

# UN DESPLAZAMIENTO VIRTUAL Y VISUAL AL ESPACIO HÍBRIDO A TRAVÉS DE LA FIGURA DEL FLÂNEUR

Elia Torrecilla Patiño

Universidad Politécnica de Valencia, Dpto. Escultura  
Laboratorio de Creaciones Intermedia

## Resumen

Este artículo se propone rescatar la figura del flâneur para adaptarla a los nuevos espacios generados por el uso de las nuevas tecnologías, recuperando la actividad de caminar como experiencia estética, esta vez en un espacio híbrido donde cuerpo, tecnología y ciudad se combinan para obtener nuevos puntos de vista y ofrecer nuevas experiencias en el espacio, planteando un desplazamiento desde el espacio virtual al espacio físico; una mirada vertical que se va distanciando, desde la invención de la perspectiva en el Renacimiento, hasta la actualidad, donde el globo terráqueo se presenta como un espacio abarcable y visualmente transitable a través de una interfaz. Frente a la experiencia vertical y virtual que permite sobrevolar el espacio, se propone un aterrizaje para experimentar la visión horizontal, que es la mirada del flâneur, quien utiliza el cuerpo y esta vez la tecnología, para, a través del movimiento producido por el acto de caminar, establecer un contacto directo con la ciudad y sus habitantes y así re-conocer un entorno que se presenta cada vez más abstracto.

Palabras-Clave: FLÂNEUR; CIUDAD; FÍSICO; DIGITAL; HÍBRIDO

# A VIRTUAL AND VISUAL SHIFT TO THE HYBRID SPACE THROUGH THE FIGURE OF FLÂNEUR

## Abstract

This article aims to rescue the figure of the flâneur to adapt it to the new spaces generated by the use of new technologies, recovering the activity of walking as an aesthetic practice, this time in a hybrid space where body, technology and city are combined to get new viewpoints and offer new experiences in the space, posing a displacement from the virtual to physical space; a vertical look to be moving away from the invention of perspective in the Renaissance to the present, where the globe is presented as an understandable and visually passable through an interface space. Faced with the vertical and virtual experience that allows flying over space, a landing to experience horizontal view, that is the gaze of the flâneur, who uses the body and this time the technology is proposed to, through movement produced by the act of walking, establish direct contact with the city and its inhabitants and thus recognize an environment that is increasingly abstract.

Keywords: FLÂNEUR; CITY; PHYSICAL; DIGITAL; HYBRID

.....  
Torrecilla Patiño, Elia. 2016. "Un desplazamiento virtual y visual al espacio híbrido a través de la figura del flâneur". *AusArt* 4(1): pp-pp. 165-174 DOI: 10.1387/ausart.16696

Una vez que el hombre ha cubierto sus necesidades primarias, la actividad de caminar se convierte en una acción simbólica que le permite habitar el mundo (Careri 2015,20).

La visión horizontal que obtiene el caminante, sitúa al que mira cerca de lo que observa, proponiendo la producción de paisajes, la transformación del lugar y sus significados, y al variar los significados del espacio atravesado, el recorrido se convierte en la primera acción estética que se introduce en los territorios de caos, porque es una forma de construir un orden nuevo con los elementos dispuestos en él, además de ser una alternativa a la rapidez con la que se vive hoy día.

Aunque el caminar es una actividad inherente al ser humano desde su existencia, no será hasta finales del siglo XVIII cuando esta acción cobre interés y aparezcan los primeros estudios que intentan establecer una relación entre el paseo, el territorio y el paisaje.

A partir de entonces, el método de caminar como experiencia estética será empleado como forma de construcción de la ciudad y como metodología de exploración urbana en diversos ámbitos, como la arquitectura, urbanismo, sociología, antropología o filosofía, entre otras.

Pero se convertirá en una técnica especialmente utilizada en la literatura y en el arte, en las que encontramos obras donde quedan reflejadas una serie de descripciones y representaciones del espacio, formadas desde un punto de vista íntimo, conceptual, subjetivo, psicológico; y es que los paisajes que se forman en el imaginario del observador son fragmentos del espacio construido durante la contemplación.

## UN PASEANTE URBANO. LA FIGURA DEL FLÂNEUR

En la década de 1860, Charles Baudelaire 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 término flâneur se refiere a un hombre que vaga sin rumbo dentro de una multitud, pero sin formar parte de ella, dejándose llevar; un solitario paseante que, sin rumbo fijo, se deja arrastrar por la inspiración, el diseño y las tendencias, obteniendo sus ideas a partir de pequeñas observaciones. En su vagar, el flâneur convierte la acción de caminar en una experiencia estética.

Nacido en el París de Haussmann, el flâneur, que emerge como el producto conceptual de los procesos sociales del s. XIX y de las nuevas urbes, será objeto de análisis para Walter Benjamin, quien en el *Libro de los Pasajes* se dedicó a estudiar a esta figura paradigmática que se revelaría como una herramienta de conocimiento, y como una metodología que permitiría explicar ciertos procesos sociales de la modernidad; la flânerie es una actividad que permite observar, evaluar la historia de la ciudad y detectar sus carencias, excesos o irregularidades.

En *La invención de lo cotidiano*, Michel De Certeau dedica un apartado a *Andar en la ciudad*, y nos propone imaginar a este paseante en Manhattan, en lo alto del World Trade Center contemplando a través de la ventana y nos describe el paisaje que se observa desde allí arriba: Desde lo alto del World Trade Center, el flâneur, desde un punto de vista panorámico, contempla Manhattan a sus pies, una ciudad que se presenta como un todo y en la que una masa gigantesca se inmoviliza bajo la mirada de Ícaro. De Certeau le sugiere un aterrizaje, brindándole la oportunidad de dejar de ser un voyeur para convertirse en un paseante cuyo cuerpo pueda recorrer las caligrafías que describen el texto urbano.

Pero antes de que el flâneur comience a deambular y a experimentar la fantasmagoría urbana, me gustaría congelar ese instante en el que Ícaro se encuentra frente a la ventana, a través de la cual observa, como lo hacía el hombre de la multitud de Allan Poe, el espectáculo de la ciudad a sus pies, y convertido en Ícaro, pueda desplegar sus alas y comenzar a volar.

## A VISTA DE PÁJARO

La visión cenital del espacio que ofrece el mito de Ícaro, puede ser similar a la experiencia que hoy podemos disfrutar desde cualquier parte a través de las cartografías digitales de los dispositivos tecnológicos. Herramientas como

Google Maps nos permiten sobrevolar el territorio sin necesidad de disponer de unas alas con las que emprender el vuelo.

En la actualidad, si uno se encuentra atrapado en un espacio laberíntico, solo debe consultar alguna aplicación de su dispositivo móvil con sistema GPS para ser geolocalizado y guiado hacia la salida.

Con la aparición y el incremento 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, lo que le permite estar presente en todas partes al mismo tiempo.

A través de la pantalla o desde el otro lado de la ventana, el paisaje aparece frente al observador como un objeto visualmente abarcable, por ello, en un intento de reproducir la realidad tal y como se ve, y 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.

Concretamente en el Quattrocento, se comienza a experimentar una progresiva reducción de la complejidad material del mundo y se empieza a describir la relación que existe entre la mirada y el 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 fijaron las bases de la perspectiva lineal, que más tarde se enriquecería con las aportaciones de Leonardo Da Vinci.

Hay que tener en cuenta que el espacio representado en las obras pictóricas del Renacimiento, no es el espacio en sí mismo; y lo mismo sucede con los mapas, que muestran una representación del territorio con el fin de comprenderlo, pero no se trata de una copia del mismo, sino de una construcción que permite conocer el lugar y actuar en él (Corboz 1983).

Tanto para Panofksy como para Alberti, la perspectiva es una construcción geométrica a través de la cual el “cuadro” se convierte en una “ventana a través de la cual nos parece estar viendo el espacio”, algo que la propia etimología de la palabra indica: del latín *perspectivus* que significa “relativo a lo que se mira” o “mirar a través de” (*per-*: a través, *specere*: mirar, observar).

A través de la ventana, el espectador puede volcarse activamente sobre la realidad, convirtiéndola en un espacio calculable y medible gracias a la perspectiva cartesiana.

Pienso en la primera vez que un transeúnte tuvo la posibilidad de elevarse hacia la cima de los primeros rascacielos, allá por la década de 1880 en las ciudades de Chicago y Nueva York, gracias a la invención del ascensor. Allí, desde las alturas, el espacio urbano podía ser observado, comprendido y calculado desde un punto de vista cenital.

Tras la membrana de vidrio aparentemente invisible o neutral que se extiende entre el observador y el objeto observado, el espectáculo se convierte en imagen, y la realidad que aparece tras el cristal se convierte en un despliegue de fotografías en movimiento, transformando el flujo que se produce en las calles de la ciudad en una especie de película muda e inquietante. Desde lo alto, el paisaje deviene figura, se inmoviliza; y mientras más lejos alcance la mirada y más panorámica sea, más se satisface el deseo de dominio del territorio, y al mismo tiempo, el que mira, parece ser homenajeado por el propio espacio al mostrarse a los pies del observador.

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 y del planeta entero sin necesidad de desplazarnos. Si Ícaro podía sobrevolar el espacio y obtener diferentes perspectivas del mismo, ahora basta un simple clic o un desplazamiento táctil sobre una pantalla sensible para obtener la vista de los dioses y adquirir la capacidad de estar en dos lugares al mismo tiempo.

Puesto que cada vez más, pasamos gran parte de nuestro tiempo en ambientes virtuales que representan el mundo físico, es frecuente la visualización del entorno urbano a través de programas como Google Earth o Google Maps, que ofrecen imágenes de mapas desplazables, fotografías del mundo tomadas vía satélite y proponen rutas entre diferentes puntos geográficos. Este servidor de aplicaciones de mapas, permite visualizar el planeta entero a través de un mosaico de fotografías, transmitiendo la imagen del planeta fragmento por fragmento; además, mediante su servicio de Google Street View se pueden ver imágenes tomadas a pie de calle, ofreciendo una representación del espacio que puede ser explorada desde el otro lado de la pantalla.

Cuando uno utiliza Google Earth, tiene el globo para manipular con las manos, invirtiendo así la relación que existe entre el sujeto y el mundo; este hecho, como manifiesta Marc Augé, hace del planeta un objeto de turismo, un paisaje-objeto, y no hay que olvidar que esta representación del espacio en los mapas, origina una mirada objetiva que está lejos de la experiencia sensible que tiene el individuo en el espacio físico.

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 un simulador de vuelo que posibilita efectuar un simulacro de navegación aérea con notable fidelidad, haciendo posible realizar un aterrizaje en cualquier punto del planeta para comenzar a transitarlo visualmente.

## UN PASEO VIRTUAL. EL FLÂNEUR EN EL CIBERESPACIO

Ahora, las huellas del caminante ya no se graban sobre el pavimento de las ciudades, sino que se imprimen de manera efímera y caótica en este espacio virtual.

Fue a finales de los años 90, en pleno apogeo del entusiasmo por Internet, cuando se trazó una analogía entre los flâneurs parisinos del s. XIX y los ciberflâneurs que se veían arrastrados por los vientos de la información, divagando por las nuevas carreteras del ciberespacio.

Surfeando link tras link en un flujo de datos, se activaba un estado de conciencia en el que el tiempo se desvanecía. En este nuevo espacio, el flâneur virtual germinaba como una figura capaz de convivir con la diversidad de nuevas informaciones en un contexto de transformación.

En el ciberespacio, el flâneur deambula por un entorno basado en el hipertexto, dejándose llevar, buscando y consumiendo conocimientos mientras genera contenidos, movido por la aleatoriedad de su trayectoria (recordemos que una

de las características que define al flâneur es que camina sin rumbo alguno), y esto será uno de los aspectos fundamentales para pensar en su existencia en el ciberespacio: el movimiento errante que en él se produce a través de la mirada; una navegación a la deriva.

La visión que tiene lugar en el ciberespacio es una visión basada principalmente en el voyeurismo, una mirada que hoy se ha extendido debido al uso continuo de los medios tecnológicos, cuyas pantallas permiten contemplar, consultar y experimentar de una forma distante, virtual y visual, el espacio.

Frente a esta experiencia virtual, donde existe un predominio del ojo y es posible abarcar el territorio con la mirada, se proponía, al principio de este texto, una mirada horizontal sobre el espacio urbano, es decir, la mirada del flâneur. El flâneur camina y disfruta de la experiencia táctica, sentida por el cuerpo en movimiento y que sólo es posible durante el contacto directo con el espacio físico, o en otras palabras, durante una relación a nivel de suelo con el propio entorno.

Y es que nuestras ciudades se han convertido en lugares difíciles de disfrutar; las calles se han transformado en vías de tránsito, las ciudades parece que hayan sido diseñadas para el tráfico y apenas existen lugares que inviten a la habitabilidad y al disfrute urbano. En este contexto, las relaciones sociales en el espacio físico son cada vez más escasas y nos vamos adentrando cada vez más en entornos virtuales y ambientes artificiales diseñados para recrear la realidad, consumiendo experiencias simuladas en espacios electrónicos y virtuales a las que Jeremy Rifkin denomina “hiperreales”.

Por otro lado, los nuevos modos de percepción que las tecnologías de la información han aportado al ciudadano tienen mucho que ver con la descomposición de la ciudad física en elementos digitales, reformulando la comprensión del espacio y del tiempo. Un antecedente de esta nueva experiencia que ofrecen las nuevas tecnologías, podemos encontrarlo en la televisión, que desde su implantación, ha ido estableciendo una interpretación del mundo que reemplaza la secuencia analógica de lo real, por una cadena de fotogramas fragmentados; y esta percepción transforma la ciudad en un fluido de imágenes sin relación espacial o temporal entre ellas, ya que se emiten todas a la vez.

A través de la pantalla, los límites espaciales desaparecen y los espacios urbanos se sumergen en un *continuum*, mientras el tiempo se reduce a repeticiones compulsivas y el espacio se descompone en múltiples fracciones dando lugar

a lo que Foucault denominó heterotopía o espacio heterogéneo. En relación a esto, la actividad de caminar, al estar estrechamente vinculada con el espacio y el tiempo, permite recomponer la percepción fragmentada del espacio.

## UN PASEO POR EL ESPACIO HÍBRIDO

El flâneur ahora, se desplaza por la ciudad conectado a través de dispositivos móviles mediante los cuales se comunica y comparte sus experiencias, mientras deambula simultáneamente por espacios físicos y virtuales, combinando el uso de la tecnología, los sentidos y la ciudad.

El uso de herramientas digitales en el espacio físico ha originado los denominados espacios híbridos, ofreciendo otras nuevas experiencias de las dimensiones espacial y temporal. Este hecho ha dado lugar a la aparición de la realidad aumentada, concepto empleado para referirse a la visión que se realiza a través de un dispositivo tecnológico sobre un entorno físico, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Esta posibilidad de superponer lo físico con lo virtual implica una oportunidad de recuperar el espacio público a través de las nuevas tecnologías, integrando la comunicación y el intercambio de información que tiene lugar en las redes sociales, al espacio urbano. Por ello, la hibridación del espacio físico y del espacio digital podría ser una respuesta a la fragmentación urbana y una solución para la recuperación del espacio público físico (Di Siena 2009). Ante la privatización sucesiva de las urbes, andar es una actividad capaz de producir espacio público y de ofrecer la oportunidad de reinventar la idea de ciudad, de experimentar el tiempo y el espacio de una manera consciente. Caminar posibilita recuperar lo espontáneo y la capacidad de sorprenderse a cada paso.

Cuando uno contempla el paisaje desde arriba, ya sea a través de una ventana en lo alto de un rascacielos o a través de una pantalla, el sujeto experimenta un predominio de lo visual en ambos casos, porque al fin y al cabo la pantalla es una interfaz que vincula lo físico con lo virtual y que se está convirtiendo en una especie de prótesis de nuestros ojos.

La sociedad contemporánea se caracteriza por un estilo de vida marcado fundamentalmente por el estrés y la prisa; debido a los avances tecnológicos, el tiempo de desplazamiento es cada vez más breve, y es frecuente trasladarse de un punto a otro sin tener en cuenta el espacio circundante. Cuando consultamos en Google Maps cómo llegar a un punto geográfico, nos muestra siempre el recorrido en función del tiempo (el trayecto más rápido) y no en función del espacio, lo que dificulta la capacidad de desorientación y de perderse, imposibilitando el efecto sorpresa y la creación de situaciones.

Respecto a lo mencionado anteriormente, 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, 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.

Por ello, y a modo de conclusión final, quisiera añadir que aunque la ciudad se presente como un espacio cada vez más adverso para practicar el paseo, debemos sacar al flâneur que llevamos dentro y volver a ella para explorarla, vivirla, caminarla, y de ese modo deconstruirla, volverla a construir, reconfigurarla.

La recuperación del espacio urbano es uno de los retos que se le presentan al flâneur "híbrido" que ahora tiene la oportunidad de emplear los nuevos medios tecnológicos y combinar ambas miradas y ambas experiencias para indagar sobre las posibilidades que ofrecen los espacios híbridos.

#### Referencias

- Augé, Marc. (1977) 2009. *El viaje imposible: el turismo y sus imágenes*. Traducción: Alberto Luis Bixio. Barcelona: Gedisa
- Benjamin, Walter (1940). 2011. *Libro de los pasajes*. Traducción, Luis Fernández Castañeda, Isidro Herrera y Fernando Guerrero. Madrid: Akal

Careri, Francesco. 2015. *Walkscapes, el andar como practica estética*. Traducción de Maurici Pla. Barcelona: Gustavo Gili

De Certeau, Michel (1979). 2000. *La invención de lo cotidiano*. Traducción, Alejandro Pescador México: Universidad Iberoamericana

Di Siena, Domenico. 2009. "Espacios sensibles: Hibridación físico-digital para la revitalización de los espacios públicos". Tesis Univ. Politécnica de Madrid-ETSAM [http://urbanohumano.org/download/Espacios\\_Sensibles\\_15.09.09.pdf](http://urbanohumano.org/download/Espacios_Sensibles_15.09.09.pdf)

Rifkin, Jeremy. 2000. *La era del acceso: La revolución de la nueva economía*. Traducción, J. Francisco Álvarez y David Teira. Barcelona: Paidós

---

(Artículo recibido 10.04.16; aceptado 19.05.16)