

# “FLÂNEURISMO DIGITAL” Y LAS TRANSFORMACIONES DEL ESPACIO PÚBLICO

---

Carmen Salas

Atravesar el espacio es una acción que más allá de su carácter práctico posee un carácter transformador. Caminando modificamos el espacio y su significado, generamos una impronta invisible y unos flujos, dotamos al propio espacio de polaridad y direccionalidad. Podemos distinguir dos maneras de atravesar el espacio: el caminar intencional entre dos polos donde el recorrido es una especie de máquina transportadora entre punto de partida y destino; y el deambular, el caminar errático. Es este último el que interpreta el paisaje y por el cual el ser humano se apropia de él.

*“Mi primera obra creada caminando, en 1967, era una línea recta en el campo, la cual era mi propio camino, yendo a ninguna parte. [...] Mi intención era crear un nuevo arte, el cual era también una nueva forma de caminar: caminar como arte.”<sup>1</sup>*

El recorrido errático en el paisaje no es un caminar aleatorio, sino que constituye en sí mismo un método de cognición. Caminar es una forma de movimiento que permite parar en cualquier momento, cambiar de dirección y valorar qué es lo que debe ser contemplado dentro de un vasto paisaje. De este método

---

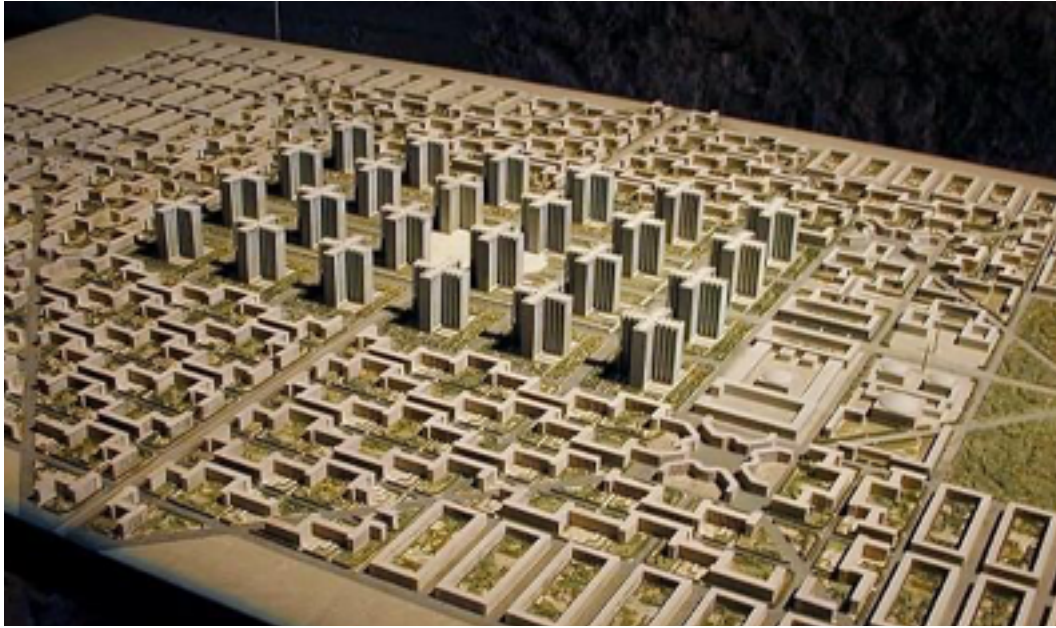
<sup>1</sup> B. Tufnell, *Richard Long: Selected Statements & Interviews*, London, Haunch of Venison, 2007, p. 39.

de cognición surgen los primeros elementos de referencia en el paisaje, los menhires, la primera intervención física en el paisaje por parte de los humanos, el primer *landmark*. Más allá de su connotación religiosa o espiritual, una roca que se erige sobre el césped supone una interrupción de la línea del horizonte donde la verticalidad de este elemento marca un punto y genera una jerarquía y una categoría en el espacio: aquí y allí.

A partir de ellos podemos establecer una genealogía de estos hitos en el espacio que se extiende hasta la urbe actual. Los nuevos *landmarks* dotan al espacio urbano de una direccionalidad y polaridad. Esta genealogía parte de unos elementos que poseen un carácter más monumental, religioso o espiritual adherido a ellos, como los menhires; los templos griegos, creados para la devoción al dios y a su vez estructuradores de la urbe griega y el movimiento de sus habitantes; o los obeliscos romanos, el *landmark* por excelencia, un esbelto elemento vertical irrumpiendo en la horizontalidad de la calle, los cuales si bien inicialmente fueron fruto del vagar por la ciudad terminan transformándose en los propios generadores de ese movimiento. Estos elementos crean jerarquías urbanas concretas y en muchos casos tienen unas reglas para posicionarse unos respecto de otros que, posteriormente, evolucionan en nuestros puntos de referencia actuales, de forma o significado diferentes, pero con el mismo impacto urbano.

En la ciudad moderna el entramado de calles, avenidas, plazas y edificios emblemáticos teje una red de movimientos muy definidos dentro de ella, como una máquina cuyo cometido es transportar al transeúnte entre dos puntos. Esta concepción de ciudad como *máquina de vivir* alcanzó su punto máximo en la primera mitad del siglo XX, con *La Ville Radieuse* de Le Corbusier.

*La Ville Radieuse* (1924) es un *masterplan* que jamás llegó a construirse y que planteó una radicalización del orden y jerarquía en la ciudad. El arquitecto suizo, al igual que sus contemporáneos modernos, creía en el poder que posee la arquitectura para crear una sociedad mejor y es lo que pretende con su plan



Le Corbusier, *La Ville Radieuse*

maestro, mediante el cual propone aniquilar lo vernáculo de las ciudades europeas e imponer unos modelos de edificación prefabricados sobre una malla regular. Esta malla supone una mayor eficiencia de los medios de transporte y una zonificación funcional y tipológica de la ciudad, creando un área de negocios, una zona comercial, la de ocio y la residencial.

Esta extrema radicalización de la racionalidad arquitectónica no fue bien recibida por todos, y es que a pesar de que el arquitecto proyectase zonas verdes, plazas y parques entre bloques de viviendas y grandes patios de manzana, faltaba la experiencia de la ciudad, el encuentro urbano casual que solo puede tener lugar cuando existe una coexistencia entre usos. No obstante, podemos encontrar paralelismos entre *La ciudad radiante* y algunas ciudades europeas: del mismo radicalismo hizo uso el Barón Haussmann en el centro de París, y la racionalidad de la malla de l'Eixample en Barcelona nos recuerda inevitablemente a la cuadrícula de Le Corbusier. La ciudad del siglo XX es, de alguna manera, la máquina de vivir dispuesta eficientemente para permitir el desplazamiento más rápido entre dos puntos. Por lo tanto, entendiendo la ciudad como reflejo de las necesidades e inquietudes humanas, el individuo moderno es inevitablemente la máquina de producir y consumir.

Como reacción a, por un lado, la capitalización e instrumentalización de las personas y, por otro, a la tirana renovación racionalista de las ciudades surge la Internacional Situacionista, un movimiento multidisciplinar formado por artistas, arquitectos e intelectuales que defiende una ciudad vivida y construida desde la experiencia colectiva. La ciudad moderna proyecta e impone unos recorridos mientras que los situacionistas luchan por revertirlo y crear una ciudad que se diseña de abajo hacia arriba, en la cual el individuo es el que construye estas derivas y son estas las que generan los espacios públicos colectivos. Esta construcción psicogeográfica del espacio urbano fue llamada *Teoría de la deriva* por el escritor, filósofo y cineasta francés Guy Debord.

Refiriéndonos al deambular primitivo ya remarcábamos la importancia de la percepción del transeúnte al caminar. Ésta se condensa en la lentitud del movimiento puesto que lleva consigo una gran capacidad de atención que permite que la mirada pueda ser detallada y exhaustiva, además de selectiva. De todos los estímulos en los que está inmerso el individuo clasifica y descarta en cuestión de segundos los que le interesan. Quizás lo más importante de la mirada del transeúnte es que nunca es imparcial, el hecho de percibir lleva implícita la tarea de interpretar, no podemos mirar sin evaluar en base a lo que nos es relevante. Esto lo convierte en un método de cognición individual, pero los mecanismos de recopilación de información del espacio son compartidos, es así como la Psicogeografía devuelve el poder sobre el cambio del espacio urbano a los ciudadanos y lo aleja de las élites o del poder.

La personificación de esta deriva es el *flâneur*, un personaje literario creado por Charles Baudelaire en el siglo XIX. Es el paseante, el observador. Lo describe así:

*“La multitud es su elemento, como el aire para los pájaros y el agua para los peces. Su pasión y su profesión le llevan a hacerse una sola carne con la multitud. Para el perfecto flâneur, para el observador apasionado, es una alegría inmensa establecer su morada en el corazón de la multitud, entre el flujo y reflujos del movimiento,*

*en medio de lo fugitivo y lo infinito. [...] O podríamos verlo como un espejo tan grande como la propia multitud, un caleidoscopio dotado de conciencia, que en cada uno de sus movimientos reproduce la multiplicidad de la vida, la gracia intermitente de todos los fragmentos de la vida.”<sup>2</sup>*

El *flâneur* del siglo XX se opone a las rígidas cartografías modernas y descubre otras sensoriales, transforma los recorridos lineales entre el trabajo y la casa en diagramas de archipiélagos urbanos que generan corrientes entre lugares dando lugar al encuentro fortuito. El paseante es el “caleidoscopio dotado de conciencia” que se opone a la máquina de vivir y experimenta la ciudad mediante el deambular consciente en contra de la experiencia puramente pragmática.

Fluir entre los vórtices urbanos ya es en sí un acto de transformación del espacio público al activar sus magnetismos; los situacionistas organizaban salidas y encuentros para explorar la ciudad como detectives urbanos, pero también existieron propuestas arquitectónicas dentro del movimiento.

*New Babylon* es un proyecto para la ciudad del futuro donde, en palabras de Constant, su creador, la arquitectura tradicional y las instituciones sociales ya no tienen lugar cuando el fin es romper con la ciudad racional creando una arquitectura basada en la desorientación, un laberinto en constante cambio y transformación con formas y sistemas heredados del nomadismo. Esta utopía de espacios interconectados en diferentes niveles se propaga para finalmente generar un *masterplan* para todo el planeta, y el tráfico se configura en un nivel para permitir el recorrido libre y la reconfiguración constante de la ciudad por parte de sus habitantes.

No obstante, a pesar de este largo *timeline* de deambular, nomadismo y optimismo psicogeográfico, la deriva más ambiciosa del ciudadano del siglo XXI es cambiar la ruta habitual de camino al trabajo. Puede que no vivamos en

---

2 C. Baudelaire, *El Pintor de la Vida Moderna*, Nueva York, Da Capo Press, 1964, p. 8.



New Babylon (detalle Norte) (1958), Constant Nieuwenhuys

la distopía cartesiana de Le Corbusier, pero nuestros trazados urbanos no se desvían demasiado de un triángulo formado entre nuestra casa, el trabajo y la zona de ocio. Y es que puede que confiar en el caminar errático como herramienta de cambio social sea excesivamente ingenuo y la preocupación por lo ordinario se haya reducido a una moda que va y viene y en un accesorio del capitalismo, pero si vamos a lo esencial de los pequeños actos subversivos del *flâneurismo* nos revela que todo se sustenta en el hecho de tener un mecanismo democratizado de descubrimiento urbano. El vagar por la ciudad es accesible para todos pero hoy en día es un error pensar que es la única plataforma cuando desde hace más de diez años contamos con un soporte global, con otro medio con distintas velocidades y tiempos. Internet casi desde un inicio trascendió lo puramente pragmático, se acuñó la expresión “navegar por la red” porque vagamos sin un rumbo concreto en un océano digital donde lo que encontramos de manera fortuita nos reorienta en rumbo de otros descubrimientos azarosos.

Sobre la relación entre el individuo y su sujeto digital ya se investigado, debatido y escrito suficiente como para establecer que nuestras identidades corpórea y digital no son contradictorias sino superpuestas. De la misma manera

internet ha pasado de herramienta a entorno. También se ha escrito de manera extensa sobre las perversidades del *like*, el *retweet* y el contenido viral, nuestra *Sociedad del espectáculo*. Para hacer frente a ella, nosotros deambulamos, el Guy Debord del siglo XXI hace *scroll* infinito en una pantalla que ahora es un lugar y un espacio tan real como nuestras calles. El caminar digital se traslada al espacio real: nuestras rutas existen antes en *Google Maps* que en el mundo físico, los *landmarks* tradicionales han dado paso a los puntos de referencia digitales basados en, por ejemplo, las reseñas en *Tripadvisor*. Hay numerosos ejemplos de cómo el entorno digital ha moldeado nuevas derivas y aunque podríamos entender estas rutas digitales con las guías turísticas tradicionales, difieren en su origen. En el caso de Internet toda esta información está democratizada y es colaborativa, asemejándose más al archipiélago de lugares de los situacionistas que a una ruta marcada a lo largo de *landmarks* establecidos en base a sus valores culturales.

Sobre la coexistencia de espacio tangible y digital y el reto que supone para los arquitectos es interesante la aproximación del arquitecto japonés Toyo Ito:

*“Desde este punto de vista, no podemos más que admitir que el cuerpo físico real y el virtual, ya no son contradictorios, sino que se superponen completamente. [...] Lo dicho hasta ahora respecto al cuerpo físico es aplicable también a la arquitectura y al espacio urbano. [...] tanto la indumentaria como la arquitectura y las ciudades deben limpiar su epidermis con extrema delicadeza y sensibilidad. Ya no podemos usar el vestido o la pared convencional, gruesa y pesada para protegernos del mundo exterior, sino que esta piel debe funcionar como un sensor muy agudo que detecte el flujo de electrones.”<sup>3</sup>*

Los arquitectos del futuro deberán no solo usar la tecnología como herramienta de análisis sino también de cambio en la manera de entender el espacio público.

---

3 T. Ito & T. Daniell, *Tarzans in the Media Forest*, London, Architectural Association, 2013, p. 181.

Probablemente el punto de inflexión en nuestra relación con el paisaje digital fue el verano de 2016. El lanzamiento de Pokemon Go trajo consigo a masas de gente saliendo al exterior para recorrer la ciudad en busca de estos animales ficticios que por primera vez trascendían la pantalla para ser encontrados en puntos aleatorios de la geografía. Ayudados por un diagrama de la ciudad, los *flâneurs* digitales buscábamos a estos seres en un recorrido errático, experimentando la ciudad de una manera poco convencional, a saber, en recorridos que no se correspondían con los tradicionales del individuo del siglo XXI. Pokemon Go nos abrió la puerta a la cibergeografía, nos devolvió la ciudad experimental y la magia del encuentro fortuito como prueban los casos que se dieron en esos meses de personas que accedían a lugares a los que, en teoría, no debían: parques que cierran por la noche, cementerios o grandes espacios de la ciudad privatizados. Esto no se diferencia demasiado de los ejercicios de los Situacionistas, pues en última instancia la intención es reapropiarse del espacio urbano y generar derivas que no se relacionan con un recorrido racional.

A pesar de ser una aproximación *naive* a las ideas de Debord y sus contemporáneos — al fin y al cabo, los puntos de referencia dentro del juego responden a *landmarks* reales — constituye en sí mismo un acto subversivo dentro de la ciudad, incluso llegando a ser usado por los manifestantes de Hong Kong este mismo año para organizar sus protestas.

Existen otras propuestas contemporáneas más arquitectónicas o más conscientes de la relevancia del *ciber flâneur*. Un ejemplo es el proyecto *Yellow Arrow*. Se trata de una web creada en 2004 donde, de manera colaborativa, los usuarios marcan lugares con una flecha amarilla, tanto en el plano digital como en el espacio físico, generando una cartografía de espacios que pueden enlazarse generando una deriva.

Otros ejemplos de prácticas ciber psicogeográficas son el proyecto Infiltration, nacido en Canadá, que cartografía lugares “prohibidos” de la ciudad, es decir,



esos lugares no accesibles para el recorrido tradicional. De manera similar la revista Jinx Project recoge infiltraciones urbanas en forma de misiones a lo largo de la ciudad, con una actitud política y anti turística. Quizás lo que da el carácter subversivo a incurrir en lugares prohibidos o abandonados es que permiten el flujo libre en el espacio sin rutas preconcebidas, al contrario que la ciudad que ya cuenta con sus propios flujos.

Otras prácticas experimentales entre espacio y tecnología han tratado de descifrar el caminar como sistema cognitivo, creando campos magnéticos y monitoreando a la gente dentro de ellos o como [emotionalcartography.net](http://emotionalcartography.net), recopilando datos de personas y como se mueven y cómo reaccionan físicamente a los distintos espacios urbanos.

En las escuelas de arquitectura actuales el diseño del espacio urbano es abordado desde los conceptos de lleno y vacío, de calle, plaza, vía rodada y avenida. Los *masterplan* son pensados y dibujados siempre desde vista de pájaro, se concibe la ciudad como un folio sobre el que se proyectan estas rígidas líneas esperando que estos flujos preestablecidos den lugar a la vida y al encuentro. Nuestras ciudades son herederas de un sistema hostil — sistema que, sin embargo, cada vez más propuestas están tratando de solventar — que desplaza al peatón a los laterales de la vía. Quizás confiar en las incursiones situacionistas en el siglo XXI es pecar de inocente y sobrevalorar el poder de una práctica que, más de un siglo después, quizás no tenga cabida o relevancia en la sociedad, pero merece la pena recoger la lección de que se pueden modificar las dinámicas espaciales desde abajo, fuera del poder o de las instituciones, y se puede hacer de manera colectiva.

*“Arquitectura: La forma más sencilla de articular el tiempo y el espacio, de modular la realidad, de hacer soñar. No solo es una articulación y modulación plásticas, que son expresión de una belleza pasajera, sino también una modulación influyente que se inscribe en la curva eterna de los deseos humanos y de los progresos en la materialización de dichos deseos. Así pues, la arquitectura del*

“Flâneurismo digital” y las transformaciones del espacio público

*mañana será un instrumento para modificar las concepciones actuales del tiempo y del espacio. Será un instrumento para conocer y para actuar. Los conjuntos arquitectónicos podrán modificarse. Su aspecto cambiará total o parcialmente en función de la voluntad de sus habitantes.”<sup>4</sup> (T. del A.)*

Las ciudades del futuro serán pensadas desde la dualidad ciudad-entorno digital, conectándonos a la red para recuperar los espacios que nos han sido negados. Con el espíritu desenfadado de la Internacional Situacionista pero sin caer en lo apolítico, el *ciber nómada* tiene el poder de revertir las dinámicas de control del espacio dentro de un paisaje en el que caminamos entre lo digital y lo tangible.

---

4 Chtgheglou I (G. Ivain), *Formulaire pour un Nouveau Urbanisme*, París, Internationale Situationniste núm 1., 1958, 5.

## **BIBLIOGRAFÍA**

BAUDELAIRE, C., *El Pintor de la Vida Moderna*, Nueva York, Da Capo Press, 1964.

CHTGHEGLOV I (G. IVAIN), *Formulaire pour un Nouveau Urbanisme*, París, Internationale Situationniste núm 1., 1958.

ITO, T., & DANIELL, T., *Tarzans in the Media Forest*, London, Architectural Association, 2013.

TUFNELL, B., *Richard Long: Selected Statements & Interviews*, London, Haunch of Venison, 2007.



La Ciudad Contemporánea by ©Dec Mag  
is licensed under a Creative Commons  
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual  
4.0 Internacional License.

