los juegos digitales emersivos* (Tesis doctoral). Universidad del País Vasco.

GARCÍA CANCLINI, Néstor (1995). *Consumidores y ciudadanos*. México: Grijalbo.

GARCÍA MOGGIA, Macarena (2016). "Umbrales de la mirada. Mito y política de la ventana en Walter Benjamin". *Revista 180. Arquitectura, arte, diseño*. (No. 38).

GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos (2004). *Ciudad Hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI.* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

GARCÍA-BESNÉ, María Teresa (2010). *La transformación de la ciudad en la era de las múltiples pantallas: nueva configuración espacio temporal (1980-2010)*. (Tesis doctoral). Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Universidad Politécnica de Valencia.

GARRIDO MUÑOZ, Miguel (2007). "Erotología de los sentidos: el *flâneur* y la embriaguez de la calle". *Revista de Filología Románica.* (No. 5), pp. 177-192.

GEMEINBOECK, Petra; BLACH, Roland (2005). "Spacing the Boundary: An Exploration of Perforated Virtual Spaces". *PsychNology Journal*. Vol. 3 (No. 1).

GIBSON, William (1984). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.

GOLDSMITH, Kenneth (2015). *Capital: New York, Capital of the 20th Century*. New York: Verso.

GOLDSMITH, Kenneth (2015). *Escritura no-creativa*. Gestionando el lenguaje en la era digital. Buenos Aires: Caja negra.

GOLDSMITH, Kenneth. *Wasting Time on the Internet, The Art of Mindless Surfing*, HarperCollins, forthcoming, 2016.

GÓMEZ CRUZ, Edgar (2007). *Las metáforas de Internet.* Barcelona: Editorial UOC.

GONZÁLEZ REDONDO, E; GÁLVEZ HUERTA, M.A; DÁVILA ALVAREZ, P. (1999). "Un nuevo procedimiento de señales para orientarse en las grandes poblaciones" de Torres Quevedo. Análisis y crítica". En Francisco González de Posada, Francisco A. González Redondo (coords.), *Simposio "Leonardo Torres Quevedo: su vida, su tiempo, su obra",*País Vasco: EHU.

GRAHAM, Dan (1998). *Dan Graham*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies.

GREENFIELD, Adam (2013). *Against the smart city*. Nueva York: Do Projects.

GUASCH, Anna Maria (2005). "Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar". *Materia 5*, pp. 157-183.

GUASCH, Anna Maria (2011). *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.

HABERMAS, Jürgen (1981). *Historia y crítica de la opinión pública, la transformación estructural de la vida pública.* Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

HARAWAY, Donna (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres*. Madrid: Feminismos, Cátedra.

HARTMANN, Maren (2004). *Technologies and Utopias: The ciberflâneur and the experience of "Being Online"* (Tesis doctoral). UK: University of Westminster.

HARTMANN, Maren (2004). *Technologies and Utopias. The ciberflâneur and the experience of "being online"*. Erfurt: Verlag Reinhhard Fischer München.

HARVEY, David (2003). *Espacios de esperanza.* Madrid: Akal.

HARVEY, David (2006). *París, capital de la modernidad*. Madrid: Akal, 2008.

HARVEY, David (2012). *Ciudades rebeldes: Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Salamanca: Akal, 2013.

HAYES, Kevin J. (2002). "Visual Culture and the Word in Edgar Allan Poe's 'The Man of the Crowd'", *Nineteeenth-Century Literature*, 2002.

HEIDEGGER, Martin (1999). *El concepto de tiempo*. Madrid: Editorial Trotta S.A.

HESSEL, Franz (1929). *Paseos por Berlín*, Madrid: Técnos, 1997.

HIERNAUX-NICOLAS, Daniel (2006). "De *flâneur* a consumidor: reflexiones sobre el transeúnte en los espacios comerciales". En RAMÍREZ, Patricia, y AGUILAR, Miguel Ángel (coords.), *Pensar y habitar la ciudad. Afectividad, memoria y significado en el espacio urbano contemporáneo*. Barcelona: Anthropos.

HINE, Christine (2004). *Etnografía virtual*. Colección nuevas tecnologías y sociedad. Barcelona: Editorial UOC.

HUGO, Victor (1862). *Les Misérables*, T. III. París: Pagnerre.

HUIZINGA, Johan (1954). *Homo ludens.* Emecé Editores, Buenos Aires, 1957.

ILDE, Don (2002). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: Editorial UOC, Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad.

ILG, Andreas (2007). "Una tesela en el mosaico urbano. Benjamin y los pasajes". *Revista Acta poética* vol. 28 (No. 1-2). México.

JACOBS, Jane (1961). *Muerte y vida de las grandes ciudades.* Capitán Swing ediciones, Madrid, 2011.

JAMESON, Fredic (1991). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Editorial Trotta, 2001.

JAY, Martin (1993). *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Akal estudios visuales, 2007.

JENKS, Chris (1995): *Watching Your Step: the History and Practice of the Flâneur*. Visual Culture. London & New York: Routledge.

JUDD, Dennis (1995). *The rise of the new walled cities, Spatial Practices.* Ligget, H. y D. Perry (eds.) Thousand Oaks.

KAPLAN, A.M.; Haenlein, M. (2010), "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media". *Business Horizons*. Vol. 53 (No. 1).

KIMBELL, Lucy (2004). *Cyberspace and subjectivity: the MOO as the home of the postmodern flâneur,* 1997. En HARTMANN, Maren (2004). *Technologies and Utopias: The ciberflâneur and the experience of "Being Online"* (Tesis doctoral). UK: University of Westminster.

KLUITENBERG, Eric (2006). "The Network of Waves: Living and Acting in a Hybrid Space," *Open 11: Hybrid Space*.

KOOLHAAS, Rem (1995). *Ciudad Genérica*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

KOOLHAAS, Rem (2007). "Espacio basura". En *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 2014.

KRACAUER, Siegfried (1930). *Los empleados*, Barcelona: Gedisa, 2007.

KRACAUER, Siegfried (1930). *Los empleados. Un aspecto de la Alemania más reciente*. Barcelona: Gedisa, 2008.

KRACAUER, Siegfried (1937). *Jacques Offenbach y el París de su tiempo*. Capitán Swing, 2015.

KRSTIC, Vladimir (1997). *Liquid Constructions, Tokyo and the End of Space*. *Bognar, Botond, Tokyo*. Londres: Akademy Editions.

LANDOW, George (1994). *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: The John Hopkins University Press.

LANDOW, George (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.

LANDOW, George (1997). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

LANZ, Juan José (2008). *Alas de cadenas*. Sevilla: Editorial Renacimiento, Iluminaciones.

LE BRETON, David (2011). *Elogio del Caminar*. Madrid: Siruela.

LE BRETON, David (2002). *Antropología del cuerpo y la modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.

LE BRETON, David (2007). *Adiós al cuerpo, una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*. México: La Cifra Editorial.

LEFEBVRE, Henri (1968). *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península, 1969.

LEMOS, André (2001). *Ciberflânerie. Comunicaçao na cibercultura*. Sao Leopoldo: Editora Unisinos.

LEMOS, André (2007). "Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura". En: *Imagem, visibilidade e cultura midiática.* Porto Alegre: Sulina.

LEMOS, André (2016). *Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea.*, Sao Paulo: Editorial Surina.

LESSIG, Lawrence (2006). *Code, Version 2.0*. New York: Basic Books.

LÉVY, Pierre (2004): *Inteligencia colectiva. por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC.: Biblioteca virtual em saúde.

LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean (2009): *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

LLOVET, Jordi (1986). "Benjamin, el paseante en la ciudad". En: VVAA. *Para Walter Benjamin. Documentos, Ensayos y un proyecto.* Kassel: Thiele und Schwarz.

LÓPEZ LEVI, Liliana (1999). *Centros comerciales: Espacios que navegan entre la realidad y la ficción*. México: Editorial Nuestro Tiempo.

LÓPEZ RODRÍGUEZ, Silvia (2005). *Orientación y desorientación en la ciudad. La teoría de la deriva. Indagación en las metodologías de evaluación de la ciudad desde un enfoque estético-artístico.* Granada: Editorial de la Universidad de Granada.

LYNCH, Kevin (1959). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1998.

MACHADO, Manuel (1913). "Un paseo y un libro" en *La guerra literaria (1898-1914),* Madrid: Imprenta hispano-alemana.

MALLAREN, Peter (1998). "El etnógrafo como *flâneur* posmoderno. La capacidad de reflexión crítica y el poshibridismo como compromiso narrativo". *Multiculturalismo revolucionario. Pedagogías de disensión para el nuevo milenio*. Siglo veintiuno editores, México.

MANOVICH, Lev (2002). "The Poetics of Augmented Space: Learning from Prada", *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*. New York: Routledge.

MANOVICH, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós.

MAÑAS, Moisés; PASTOR, Marina (2014). "Acontecimientos, torpezas y derivas: generadores ludocráticos". *AusArt Journal for Research in Art*. (No. 2), pp. 11-21.

MÁRQUEZ, Israel (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona: Anagrama.

MÁRQUEZ, Israel, V (2012). "Pasear, escuchar y compartir ciudades. El *podcast* como guía turística" en García Canclini, Néstor (coord.). *Telos 93: Espacios urbanos y TIC: Transformaciones recíprocas.* Madrid: Fundación Telefónica.

MARTÍN PRADA, Juan (2012). *Otro tiempo para el arte. Cuestiones y comentarios sobre el arte actual*. Valencia: Sendemá Editorial.

MARTÍN PRADA, Juan (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal / Arte contemporáneo.

MARX, Karl (1867): *El Capital*. Madrid: Akal, 2000.

MARZO, Jorge Luis (2003). *ME, MYCELL AND I. Tecnología, movilidad y vida social*. Fundaciò Antoni Tàpies, Barcelona.

MATTELART, Armand (1994). *La invención de la comunicación*. Barcelona: Bosch, 1995.

MATTELART, Armand (2007). *Un mundo vigilado*. Barcelona: Paidós, 2009, p. 18.

MAYRATA, Ramón (2017). Fantasmagoría. Magia, terror, mito y ciencia. Madrid: La Felguera Editores.

MCLAREN, Peter (1997). "The Ethnographer as Postmodern *Flâneur*: Critical Reflexivity and Posthybridity as Narrative Engagement" en Tierney William and Lincoln, Yvonna (eds.).

Representation and the Text: Re-Framing the Narrative Voice. Albany: State University of New York Press.

MCLUHAN, Marshall (1962). *La Galaxia Gutenberg*, Madrid: Ed. Aguilar, 1972.

MCLUHAN, Marshall (1964). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.

MCLUHAN, Marshall (1989). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI.* Barcelona: Gedisa, 1990.

MCLUHAN, Marshall; Fiore, Quentin (1969). *El medio es el masaje*. Buenos Aires: Paidós.

MENNINGHAUS, W. (2013) *Saber de los umbrales. Walter Benjamin y el pasaje del mito.* Buenos Aires: Biblos.

MEYROWITZ, J. (2003). "Global Nomads in the Digital Veldt". En: *Mobile communication: essays on cognition and community*. Vienna: Passagen Verlag.

MINCA, Claudio; OAKES, Tim (2006). *Travels in paradox: Remapping Tourism*. New York: Rowman&Littlefield.

MITCHELL, William J. (1995). *City of bits. Space, place and the infobahn*. Cambridge, MA: The MIT Press.

MITCHELL, William J. (2000). *E-topía: Vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S. A., 2001.

MOLES, Abraham (2007). "La imagen sonora del mundo circundante, fonogramas y paisajes sonoros". En A. A. Moles, *La imagen. Comunicación funcional*. México: Ed. Trillas.

MOLINA, Miguel (coord.) (2012). *¡CHUM, CHUM, PIM, PAM, PUM, OLÉ! Pioneros del Arte Sonoro en España, de Cervantes a las Vanguardias*. Valencia: LCI-UPV.

MOLINA, Miguel (ed.) (2004). *Ruidos y susurros de las vanguardias– Reconstrucción de obras pioneras del Arte Sonoro (1909–1945).* Valencia: Editorial de la UPV.

MOLLOY, Sylvia (2012). *Poses de fin de siglo,* Buenos Aires: Eterna Cadencia.

MORAWSKI, Stefan (1994). "The Hopeless Game of *Flânerie"* en TESTER, Keith. (1994). *The Flâneur.* New York: Routledge.

MORAZA, J.L. (2006) *Formas de límite*. Málaga: CEDMA.

MOZOROV, Evgeny (2011). *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. New York: PublicAffairs.

MUÑOZ-MILLANES, José (2015) En: (Prólogo) HESSEL, Franz. *Paseos por Berlín.* Madrid: Errata naturae.

MURAKAMI, Haruki (2002). *Kafka en la orilla*. Barcelona: Tusquets editores.

MURIANA, Carmen (2014). Esther Ferrer. *La (re)acción como leit motiv. Reflexión, grito y denuncia como respuesta a las limitaciones para ser en libertad determinadas por el trinomio sexo-género-sexualidad* (Tesis doctoral). Universidad Miguel Hernández de Elche.

MURRAY SCHAFER, Raymond (1985). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Buenos Aires: Agedit S.A.

MURRAY SCHAFER, Raymond (1992). *Hacia una educación sonora*. México: Conaculta-Radio Educación, 2006.

MURRAY, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

NEGRI, Antonio y HARDT, Michael (2004). *Multitud: guerra y democracia en la era del imperio*. Barcelona: Debate.

NELSON, S (1998). *Introduction to the Science of Sociology*. Chicago: University of Chicago Press.

OLAFUR, Eliasson (2009). *Los modelos son reales*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

ORTIZ, Renato (2003). *Modernidad y espacio: Benjamin en París*. Buenos Aires: Grupo editorial Norma.

OSTEN, Manfred (2004). *La memoria robada: los sistemas digitales y la destrucción de la cultura del recuerdo*. Madrid: Siruela, 2008.

P. JUKES (1990). *A Shout in the Street*. Berkeley: University of California Press.

PARISER, Eli (2011). *El filtro burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Madrid: Taurus.

PEREC, Georges (1967). *Un hombre que duerme*. Madrid: Impedimenta, 2009.

PEREC, George (1978). *La vida instrucciones de uso*. Anagrama, Barcelona, 1992.

PEREC, Georges (1982). *Tentativa de agotamiento de un lugar parisino*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L., 2012.

PEREC, George (1989). *Lo infraordinario*. Madrid: Impedimenta, 2008.

POE, Allan (1840). "El hombre de la multitud" en POE; O. HENRI; MAUPASSANT. *La ciudad*. Valencia: Rasmia ediciones, 2015.

PSARRAS, Bill. (2015) *Emotive Terrains: Exploring the emotional geographies of city through walking as art, senses and embodied technologies* (Tesis doctoral). London: Goldsmiths University.

R. CONTRERAS, Fernando (2009). *RE(D)UNIDOS. Cultura, innovación y comunicación.* Barcelona: Anthropos Editorial.

RABARI, Chirag; STORPER, Michael. (2015) "The digital skin of cities: urban theory and research in the age of the sensored and metered city, ubiquitous computing and big data", en *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society* (No. 8). London & New York: Routledge, pp. 175-189.

RENDUELLES, César; USEROS, Ana (2010). *Atlas. Walter Benjamin. Constelaciones*. Madrid: Consorcio del Círculo de Bellas Artes.

RHEINGOLD, Howard (2002). *Smart mobs, the next social revolution: Transforming Cultures and Communities in the Age of Instant Access*. USA: Basic Books, Perseus Books Group.

RIESER, Martin (2011). *The mobile audience: Media Art and Mobile Technology*. New York: Ed. Rodopi B.V., Amsterdam.

RIFKIN, Jeremy (2000). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía.* Barcelona: Paidós.

ROIG SEGOVIA, Eduardo (2014). *El Entorno Aumentado. Imperativo informacional para una ecología digital de lo arquitectónico* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura.

ROJO DE CASTRO, Luis, "Ceci n´est pas une pipe". *El lugar* (II) CPA_2003.

ROSELLO, M. (1994), The Screener's Maps: Michel de Certeau's "Wandersmäner" and Paul Auster's Hypertextual Detective., in Landow, George., *Hyper/Text/Theory*. The John Hopkins University Press.

RUBIO GARRIDO, Alberto (coord.) (2016). *Tiempo presente. Permanencia y caducidad en la arquitectura*. General de ediciones de Arquitectura. Valencia: Colección Línea de fuga.

SALAH FAHMI, Wael (2008). "Neo-*flâneur´*s Transit Narratives". En: BURNS, Peter M.; NOVELLI, Marina (ed.). *Tourism and mobilities. Local-Global Connections*. UK: University of Brighton.

SASSEN, Saskia (1991). *La ciudad global: emplazamiento estratégico, nueva frontera.* En *Barcelona 1978-1997. Manolo Laguillo*. Barcelona: Ed. MACBA, 2007.

SASSEN, Saskia (2012). "Urbanizing Technology". *Urban Age electric city conference*.

SCHAFER, Murray (1977). *Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.

SCHIVELBUSCH, Wolfgang, 1987. *The Railway Journey: The Industrialization of Time and Space in the 19th Century*. Berkeley: University of California Press.

SECCHI, Bernardo (2014). *Primera lección de urbanismo*. Perú: Facultad de arquitectura y urbanismo, PUCP.

SEIJDEL, Jorinde; KLUITENBERG, Eric (2006). "Hybrid space: How Wireless Media Mobilize Public Space". *Journal for Art and the Public Domain*, vol. 11.

SENNETT, Richard (2013). *Artesanía, tecnología y nuevas formas de trabajo.* Barcelona: Katz Editores y el CCCB, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.

SERRA, Francisco (2006). "Reseña <<El Libro de los pasajes>> de Walter Benjamin" en *Foro Interno*. (No. 6), pp. 155-161.

SHERINGHAM, Michael (1996). "City Space, Mental Space, Poetic Space: Paris in Breton, Benjamin and Reda" en Michael Sheringham (ed.) (1996). *Parisian Fields*. London: Reaktion Books.

SHIELDS, Rob (1994), "Fancy footwork: Walter Benjamin's notes on flânerie", en TESTER (1994). *The flaneur*. Londres y Nueva York: Routledge.

SIBILA, Paula (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

SIKIARIDI, Elisabeth; VOGELLAR, Frans (1999). *Idensifying translocalities*. Norway: LogbookNRW.NL.

SIMMEL, Georg (1903). "Las grandes urbes y la vida del espíritu", *El individuo y la libertad*. Ensayos de crítica de la cultura. Barcelona: Península, 1986.

SIMMEL, Georg (1907). "Digresión sobre la sociología de los sentidos". En *Sociología: estudios sobre las formas de socialización*. México: Fondo de Cultura Económica, 2014.

SINCLAIR, Iain (1997). *Lights Out For the Territory*. London: Granta Books.

SMART, Barry (2014). *Digesting the modern diet: Gastro-porn, fast food and panic eating*. En TESTER, Keith (1994). *The Flâneur*. New York: Routledge.

SMITH, Marc A., KOLLOCK, Peter. *Comunidades en el ciberespacio.* Editorial UOC, Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad, Barcelona, 2003, pp. 114-115.

SMITH, Phil. *On walking. Walking´s new movement*. England: Triarchy Press, 2014

SOJA, Edward W. *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones.* Madrid: Editorial Traficantes de Sueños, 2008, p. 453.

SOJA, Edward W. *Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones*. Madrid: Editorial Traficantes de Sueños, 2008.

SOLNIT, Rebecca. *Wanderlust, una historia del caminar*. Capitan Swing Libros, S.L., Madrid, 2015.

SONTAG, Susan (1977). *Sobre la fotografía*. Alfaguara, México, 2005.

SPRINGER, José Manuel (2015). "Francis Alÿs. Siete Caminatas en Londres. El sonido de lo invisible". *Réplica21. Obsesiva compulsión por lo visual*.

STAVROS, Stavrides. *Hacia la ciudad de umbrales*. Akal, Madrid, 2016.

STEVENSON, Deborah. *Cities and Urban Cultures.* Open University Press, Maidenhead, 2003.

STEYERL, Hito. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

STONE, A. R. *Virtual Systems*, 1992. Citado en SMITH, Marc A., KOLLOCK, Peter. *Comunidades en el ciberespacio.* Editorial UOC, Colección Nuevas Tecnologías y Sociedad, Barcelona, 2003, pp. 114-115.

TAYLOR, T L. Chapter 3 Living Digitally : Embodiment in Virtual Worlds. En: *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments.* Londres: Springer-Verlag, 2002. pp. 41–62.

TEJERO, Daniel (comis.). *Puénting, 5 años de saltos a la profesionalización*. Editorial UMH, Elche, 2016.

TESTER, Keith. (1994). *The Flâneur*. New York: Routledge.

THOREAU, Henry Daniel. *Caminar*. Árdora exprés, Madrid, 2010.

TOFFLER, Alvin. *The culture of consumers*. Baltimore: Penguin, 1965.

TOMAS, David (2000): 'The technophilic body: On technicity in William Gibson's

TORRECILLA, Elia (2013). *Paseando espacios. Del flâneur urbano al ciberflâneur*. Trabajo Final de Máster dirigido por la Dra. Marina Pastor. Universitat Politécnica de Valéncia.

TORRECILLA, Elia (2015). "La geolocalización de la deriva urbana como forma de lectura de espacios híbridos". *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales, ANIAV*.

TORRECILLA, Elia; MOLINA, Miguel (2017). *Acciones desapercibidas. Performances mínimas urbanas y soleadas después de la tormenta*. Ediciones desapercibidas, Valencia.

TRIAS, Eugenio. *Lógica del límite*. Barcelona: Ed. Destino, 1991.

TURKLE, Sherry (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*, España, Paidós.

VALÉRY, Paul. 'Some Simple Reflections on the Body', in *Fragments for a History of the Human Body*, vol. 2, ed. Michel Feher. New York: Zone Books, 1989.

VAN GENNEP, Arnold (1909). *Los ritos de paso*. Alianza Editorial, Madrid, 2013.

VÁZQUEZ MEDEL, Manuel Ángel. "Del escenario espacial al emplazamiento". *Sphera Pública: Revista de Ciencias sociales y de la comunicación*, 2000, pp. 119-135.

VELASCO CABALLERO, Sergio (2017). *El tiempo a secas: Estudio sobre las posibilidades del aburrimiento en la práctica artística*. Director: Bartolomé Ferrando. Universitat Politécnica de Valencia.

VENTURI, R.; IZENOUR, S.; SCOTT BROWN, D. (1972). *Aprendiendo de Las Vegas: El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica.* Barcelona: Gustavo Gili, , 1978.

VERHOEFF, Nanna (2012). *Mobile Screens. The Visual Regime of Navigation*, Amsterdam: University Press.

VERHOEFF, Nanna (2017). "Screens for Urban Data Dramaturgy". *ACC'17. 3º Congreso Internacional Arte, Ciencia, Ciudad, 2017. ¿Cómo se cuentan las cosas?* Facultad de Bellas Artes de Málaga.

VILLACAÑAS, L.S. (2005). "En torno al Libro de los pasajes, de Walter Benjamin". *Δαίμων. Revista de Filosofía*, (No 36), 169-175.

VIRILIO, Paul (1989). *War and cinema: the logistics of perception*. London: Verso.

VIRILIO, Paul (1991). "La ciudad sobreexpuesta". En: *The Lost Dimension*. New York: Ed. Semiotexte.

VIRILIO, Paul (1998). *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Ed. Cátedra, 2001.

VIRILIO, Paul (1999). *La bomba informática*, Madrid: Cátedra.

WALSER, Robert (1996). *El Paseo*. Madrid: Siruela, 2012.

WOLFF, Kurt H. (ed.) (1950). *The sociology of Georg Simmel*. Nueva York: Free Press.

ZAFRA, Remedios (2010). "Elogio del párpado o ventanas para el tiempo en el cuarto propio conectado" en *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Ed. Fórcola

RECURSOS EN LÍNEA

ADRIAANSENS, Alex (2010). “Producción y selección de contenidos. ¿Qué conservar?”. *Artnodes* (No. 10). UOC. [Consulta: 8 diciembre 2017]. Disponible en: <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n10-adriaansens/ artnodes-n10-adriaansens-esp>

ALDASORO MARTÍN, José Antonio (2011). "Auto-mapa Martín Santos, origen del navegador”. *Argutorio: revista de la Asociación Cultural "Monte Irago"*. Año 14 (No. 26), [Consulta: 11 marzo 2015]. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3397482>

ALEXANDRU, Dumitru; BOBBIO, Daniele (ed.) (2015). *Errare Roma WEST. A wandering and nomadic experience*, 2015. [Consulta: 4 enero 2016]. Disponible en: <https://issuu.com/alexandrudumitru0/docs/errare_roma_west_web>

ÁLVARO, Sandra (2016). *La última revolución postdigital: internet de las cosas, big data y ubicuidad.* [Consulta: 17 febrero 2016]. Disponible en: <http://blogs.cccb.org/lab/es/article_lultima-revolucio-postdigital-internet-de-les-coses-big-data-i-ubiquitat/>

APPERLEY, T. and Leorke, D. (2013) “From the cybercafé to the street: The right to play in the city”. F*irst Monday*, 18 (11). [Consulta: 27 junio 2016]. Disponible en: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/4964/3794>

ARRIAGADA ZUBIETA, Rodrigo (2007). El concepto de *flâneur* en *A partir de Manhattan* de Enrique Lihn. Proyecto Patrimonio. [Consulta: 12 enero 2015]. Disponible en: <http://www.letras.s5.com/el150207.htm>

ATIENZA, Ricardo; SAND, Monica (2012). “Playing the space - Resonance, improvisation, variations of urban ambiences”. Thibaud, Jean-Paul and Siret, Daniel. *Ambiances in action / Ambiances en acte(s) - International Congress on Ambiances*. Montreal, Canada. International Ambiances Network, pp.153-158, 2012. [Consulta: 6 marzo 2018]. Disponible en: <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00745533>

BALAGUER, R. (2005) “¿Ágora electrónica o Times Square? Una revisión de consideraciones sociales sobre Internet”. *Monografías*. [Consulta: 2 abril 2016]. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos913/consideraciones-sociales-internet/consideraciones-sociales-internet2.shtml>

BALESTRINI, Mara (2012). “Inteligencia ciudadana en la metrópolis de los datos”. *CCCBLAB, Investigación e innovación en cultura*. [Consulta: 26 agosto 2015]. Disponible en: http://blogs.cccb.org/lab/es/article_intel·ligencia-ciutadana-a-la-metropoli-de-les-dades/

BENJAMIN, Walter (1939). Notas sobre “Los cuadros parisinos de Baudelaire”. *Conferencia dictada por Walter Benjamin. Décades de Pontigny. Boletín de Estética* (No 2), 2005. [Consulta: 18 noviembre 2016]. Disponible en: <http://www.boletindeestetica.com.ar/boletines/Boletin.Estetica.2.pdf>

BERGA, Quelic (2015). Nadie dijo que había más botones. Textos en torno al interface manifesto. [Consulta: 19 enero 2016]. Disponible en: <http://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Nadie_nos_dijo_que_hab%C3%ADa_más_botones_Por_Quelic_Berga>

BORJA, Jordi (2014). "Ciudades inteligentes o cursilería interesada". [Consulta: 27 junio 2016]. Disponible en: <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/03/21/ciudades-inteligentes-o-cursileria-interesada/>

BORJA, Jordi (2015). "Smart cities: Negocio, Poder y Ciudadanía", en *Jordi Borja.* [Consulta: 27 junio 2016]. Disponible en: >http://www.jordiborja.cat/smart-cities-negocio-poder-y-ciudadania/>

BOSCO, Roberta; CALDANA, Stefano (2012). "¿Quién vigilará a los vigilantes?. *El País*. 9 noviembre 2012. [Consulta: 6 octubre 2017]. Disponible en: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/11/quién-vigilará-a-los-vigilantes.html>

BOSCO, Roberta; CALDANA, Stefano (2012). "El rostro de las redes sociales". *Blog de El País*. [Consulta: 26 mayo 2016]. Disponible en: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2012/05/el-rostro-de-las-redes-sociales.html >

BRATTON, Benjamin (2008). "iPhone City". [Consulta: 17 julio 2017]. Disponible en: <http://www.bratton.info/projects/texts/iphone-city/>

BUCK-MORSS, Susan (1986). 'The *Flâneur*, the Sandwichman and the Whore: The Politics of Loitering', en *New German Critique* (Second Special Issue on Walter Benjamin) (No. 39) [Consulta: 11 septiembre, 2015]. Disponible en: <https://noreadingaftertheinternet.files.wordpress.com/2016/03/the-flaneur-the-sandwichman-and-the-whore.pdf>.

BULL, Michael (2012). "The End of *Flânerie*: iPods, Aesthetics, and Urban Experience". *Ekman-Throughout*. [Consulta: 28 agosto 2016]. Disponible en: <http://sro.sussex.ac.uk/45382/1/The_end_of_*flânerie*.pdf>

CABO, Mariana. "Charles Baudelaire y la fotografía: el ojo-cámara del poeta". *Cédille revista de estudios franceses*, nº 11, abril de 2015. [Consulta: 25 julio 2016]. Disponible en: <https://cedille.webs.ull.es/11-DEF/05cabo.pdf >

Cascone, Kim (2000). "Las Estéticas del Error: Las Tendencias Post-Digitales en la Música Contemporánea por Computador". *Computer Music Journal MIT*. (No.24:4), pp. 12-18. [Consulta: 20 octubre 2017]. Disponible en: <http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica_del_error.pdf>

CHILLON, Pablo (2011). "Sentient city: la ciudad sensible. Visiones del futuro de la hibridación urbana. Una reseña (parcial) del volumen 'sentient city: ubiquitous computing, architecture, and the future of urban space". *URBAN 360º | URBAN & POLITICAL AFFAIRS.* [Consulta: 12 diciembre 2017]. Disponible en: <https://urban360.me/2011/06/28/sentient-city-la-ciudad-sensible-visiones-del-futuro-de-la-ciudad-antropomorfizada-una-resena-parcial-del-volumen-'sentient-city-ubiquitous-computing-architecture-and-the-future-of-urb/>

CLÉMENT, Jean (2000). *Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual.* [Consulta: 20 septiembre 2016]. Disponible en: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>

CLÉMENT, Jean (2002). *Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual*. [Consulta: 16 septiembre 2015]. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>

COLOMO, S. (2012). "La acción ciudadana y las herramientas digitales en el proceso de percepción y transformación del paisaje urbano". *Revista de Investigación Arte y Sociedad.* [Consulta: 15 junio 2015]. Disponible en: <http://asri.eumed.net/8/herramientas.html>

CUVARDIC, Dorde (2007). "El trapero: el otro marginal en la historia de la literatura y de la cultura popular". *Káñina, Revista Artes y Letras*. XXXI (No.1). Univ. Costa Rica. pp. 217-227. [Consulta: 16 junio 2016]. Disponible en: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/kanina/article/viewFile/4612/4426>

DE QUEROL, Ricardo (2015). Z"ygmunt Bauman: Las redes sociales son una trampa". *El País Babelia.* [Consulta: 10 enero 2016]. Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2015/12/30/babelia/1451504427_675885.html>

DE SOUZA E SILVA, Adriana; HJORTH, Larissa (2008). "Playful Urban Spaces. A Historical Approach to Mobile Games" en *Simulation and Gaming*. Volumen 40 (No.5). [Consulta: 25 agosto 2016]. Disponible en: <http://sag.sagepub.com/content/40/5/602>

DELGADO, Manuel (2011). "En busca el espacio perdido". Prólogo del libro *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. [Consulta: 10 noviembre 2016]. Disponible en: <http://manueldelgadoruiz.blogspot.com.es/2015/07/en-busca-del-espacio-perdido.html>

DERAKHSHAN, Hossein (2015). "The Web We Have to Save", en *Matter.* [Consulta: 24 septiembre 2017]. Disponible en: <https://medium.com/matter/the-web-we-have-to-save-2eb1fe15a426>.

DI SIENA, Domenico. (18/04/2012). "#DELG: Sentient city. De la ciudad creativa a la ciudad del aprendizaje". *Paisaje Transversal*. [Consulta: 24 agosto 2017]. Disponible en: <http://www.paisajetransversal.org/2012/04/delg-sentient-city-de-la-ciudad.html>

DIDI-HUBERMAN, Georges (2005). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo. [Consulta: 27 junio 2014]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1442499>

ELKIN, Lauren (20.11.2015). "Capital: New York, Capital of the 20th Century, by Kenneth Goldsmith", *Financial Times*. [Consulta: 15 agosto 2016]. Disponible en: <http://www.ft.com/cms/s/0/9c127896-8e1d-11e5-8be4-3506bf20cc2b.html>

FERUSIC MANUSEV, Relja (06.2012). "Espacios Híbridos Físico-Digitales. Parámetros y estrategias de proyecto de los espacios urbanos híbridos entre el espacio público físico y el espacio procomún digital". *Arquitectura y Sociedad de Masas ETSAB-UPC.* [Consulta: 14 noviembre 2016]. Disponible en:<https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099.1/24082/ReljaFerusic_TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

FRISBY, David (2004). "Sobre *El difícil arte de caminar*, de Franz Hessel". *Guaraguao* (No.18), pp. 141–143. [Consulta: 8 marzo 2016]. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/25596397?seq=1#page_scan_tab_contents>

GACHE, Belén (2015). *La ciudad legible*. Madrid: Sociedad Lunar Ediciones, 2012. [Consulta: 8 marzo 2016]. Disponible en: <http://belengache.net/ciudadlegible/CiudadLegible_BelenGache.pdf>

GARCÍA LANDA, José Ángel (28.02.2015). "Panorámica de los panoramas; o: el panóptico en panóptico". *Ibercampus*. [Consulta: 12 febrero 2017]. Disponible en: <https://ssrn.com/abstract=2733219>

GARCÍA MARTÍNEZ, Alejandro (03.12.2013). "Entrevista a Colin Campbell". *Anuario Filosófico*. pp. 261-277. [Consulta: 23 mayo 2013]. Disponible en: <http://dspace.unav.es/dspace/bitstream/10171/13343/1/ENTREVISTA%20Campbell.pdf>

GARCÍA MERAYO, Félix (2013). "Leonardo Torres Quevedo". *Revista Digital de ACTA*, 2013. Disponible en: <http://www.acta.es/medios/articulos/biografias_y_personajes/002001.pdf >[Consulta: 27 junio 2014].

GIBSON, William (01.09.2010). "Google's Earth". Nueva York: *The New York Times*. [Consulta: 12 diciembre 2016]. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2010/09/01/opinion/01gibson.html>

GOES, Carl (2017). "Guide to get lost" en The *Flâneur* Society. [Consulta: 16 julio 2017]. Disponible en: <http://*flaneur*society.org/guide.pdf>

GOLDATE, Steven (1997). "The '*Cyberflâneur*'-Spaces and Places on the Internet" en *Art Monthly*. [Consulta: 20 enero 2017]. Disponible en: <http://home.vicnet.au/~claynet/*flâneur*.htm>

GONZÁLEZ, E; GÁLVEZ, M.A; DÁVILA, P. (1999). "Un nuevo procedimiento de señales para orientarse en las grandes poblaciones de Torres Quevedo. Análisis y crítica". *Actas del III Simposio "Leonardo Torres Quevedo: su vida, su tiempo, su obra"*: abril 1995, pp. 231-236. [Consulta: 27 junio 2014]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1442499>

GREENFIELD, Adam (2006). Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing. Berkeley: New Riders Publishing en Fernández, Manuel. Ciudades a escala humana. [Consulta: 17 enero 2017]. Disponible en: <http://www.ciudadesaescalahumana.org/2015/09/urban-interaction-design-la.html>

GREENFIELD, Adam (2012). "The city is here for you to use. One hundred easy pieces". *Adam Greenfield's Speedbird*. [Consulta: 21 diciembre 2017]. Disponible en: <http://speedbird.wordpress.com/2012/12/03/the-city-is-here-for-you-to-use-100-easy-pieces/>

GROYS, Boris (2009). "Self-Design and Aesthetic Responsibility". [Consulta: 14 noviembre 2016]. Disponible en: <http://goo.gl/yxkxcJ>

GUISADO, Fermín. (12.12.2015). "Haussmann, el artista demoledor. Una historia sobre el Segundo Imperio y el París que hoy conocemos". *ABC*. [Consulta: 4 febrero 2016]. Disponible en: <http://loffit.abc.es/oops/galeras-reales/haussmann-el-artista-demoledor-221734/>

HJORTH, Larissa (2011). *Games and Gaming. An Introduction to New Media*. New York: Berg. [Consulta: 13 diciembre 2016]. Disponible en: <http://www.replica21.com/archivo/articulos/s_t/387_springer_alys.html>

HUART, Louis (1842). *Physiologie du flâneur*, Paris: Aubert-Lavigne, Paris. [Consulta: 7 mayo 2016]. Disponible en: <https://archive.org/stream/physiologiedufla00huar#page/n3/mode/2up>

JEWISH MUSEUM (2017). The Arcades: Contemporary Art and Walter Benjamin. [Consulta: 16 mayo 2017]. Disponible en: <http://thejewishmuseum.org/exhibitions/the-arcades-contemporary-art-and-walter-benjamin>

LABELLE, Brandon (2000). "Multitude. Solitude, or All Breaths Are Shared" en *KunstRadio*. [Consulta: 21 septiembre 2016]. Disponible en: <http://www.kunstradio.at/2000B/03_09_00.html<

LAGO, Eduardo (2012). "Entrevista realizada por Eduardo Lago a Kenneth Goldsmith" en *Babelia (El País)*. [Consulta: 18 mayo 2015]. Disponible en: <http://cultura.elpais.com/cultura/2014/02/12/actualidad/1392223183_765280.html>

LAMARCA, María Jesús (2013). "Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen". *La interfaz gráfica*. [Consulta: 22 noviembre 2016]. Disponible en: <http://www.hipertexto.info/documentos/interfaz.htm>

LANIER, Jaron (1986). "A Vintage Virtual Reality Interview". *Whole Earth Review Magazine*. [Consulta: 23 septiembre 2016]. Disponible en: <http://www.well.com/user/jaron/>

LESMES, Daniel (2011). "El *flâneur*, errancia y verdad en W. Benjamin". *Paralaje Revista de Filosofía* [en línea]. (No. 6). [Consulta: 28 septiembre 2015]. Disponible en: <http://www.paralaje.cl/wp-content/uploads/2014/11/6-2-LESMES-DOSSIER-173-556-1-PB.pdf>

LING, Yrrti (1999). "Nobody sits at home and waits for the telephone to ring: Micro and hyper-coordination through the use of the mobile telephone*", Telenor Corporation Published Research Report.* [Consulta: 12 abril 2017]. Disponible en: http://www.telenor.no/fou/prosjekter/Fremtidens_Brukere/seminarer/mobilpresentasjoner

LÓPEZ, Juan-Gil (2007). "Soundwalking. Del paseo sonoro «in-situ» a la escucha aumentada". *Paseantes, viaxeiros e paisaxes,* CGAC. [Consulta: 26 agosto 2016]. Disponible en: <http://www.unruidosecreto.net/textos/texto-soundwalking/>

LUKE, Robert (2006). "The *phoneur*: Mobile commerce and the digital pedagogies of the wireless web". En P. Trifonas (Ed.). *Communities of difference: Culture, language, technology* Palgrave Macmillan, London, 2006, pp. 185-204. [Consulta: 26 agosto 2016]. Disponible en: <http://individual.utoronto.ca/luke/articles/*phoneur*/Luke_The_*Phoneur*.pdf>

LUNGSTRUM, Janet (1999). "The Display Window: Designs and Desires of Weimar Consumerism". *New German Critique*, No. 76, Special Issue on Weimar Visual Culture, (Winter, 1999), pp. 115-160. New German Critique. [Consulta: 11 septiembre 2017]. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/488660>

MCCARTNEY, Andra (2014). “Soundwalking: creating moving environmental sound narratives”. *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Volume 2. Sumanth Gopinath and Jason Stanyek (ed.). 212-237. [Consulta: 29 agosto 2016]. Disponible en: <https://soundwalkinginteractions.wordpress.com/2010/09/27/soundwalking-creating-moving-environmental-sound-narratives/>.

MONNET, Nadja (2012). “Berenstein, Paola. Elogio aos errantes. Edufba, Salvador, 2012”. *QuAderns-e*, Institut Catalá d´Antropologia. (No. 17), pp. 131-133. [Consulta: 27 agosto 2016]. Disponible en: <http://www.antropologia.cat>

MORGADO, Borja; LÓPEZ, Elena (2016). "Arte, sonido e internet: el net.sound art frente a la experimentación sonora de las vanguardias y neovanguardias”. *Universum* Vol.31 (No.1). [Consulta: 18 octubre 2017]. Disponible en: <https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-23762016000100012>

MOZOROV, Evgeny (04.02.2012). “The Death of the *Cyberflâneur*” [en línea] New York [Consulta: 3 agosto 2012]. Disponible en: <http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-*Cyberflâneur*.html?pagewanted=all&_r=0>

NOGUERAS CANADELL, Carles (2007). “La legibilidad de la gran ciudad”, *Espéculo. Revista de Estudios Literario*. [Consulta: 15 abril 2015]. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero36/legiciu.html>

O’REILLY, Tim (2005). *What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. [Consulta: 23 agosto 2015]. Disponible en: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

PACKER, Randall (1997): "El net art como teatro de los sentidos. Un hiper recorrido por Jodi y Grammatron". En *+allá del interfaz*. [Consulta: 12 julio 2016]. Disponible en: <http://aleph-arts.org/interfaz/packer.htm>

PAJARES TOSKA, Susana (1997). “Las posibilidades de la narrativa hipertextual”. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, Nº. 6, 1997. [Consulta: 22 septiembre 2016]. Disponible en: <http://www.ucm.es/OTROS/especulo/numero6/s_pajare.htm>

PARISER, Eli (2017). “Fake news, los nuevos filtros burbuja y la batalla por la verdad en *Espacio Fundación Telefónica*. [Consulta: 13 agosto 2017]. Disponible en: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/eli-pariser-fake-news-los-filtros-burbuja-y-la-batalla-por-la-verdad/>

PIGOTT, Michael (2013). “Joseph Cornell Versus Cinema”. *Bloomsbury Academic*. [Consulta: 10 septiembre 2016]. Disponible en: <https://www.bloomsburycollections.com/book/joseph-cornell-versus-cinema/ch3-time-and-the-everyday>

PRIETO, Eduardo (10.2014). “Wagnerianos, fâneurs, hombres-masa. Los ambientes sinestésicos en la arquitectura *fin-de-siècle*”. *Rita,* (No2), pp. 114-123. [Consulta: 13 septiembre 2016]. Disponible en: <http://oa.upm.es/41235/1/INVE_MEM_2014_228194.pdf>

PSARRAS, Bill (2015). "URBAN METAPHYSICS: *FLÂNEUR* AND *GENIUS LOCI*", *Hybrid flâneur, footnotes on the artist-flâneur of the 21st century city*, 2015. [Consulta: 25 febrero 2017]. Disponible en: <https://hybrid*flâneur*.wordpress.com/2015/06/16/urban-metaphysics-*flâneur*-and-genius-loci/>

REYES, Jonathan (coord.) (06.2015). "Ludocracia. El juego como herramienta de revitalización urbana en la ciudad interfaz". *Revista Arte y políticas de identidad*, Vol. 12. [Consulta: 12 abril 2016]. Disponible en: <http://revistas.um.es/api/article/view/236101/180691>

RODRÍGUEZ, Jaime (2003). "Hipertexto, literatura y ciudad". Bogotá: *Revista Universitas Humanística.* (No. 56). Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Ciencias Sociales. [Consulta: 17 septiembre 2015]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=79105604>

ROLLANSON, Christopher (2002), "El Libro de los pasajes de Walter Benjamin, La Historia No Lineal y la Internet", en Christopher Rollason Modern Criticism, editores Christopher Rollason y Rajeshwar Mittapalli, Nueva Delhi: Atlantic Publishers and Distributors, pp. 262- 296. [Consulta: 22 noviembre 2016]. Disponible en: <www.wbenjamin.org/passageways.html>

RUSSELL, Ben (1999). *Headmap Manifesto*. [Consulta: 9 diciembre 2017]. Disponible en: <http://technoccult.net/wp-content/uploads/library/headmap-manifesto.pdf>

SÁNCHEZ MARTÍNEZ, José Alberto (2010). *Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea.* Argumentos, vol. 23, (No. 62). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México, pp. 227-244. [Consulta: 18 enero 2015]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/595/59515960010.pdf>

SARLO, Beatriz (22.03.1998). "El centro comercial*". La jornada Semanal*, *México*. [Consulta: 10 mayo 2013]. Disponible en: <http://blog.pucp.edu.pe/item/44036/el-centro-comercial-un-texto-de-beatriz-sarlo>

SAVINIO (2011). "La visión total: el Panorama de Barker". *Aryse.org*. [Consulta: 7 marzo 2017]. Disponible en: <http://www.aryse.org/la-vision-total-el-panorama-de-barker/>

SCOCCO, Antonela (Sin fecha): *De las abrumadoras calles de Baudelaire a los fantasmagóricos pasajes de Benjamin*. [Consulta: 13 octubre 2015]. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos55/baudelaire-y-benjamin/baudelaire-y-benjamin2.shtml>.

SENNET, Richard (2012). "No one likes a city that´s too smart". *Urban Age electric city conference*, 2012. [Consulta: 13 julio 2016]. Disponible en: <https://www.theguardian.com/commentisfree/2012/dec/04/smart-city-rio-songdo-masdar>

SHEPARD, M. (2011). *Sentient City: ubiquitous computing, architecture and the future of public space*. Nueva York: MIT Press. [Consulta: 11 julio 2017]. Disponible en: <https://mitpress.mit.edu/books/sentient-city>

SIMMEL, Georg (2005). "La metrópolis y la vida mental". En *bifurcaciones* (No. 4). [Consulta: 9 agosto 2017]. Disponible en: <www.bifurcaciones.cl/004/reserva.htm>.

SLOTERDIJK, Peter (2004). "El Palacio de Cristal". Conferencia pronunciada en el marco del debate *Traumas urbanos; La ciudad y los desastres*. Barcelona: CCCB. [Consulta: 21 noviembre 2017]. Disponible en: <http://www.cccb.org/rcs_gene/petersloterdijk.pdf>

TRACHANA, Angelique (2014). “La ciudad híbrida. La mediación de las TIC en la experiencia de la ciudad”. *Revista Arte, Individuo y Sociedad*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, pp. 233-254. [Consulta: 19 junio 2016]. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/41279>

TREJO, Raúl. (1999). *Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan*. [Consulta: 23 abril 2016]. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/panama/cela/tareas/tar121/trejo.rtf>

TURON, Josep (Sin fecha). "Charles Baudelaire y los pintores de la vida moderna”. Hermeneia, Estudis literaris i tecnologies digitals. Universidad de Barcelona. [Consulta: 14 julio 2016]. Disponible en: <http://www.hermeneia.net/treballs_pdf/e1/josep_turon/jturon_treb.pdf>

VATTIMO, Gianni (1985). *El fin de la modernidad*. *Nihilismo y hermenéutica en la cultura postmoderna*. Barcelona: Gedisa. Citado por MOLINA, Juan Antonio. “Saltar al vacío” *Revista Zonezero,* Capítulo III. [Consulta: 5 junio 2013]. Disponible en: <http://www.zonezero.com/magazine/zonacritica/saltaralvacio/03sp.html>

VILLALOBOS, Paloma (2016). "Hito Steyerl. La vida es visual”. *Artishock Revista de Arte Contemporáneo*. [Consulta: 20 marzo 2017]. Disponible en: <http://artishockrevista.com/2016/03/15/hito-steyerl-la-vida-visual/>

WAELDER, Pau (2007). “Gregory Chatonsky. Contemplating the flow”. *Magazine du CIAC*, 27. [Consulta: 26 septiembre 2017]. Disponible en: <http://magazine.ciac.ca/archives/no_27/en/oeuvre1.htm>

WAELDER, Pau. “El flujo de datos, una ficción en la red”. *Arte y cultura digital. Blog de los estudios de arte y cultura digital de la UOC*. [Consulta: 26 septiembre 2017]. Disponible en: <http://laboralcentrodearte.uoc.edu/?p=1567>

WESTERKAMP, Hildegard (1974). Paseo sonoro desde el hogar. The New Soundscape Newsletter, No. 4. Vancouver B.C., 1997. [Consulta: 8 diciembre 2016]. Disponible en: <https://www.eumus.edu.uy/eme/ps/txt/westerkamp2.html>

WODTKE, Francesca (1998). “Cities of this world and beyond”, *Cyberspace, hypertext & critical theory*, Brown University. [Consulta: 23 mayo 2016]. Disponible en: >http://www.cyberartsweb.org/cpace/politics/wodtke/flaneur.html>

WYMAN-MCCARTHY, Tim (2013). *The Facebooker, the flâneur, and the posthuman: Locating Identity in city-scape and ciber-space.* Heart & Minds: The Journal of Humanities and Arts. Vol. 1, (No. 2) [Consulta: 5 febrero 2017]. Disponible en: <http://media.wix.com/ugd/3089fd_756390657bded932027b440e4be521c3.pdf>

YEREGUI, Mariela (2009). “Móviles en movimiento. Cuerpo y territorio en la escena posmedia”. En *Nomadismos Tecnológicos. Dispositivos móviles, usos masivos y prácticas artística*s. Eds. Jorge La Ferla & Giselle Beiguelman. Buenos Aires: Ariel/Espacio Fundación Telefónica. [Consulta: 9 julio 2016]. Disponible en: <http://heartelectronico.net/essays/Yeregui_nomadismo.pdf >

YOUNG, Sherman (2005). “Morphings and Ur-Forms: From the *Flâneur* to Driveus”. *SCAN Journal of media arts culture*. Macquarie University, Sydney. [Consulta: 12 septiembre 2017]. Disponible en: <http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=48>

ZAFRA, Remedios (2012). *Intimidad*. [Consulta: 12 noviembre 2017]. Disponible en: <http://www.remedioszafra.net/texto_Intimidad_RemediosZafra_jun2012.pdf >

ZAMORA, Alonso (27.10.2015). "La tierra antes de los videojuegos" en *levelup.* [Consulta: 8 octubre 2016]. Disponible en: http://www.levelup.com/articulos/345281/La-Tierra-antes-de-los-videojuegos