

Derivas hackeadas: nuevas formas de *flânerie* en un mundo hiperconectado

Hacked drifts: new forms of flânerie in a hyperconnected world

Elia Torrecilla Patiño (etorrecilla@umh.es)

Profesora del Departamento de Arte.

Facultad de Bellas Artes.

Universidad Miguel Hernández.

Recibido: 12/03/2025 Aceptado: 15/05/25

Resumen

El artículo analiza la transformación del *flâneur* y su pervivencia en la era digital. En este contexto, surgen figuras como el *ciberflâneur* y el *phoneur*, quienes deambulan a través de pantallas, redes sociales y calles controladas y vigiladas. Esta exploración virtual mantiene la esencia del paseo sin rumbo fijo, pero introduce nuevas dinámicas influenciadas por los dispositivos móviles y los algoritmos.

Esta nueva forma de habitar el mundo plantea interrogantes sobre nuestra relación con la realidad y el tiempo. ¿Es posible escapar de la lógica de consumo acelerado impuesta por las redes y recuperar una experiencia más consciente? Este texto invita a reconsiderar, a través de la práctica artística contemporánea basada en el *hacktivismo*, la manera en que exploramos tanto los espacios físicos como los virtuales en un mundo hiperconectado.

Palabras clave: Espacio, tecnología, *flâneur*, *ciberflâneur*, *phoneur*, *hacktivismo*.

Abstract

The article analyzes the transformation of the *flâneur* and its persistence in the digital age. In this context, figures such as the *cyberflâneur* and the *phoneur* emerge, wandering through screens, social networks, and surveilled, controlled streets. This virtual exploration retains the essence of aimless strolling but introduces new dynamics influenced by mobile devices and algorithms.

This new way of inhabiting the world raises questions about our relationship with reality and time. Is it possible to escape the accelerated logic of consumption imposed by networks and reclaim a more conscious experience? Through contemporary artistic practice based on *hacktivism*, this text invites us to reconsider how we explore both physical and virtual spaces in a hyperconnected world.

Keywords: Space, technology, *flâneur*, *ciberflâneur*, *phoneur*, *hacktivism*.

Introducción

Después de pasear por la pantalla del teléfono, visitando vidas ajenas, me eché a dormir y soñé con detener el tiempo. No para extinguirlo, sino para enfrentarlo cara a cara, observar su forma, abrazarlo. Caminar junto a él y aferrarme con fuerza a su mano para no dejarlo escapar.

Las redes sociales han sido diseñadas para llenar los vacíos, para ocupar cada instante con relatos efímeros mientras la mirada se desliza en un flujo incesante, atrapada en un estado de suspensión entre el murmullo incesante de la multitud.

Como si estuviera dentro de un libro de *¿Dónde está Wally?*¹, recorro las calles pasando páginas invisibles, tratando de encontrarlo

¹ Serie de libros ilustrados creada por el británico Martin Handford en 1987. Consiste en ilustraciones llenas de detalles donde el lector debe encontrar a Wally, un personaje con gorro y suéter a rayas rojas y blancas, escondido entre grandes multitudes y escenarios caóticos.

en medio de la aglomeración. Es ahí donde el *flâneur* encuentra su lugar: inmerso en la multitud, pero al mismo tiempo manteniendo la distancia justa para no ser arrastrado por ella.

En la tesis defendida en 2018 se planteaba la pervivencia del *flâneur*, figura liminal que encarna la resistencia y que supone en sí mismo una posibilidad. En ella descubrimos que desde diversos ámbitos de conocimiento, fueron varios/as los/as autores/as que se preocuparon, desde la investigación teórica, por rescatar esta figura y adaptarla a los nuevos tiempos. Ejemplo de ello podemos encontrarlo en publicaciones como la 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* y adaptarla a la ciudad posmoderna.

Una resistencia al panóptico moderno

En sus escritos, Benjamin (1974; 1982) rescata la figura del *flâneur* como ejemplo del cambio de paradigma histórico y a su vez lo emplea como estrategia de conocimiento que permite explicar un periodo concreto de la historia.

La remodelación de París dirigida por Haussmann, según Harvey (2013), implicó la demolición de antiguos barrios para modernizar la ciudad, expulsando a la clase trabajadora y a sectores considerados una amenaza para el orden público. Este modelo urbano, replicado en otras ciudades, buscaba controlar los movimientos revolucionarios a través de la vigilancia y el ordenamiento social. En el siglo XIX, la planificación urbana adoptó principios científicos y técnicos, mientras que el panóptico de Bentham y las ideas de Foucault (1986) sobre la sociedad disciplinaria y de seguridad explican la evolución del control social en la era industrial.

En *El Libro de los pasajes* (1982), 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.

La ciudad es el escenario donde el tiempo se materializa, y la transformación de París no solo alteró la percepción del espacio, sino que



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

también provocó un profundo cambio en la sociedad y, con ello, en las dinámicas de las relaciones sociales. La urbe se convirtió en un territorio inexplorado, un nuevo mundo por descubrir; su expansión la transformó en un vasto paisaje urbano, una jungla de asfalto llena de sorpresas, pero también de desafíos y peligros.

El París de Haussmann sirvió de inspiración para la poesía de Baudelaire, quien capturó cómo este nuevo entorno urbano y temporal impactó a los individuos. A través de su obra, trazó un mapa del hombre en la ciudad moderna y estableció conceptos fundamentales para entender la profunda transformación de ideas y pensamientos que marcó el siglo XIX. A su vez, Baudelaire se inspira en el cuento “El hombre de la multitud” de Allan Poe (1840) para tomar la actitud del *flâneur*, refiriéndose a él como el artista-poeta de la moderna metrópolis, cuyo mayor placer consiste en pasear por las calles sin rumbo mientras presta atención a los detalles de la vida cotidiana.

Al mismo tiempo, en este nuevo entorno urbano aparecen los pasajes, galerías comerciales cubiertas que representan la modernidad y que sirven como escenario del *flâneur*, que deambula explorando la mercancía y los cambios de la ciudad. Estos espacios, fundamen-

tales para su experiencia (Benjamin, 1980, p. 50), funcionaban como prolongaciones de la calle dedicadas al comercio. Resguardados bajo un techo, transformaban el espacio público en un espectáculo donde el consumo y la observación se entrelazaban.

Según el autor, el *flâneur* es un producto de su tiempo y espacio, por lo que su desaparición está ligada a la transformación del entorno que lo creó. Su declive se acentuó por la empatía que desarrolló hacia la mercancía, llevándolo a sucumbir ante el capitalismo.

El pasaje, entendido como un espacio “de paso” y de (dis)continuidad tanto espacial como temporal, constituye para el *flâneur* un umbral. En su interior observa la mercancía exhibida en el escaparate, lo que activa cuestiones como la perspectiva, la interactividad y la comunicación que, como mediadora, implica. Además, entra en juego un juego de espejos y reflejos que genera la fantasmagoría, estableciendo relaciones ambiguas entre el interior y el exterior, o entre el observador y lo observado.

En resumen, se trata de un juego caleidoscópico de reflejos que atrapa su mirada y fija en el umbral del vidrio de la vitrina, que remite al vidrio del ventanal (Poe, 1840) y, a través de sus significados como ventana y pantalla, nos ofrece vistas hacia el siguiente espacio que exploramos: el ciberespacio.

Una transformación. El *flâneur* se convierte en *ciberflâneur*

El flâneur se siente muy cómodo en este cruce interior/exterior porque sus propios límites entre interior y exterior son ambiguos (Baudelaire, 1964).

Desde sus inicios, el ciberespacio ha sido una metáfora de un vasto entorno compuesto por redes interconectadas, semejante a un océano, una autopista de información o una “gran telaraña mundial” hipertextual. En él, nos desplazamos a través de múltiples nodos interconectados, sumidos en este nuevo espacio que surge entre las páginas de *Neuromante* (Gibson, 1984).

Así, partimos de la concepción del ciberespacio propuesta por Gibson, quien lo describe como una enorme metrópolis formada por datos tridimensionales codificados en estructuras arquitectónicas. Esta red global de información, habitada por millones de personas, se

presenta como un entorno navegable, donde se entrecruzan caminos y conexiones que permiten el tránsito continuo entre sus diversos nodos, expandiendo las posibilidades de interacción y comunicación dentro de este universo digital.

En el ciberespacio, el *flâneur*, en su faceta de coleccionista, recoge material para sus creaciones y esta analogía con el coleccionista revela cómo, además de ser un espacio visual, el ciberespacio se presenta como un texto, al accederse a sus contenidos a través de palabras. En este contexto, el concepto de hipertexto es clave tanto para entender la obra de Benjamin como los pasajes, ya que estos actúan como un pasadizo que conecta y permite el acceso a nuevos espacios, facilitando la interconexión y el “pasar a través” de diferentes capas de contenido. Tanto es así que, centrándose en el carácter interactivo de los nuevos medios, así como en el potencial narrativo del sistema hipertextual, Manovich (2005) considera a Baudelaire y *El pintor de la vida moderna* precursores de los espacios navegables de la narrativa digital.

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: lo que la ciudad y las calles eran al *flâneur*, son ahora el Internet y la Supercarretera para el *ciberflâneur* (Mozorov, 2012).

A finales de los años 90, en pleno auge del entusiasmo por Internet, surgió una analogía entre el *flâneur* parisino del siglo XIX y una nueva figura: el *ciberflâneur* o *flâneur* electrónico, quienes deambulaban impulsados por el flujo incesante de información. Hartman (2002) señala que el *flâneur*, una icónica figura cultural de la París decimonónica, ha encontrado su equivalente en el ciberespacio. Este nuevo explorador digital navega entre páginas web como un *cyberpunk* inmerso en el universo de los datos, pero sin perder la actitud contemplativa, la elegancia y la perspicacia intelectual propias de su predecesor.

Sin embargo, la transformación del ciberespacio desde sus primeros años hasta la actualidad, ha dado lugar a que Mozorov (2012) reflexionara sobre las (im)posibilidades de la existencia del *ciberflâneur*.

neur a partir de la aparición de la web 2.0 y de la popularización de las aplicaciones móviles. Declara por tanto su desaparición, manifestando que fue absorbido por un ciberespacio destinado a la consulta rápida de datos, controlada y personalizada. Este entorno virtual, colonizado por las grandes corporaciones, ha provocado que, a priori, ya no sea un espacio para deambular sino para desempeñar actividades concretas.

De hecho, autores como Óscar Díaz (2024, p. 14) han establecido conexiones entre la “hausmannización” y el concepto de “housemannización” para describir cómo el *flâneur*, desde su espacio privado, observa la vida de los demás desde su habitación como una especie de hikikomori. Aunque aislado, participa en un juego de mirar y ser visto a través de las pantallas, similar a la experiencia que tenía el *flâneur* moderno en las calles. De este modo el “estar fuera de casa y, sin embargo, sentirse en casa en todas partes” (Baudelaire, 2021, p. 86); hoy en día, sería más bien lo contrario: “estar dentro de casa y, sin embargo, sentirse fuera en todas partes” (Díaz, 2014, p. 17).

Esta evolución nos conduce a reflexionar sobre el concepto de “pantalla” como metáfora de ventana o escaparate, retomando la idea de la muerte del *flâneur* propuesta por Benjamin, relacionada con su ambigua relación con la mercancía expuesta en las vitrinas.

Los reflejos compartidos entre la ciudad y el espacio virtual nos permite explorar sus rincones a la manera de un *ciberflâneur* y mostrar que, a través de la práctica artística, se hace posible la existencia de otros caminos alternativos que escapan al control y al automatismo al que nos somete la inteligencia artificial. Basada en algoritmos que funcionan de forma autónoma, la inteligencia artificial aprende de nuestros usos, prediciendo y decidiendo nuestro comportamiento en la red pues tiene mecanismos muy avanzados de reconocimiento. Y es por eso que en este espacio de la era de la información, aparece la figura del *hacker* como concedora de este entorno que tiene habilidades para explorar, modificar, o aprovechar sistemas, redes y dispositivos digitales, a menudo de maneras no previstas por sus creadores/as.

En este sentido, lo que el *hacktivismo* digital nos enseña, es la existencia de espacios de resistencia, donde la sensación de volver a recuperar el tiempo es posible. Las claves lanzadas por n3m3da en

DAZ², invitan a realizar un viaje a través del espejo donde explorar otros tiempos y otras maneras de moverse que no responden a la dictadura de la inmediatez, sino que se aproximan al ritmo de la *ciberflânerie*.

DAZ y el hacktivismo digital

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).

Como comentábamos, para autores como Mozorov (2012) Internet, más allá de su carácter lúdico original, ha dejado de ser un espacio para la deriva y la contemplación, para transformarse en un lugar donde se deben hacer cosas. Las aplicaciones móviles, esas pequeñas ventanas en nuestros teléfonos y tabletas, ofrecen a los usuarios un acceso directo y controlado a lo que buscan, sin necesidad de abrir un navegador ni perderse en la inmensidad del ciberespacio. Ahora, con la llegada de modelos de inteligencia artificial como ChatGPT, la forma de acceder a la información está cambiando radicalmente: lo que antes era una exploración guiada por enlaces hipertextuales se transforma en una conversación fluida, similar a la mensajería instantánea, donde las preguntas reemplazan a los clics. De este modo, se desvanece la posibilidad de la *ciberflânerie*, ese deambular digital que antes impregnaba la red de un aire de libertad y descubrimiento.

En el actual panorama digital, donde la navegación está cada vez más controlada y personalizada, aún existen alternativas que permiten explorar Internet de forma anónima y privada. Redes como TOR ofrecen un acceso encriptado que protege la identidad del usuario, permitiéndole recorrer espacios que evocan las calles oscuras y poco transitadas de la ciudad. Asimismo, buscadores como *DuckDuckGo* priorizan la privacidad, evitando el rastreo de datos y proporcionando una experiencia libre de vigilancia algorítmica.

² En el taller impartido en Fantastik Lab los días 25, 26 y 27 de enero de 2024: <https://www.fantastiklab.cc/2024/01/25/zonas-autonomas-distribuidas-taller-de-hacktivismo-digital-n3m3da/>

La red TOR, cuyo nombre proviene de The Onion Router, surgió en 2003 con el objetivo de garantizar el anonimato en las comunicaciones en línea. Gracias a su sistema de enrutamiento cifrado, permite que cualquier usuario navegue sin dejar huellas digitales, evitando que terceros accedan a su ubicación o rastreen su actividad. Esta red ha sido históricamente asociada a la *darknet* o *deep web*, espacios digitales descentralizados que escapan al control de las infraestructuras comerciales y gubernamentales.

En un ecosistema digital donde las plataformas *mainstream* nos conducen por rutas prediseñadas según nuestros hábitos de consumo, cabe preguntarse: ¿existen todavía caminos alternativos? ¿Es posible recuperar el azar, la exploración y la sorpresa en nuestra experiencia *online*?

El primer paso para ello es cuestionar el acceso mismo a la información. Los navegadores convencionales están diseñados como sistemas cerrados que monitorizan los movimientos del usuario, limitando la posibilidad de encuentros fortuitos o descubrimientos inesperados. En contraste, TOR permite una navegación libre, similar a la *flânerie* de los paseantes urbanos, donde el usuario deambula de blog en blog, de enlace en enlace, explorando espacios digitales al margen de la hegemonía informativa y su repetición constante de lo conocido.

Esta forma de exploración anónima concede al usuario el don de la invisibilidad, un privilegio prácticamente imposible en los entornos digitales convencionales. Mientras que la mayoría accede a la información a través de buscadores como Google, quienes desean pasear por caminos menos transitados deben sumergirse en la *darkweb*, un ecosistema descentralizado alimentado por la colaboración activa de sus propios usuarios. Más allá de su reputación, este espacio representa un bastión contra la censura y una oportunidad para recuperar el espíritu de Internet como territorio de exploración libre y sin restricciones.

Para evitar ser rastreado el usuario debe jugar al despiste, y en este sentido existen herramientas como “cover your tracks”³ que

³ <https://coveryourtracks.eff.org>

muestran cómo los rastreadores ven nuestro navegador. Estos van guardando nuestros datos que luego son utilizados por las multinacionales. En este sentido DAZ o “Zonas Autónomas Distribuidas” -término propuesto por n3m3da⁴- puede describirse como una evolución de TAZ o “Zona Temporalmente Autónoma”, aquel ensayo escrito por Hakim Bey y publicado en 1991 que describe la táctica sociopolítica de crear espacios temporales que eluden las estructuras formales de control social.

Las grandes corporaciones tecnológicas han convertido la recolección de datos en el pilar de su modelo de negocio. Plataformas como Google, Facebook, Amazon y otras redes sociales registran cada clic, cada búsqueda y cada conversación, creando perfiles detallados que permiten predecir conductas y dirigir publicidad personalizada. Esta práctica, conocida como capitalismo de vigilancia, no solo explota la información personal con fines lucrativos, sino que también influye en la toma de decisiones de los usuarios, desde las compras hasta sus opiniones políticas.

Además del sector privado, los Estados han intensificado su capacidad de rastreo con el argumento de la seguridad nacional. Programas como PRISM, revelado por Edward Snowden en 2013, mostraron cómo agencias de inteligencia acceden a datos de ciudadanos a gran escala, interceptando comunicaciones y monitorizando la actividad digital sin consentimiento explícito. En regímenes autoritarios, esta vigilancia se traduce en censura, represión de la disidencia y control de la información mediante algoritmos que limitan el acceso a ciertos contenidos.

El seguimiento en la web se lleva a cabo mediante tecnologías como *cookies*, *fingerprinting* digital y geolocalización, que permiten a las plataformas identificar y rastrear a los usuarios incluso si cambian de dispositivo o borran su historial de navegación. Además,

⁴ n3m3da es navegante y surfer con tinte hacktivista, de pequeño desmontaba todo juguete que pasaba por sus manos, a veces los rompía, otros los modificaba. Mientras estudia lenguajes de programación creativa, sistemas operativos libres (linux) y herramientas de ciberseguridad, se entretiene haciendo música electrónica y reflexionando sobre la relación entre los derechos humanos y la cultura digital contemporánea. Ha trabajado y trabaja en el ámbito del arte electrónico como creador y como colaborador pero no se considera un artista, ni informático; sueña con ser ebanista, pero si lo fuera, probablemente no se consideraría como tal, será que no le gustan las etiquetas.

los algoritmos de recomendación moldean la información a la que se tiene acceso, generando burbujas de filtro que refuerzan creencias preexistentes y reducen la exposición a ideas diversas.

Estableciendo un paralelismo entre el *tracking* virtual y el físico, podemos hacer referencia a la frontera entre México y EE.UU, fuertemente vigilada, especialmente en el desierto de Arizona. Allí patrullas y sistemas de monitoreo electrónico trabajan en conjunto. Sensores, radares y cámaras infrarrojas detectan movimiento y envían alertas a la torre de control, que transmite información en tiempo real a las patrullas que, bajo la idea de reforzar la seguridad, también ha sido criticado por poner en riesgo a las personas en situación de movilidad, obligándolas a tomar rutas más peligrosas (Aradas, 2012).



Paulo Nazareth, Para Cuando Ellos me Busquen en el Desierto, 2012.

Para Cuando Ellos me Busquen en el Desierto, es una acción registrada en vídeo realizada por Paulo Nazareth en 2012. En ella el artista se quita los zapatos y se los vuelve a calzar, pero al revés, iniciando un camino en el que las huellas que quedan en la arena apuntan hacia la

dirección opuesta desorientando así a posibles perseguidores, como guardias fronterizos u otras figuras de autoridad. El título resulta altamente revelador y debe interpretarse dentro del marco político de los discursos que abordan las dinámicas y conflictos fronterizos, la huida y la persecución, así como las cuestiones migratorias y de identidad (en Teira, 2013, p. 146).

La TAZ (Zona Temporalmente Autónoma) alude a un entorno de resistencia donde se genera un “refugio” o un “espacio liberado” al margen del control de las estructuras de poder. Se trata de una realidad efímera que surge y desaparece antes de ser asimilada por el sistema, permitiendo a quienes la habitan escapar de las normas establecidas y experimentar una autonomía pasajera.

Por otro lado, el *hacktivismo* se define como una forma de acción política alternativa que, a través de estrategias de contra-información y tácticas subversivas, busca transformar el orden social con el objetivo de fomentar una sociedad más abierta y democrática. En este contexto, el *hacktivismo* digital, en la línea planteada por n3m3da, invita a reflexionar sobre la urgencia de construir entornos virtuales seguros y libres, donde sea posible el intercambio de ideas y conocimientos sin restricciones. Asimismo, introduce herramientas y conceptos destinados a dismantelar, paso a paso, los automatismos de manipulación cultural incrustados en los actuales sistemas de digitalización (n3m3da, 2023).

Un “dejarse llevar” que escapa a la predicción del algoritmo

Durante su existencia, el *flâneur* moderno logró hacer frente a la productividad mercantil, 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 le exigía 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. Los teléfonos inteligentes, al actuar como pequeños ordenadores portátiles, han desdibujado la frontera entre trabajo y ocio. Como herramienta universal, el ordenador ha extendi-

do la jornada laboral, pues casi toda actividad —desde la producción hasta la experiencia cotidiana— ocurre a través de la pantalla. Este espacio digital engloba entretenimiento, trabajo, comunicación y soledad, diluyendo los límites entre ambas esferas y transformando el tiempo laboral en un flujo ininterrumpido de momentos encadenados (Marzo, 2003: 26).

Es por ello que autores como Robert Luke (2001) sintieron la necesidad de actualizar la figura del *flâneur* debido al uso extendido que ya entonces comenzaba 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, posibilitando la compra en cualquier momento y lugar, sin límite de horario y con medios de pagos digitales. El autor detectó en aquel momento la existencia de un *flâneur* contemporáneo transformado en una figura más “móvil” y actualizada, en una versión posmoderna: el *phoneur*.

El *phoneur* continúa manteniendo la distancia necesaria con la mercancía, para no ser arrastrado por la fuerza de la multitud hiperconectada, y se erige como un ser híbrido que deambula por geografías híbridas. Camina al margen de los espacios de consumo de la ciudad y potencia su performatividad mediante el uso de la tecnología que se convierte en este sentido en una herramienta de socialización que favorece el encuentro y el uso lúdico del espacio.

Desde el inicio del uso expandido de los teléfonos inteligentes, artistas como Mark Shepard se interesaron por diseñar aplicaciones móviles como *Serendipitor* en 2010⁵. Shepard plantea que, si bien hoy en día llegar del punto A al punto B de cualquier ciudad es sencillo, lo verdaderamente difícil es ser consciente de lo que sucede en el trayecto. Para ello, creó *Serendipitor*, una aplicación de navegación alternativa para teléfonos móviles que invita a descubrir lo inesperado mientras se busca un destino. Utilizando la API de Google Maps, combina direcciones optimizadas con instrucciones que sugieren pequeños desvíos e interrupciones, transformando el recorrido en una experiencia de exploración y sorpresa.

También podemos encontrar vacíos o pliegues si pensamos que el escaneo absoluto y la representación fiel del espacio físico en Google

⁵ <http://www.spontaneousinterventions.org/project/serendipitor>

Maps no es del todo posible ni fiable. Jorge Luis Borges ya cuestionó la representación del mundo a escala 1:1 en *El Aleph* (1949), al imaginar un mapa que, al intentar ajustarse perfectamente a la realidad, acabaría cubriendo por completo el territorio que representaba.

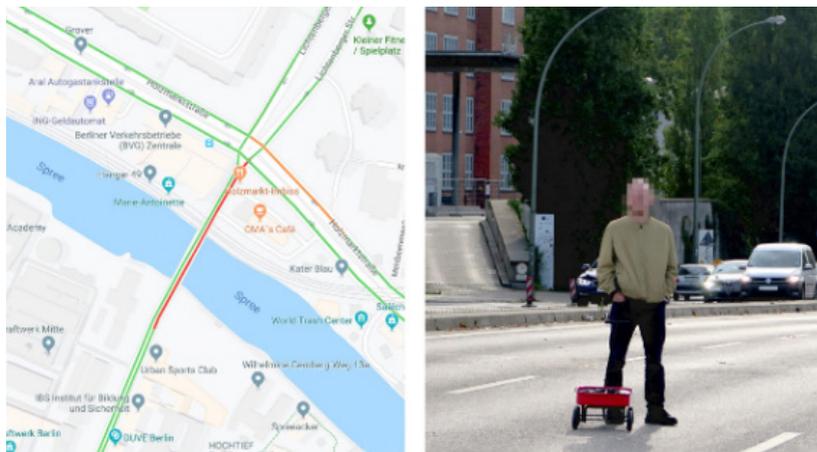
Siguiendo esta idea, el mapa de Google, lejos de ser una copia exacta del mundo, contiene errores que generan intersticios, abriendo espacios para la exploración y el uso creativo. Un ejemplo de ello es el trabajo de artistas como Mario Santamaría, quien explora las brechas de seguridad en la red en proyectos como *Collage City* (2009-2011)⁶. En esta obra, recopiló capturas de video y transmisiones en vivo provenientes de webcams accesibles, creando con ese material una composición visual que propone una visión amplificadas de la ciudad. A través de este dispositivo de observación, revela el flujo constante y dinámico de la vida urbana, donde diversas temporalidades se entrelazan.

Los medios locativos, a través del uso del teléfono móvil, superponen una capa digital de información sobre los espacios recorridos, lo que permite nuevas formas de interacción y un enfoque lúdico del entorno. Tal y como explican las autoras De Souza e Silva y Hjorth (2008), atraídas por la figura del *phoneur* propuesto por Luke (2001), este tipo de tecnologías generan vínculos entre el espacio físico y el virtual y promueven un uso lúdico del mismo. 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: “se actualiza a una versión del siglo XXI y cambia su visión de *flâneur* cómo un personaje que participa de una manera distante del espectáculo, para formar parte de él y participar de los gestos locales” (De Souza e Silva; Hjorth, 2008: 608).

El *hacktivismo*, que como hemos visto, combina el hacking con el activismo político y social, emplea herramientas digitales para subvertir sistemas establecidos y revelar sus fallos o sesgos. Este es el caso del artista Simon Weckert, que utiliza la tecnología de manera

⁶ <http://www.mariosantamaria.net/collage-city.html>

crítica y creativa explorando el impacto de los algoritmos en la percepción de la realidad. En su proyecto *Google Maps Hacks* (2020) propone un desvío en las relaciones entre el espacio urbano físico y la cartografía digital.



Simon Weckert, Google Maps Hacks, 2020.

Al más puro estilo *phoneur*, Weckert recorre las calles de Berlín empujando un carrito cargado con 99 smartphones conectados a Google Maps. Al detectar una alta concentración de dispositivos en una misma vía, el sistema interpreta un atasco y sugiere rutas alternativas a los conductores, despejando así la calle para los peatones. Con esta intervención, Weckert transforma de este modo el espacio urbano, obligando a los automovilistas a seguir una deriva algorítmica inesperada y liberando la ciudad para quienes la recorren a pie (Waelder, 2019, p. 11) .

Al introducir ruido en el sistema y generar ilegibilidad, el *phoneur* logra escapar de su papel de ciudadano-consumidor, transformando la ciudad-mercancía en un espacio de juego espontáneo donde puede alterar reglas y normas a través de su interacción lúdica. El *ciberflâneur*, navegante del mundo virtual, se convierte así en un *phoneur*, explorador de entornos híbridos que fusiona lo físico y lo digital. Su experiencia urbana es comparable a un *playground*, donde la ciudad se convierte en un escenario dinámico de descubrimiento y travesuras.

Se mueve dentro de una red de información compleja y, al igual que su predecesor del siglo XIX, puede ser visto como un detective híbrido que recorre el espacio físico mientras interpreta y reconfigura su significado a través de la conexión con el mundo digital.

Conclusiones

La figura del *flâneur* ha sido clave para comprender cómo la ciudad se ha transformado en un espacio de juego con la expansión de la tecnología móvil y la geolocalización. La movilidad digital ha redefinido la experiencia del juego urbano, dando lugar al concepto de *phoneur*, desarrollado por Robert Luke (2001) y retomado por De Souza e Silva (2008). Este nuevo *flâneur* incorpora el teléfono móvil como una herramienta fundamental en su exploración, ampliando su percepción del entorno a través de la información digital.

La importancia de la *flânerie* en la era tecnológica es innegable. Su adaptación a los nuevos espacios híbridos demuestra que este no ha desaparecido, sino que se ha transformado. Desde la práctica artística se confirma que el tejido urbano contemporáneo sigue propiciando experiencias de deambulación y deriva que conservan el espíritu del *flâneur* decimonónico. Además, el *phoneur* combina esta tradición con una actitud crítica que lo vincula a las prácticas situacionistas de la psicogeografía y a las propuestas performativas del movimiento Fluxus.

Como señalaba n3m3d3 en DAZ, la creatividad es la clave para desbordar los límites impuestos. Explorar vías alternativas nos permite recuperar un estado previo a la instantaneidad controlada por los sistemas digitales. En este sentido, el *phoneur* no solo explora la ciudad, sino que también cuestiona la tecnología, propone nuevos usos y experimenta con desvíos que revelan sus posibilidades poéticas. El arte se convierte en un detonador de preguntas que nos ayudan a tomar conciencia de los alcances y peligros de esta sociedad del control.

A través de la práctica artística contemporánea, se hace evidente cómo los medios tecnológicos se alimentan de nuestras interacciones y comportamientos y frente a este panorama, la actitud del *flâneur* se erige como una forma de resistencia, una manera de escapar de la norma y generar espacios de libertad dentro del sistema.

Si has llegado hasta aquí, te invito a convertirte en *phoneur*, a perderte sin rumbo por la ciudad, a descubrir sus pliegues ocultos entre el cemento y el código. Desafía las reglas con algún gesto mínimo, un mini-*hackeo* que, como una grieta en el asfalto, deje entrar algo más de luz en este mundo hiper-programado.

Referencias bibliográficas

ARADAS, Anahí. (2012). *Los guardianes invisibles de la frontera entre México y Estados Unidos*. En BBC Mundo. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/08/120801_tecnologia_guardianes_invisibles_frontera_aa

BENJAMIN, Walter (1974). *El París de Baudelaire*. Eterna Cadencia, 2012.

BENJAMIN, Walter (1982). *Libro de los pasajes*. Akal, 2005.

BENJAMIN, Walter (1980). *Diario de Moscú*. Taurus, 1990.

BORGES, Jorge Luis (1949). *El Aleph*. Editorial Losada.

DE SOUZA E SILVA, Adriana; M. SUTKO, Daniel (2009). *Digital Cityscapes. Merging digital and urban playspaces*. Peter Lang Publishing, Inc.

DES CARS, Jean; PINON, Pierre (1991). *Le Paris d’Haussmann*. Éditions du Pavillon de L’Arsenal Picard Éditeur.

DÍAZ RODRÍGUEZ, Oscar (2024). *Del Flâneur al Data-flâneur. Consideraciones Estéticas de un Cambio en la Mirada*. BRAC -Barcelona, Research, Art, Creation, 12(2), pp. 1-19.

FOUCAULT, Michel (1986). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI Editores.

HARTMAN, Maren (2004). *Technologies and Utopias: The cyberflâneur and the experience of “Being Online”* [Tesis doctoral]. UK: University of Westminster.

LE MOS, André (2001). *Ciberflânerie. Comunicação na cibercultura*. Sao Leopoldo: Editora Unisinos.

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

MANOVICH, Lev (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.

MARZO, Jorge Luis (2003). *ME, MYCELL AND I. Tecnología, movilidad y vida social*. Fundació Antoni Tàpies.

MOZOROV, Evgeny (2011). *The Net Delusion : The Dark Side of Internet Freedom*. PublicAffairs.

TEIRA, Ismael. *Caminos, caminos del deseo, senderos y pisadas en la práctica artística contemporánea. Una posibilidad de itinerario*. [Tesis doctoral]. Universitat Politècnica de València, 2023.

TORRECILLA, Elia (2018). *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]. Universitat Politècnica de València.

TREJO, Raúl. (1999). *Internet y sociedad urbana. Cuando el ciberespacio y la calle se complementan*. [Consulta: 22 marzo 2024]. Disponible en: <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/panama/cela-tareas/tar121/trejo.rtf>

WAELDER, Pau. «Hackear la ciudad algorítmica. Arte urbano y nuevos medios», *HispanismeS* [En línea], 14, 2019. URL: <http://journals.openedition.org/hispanismes/417>