

O Flâneur Intervisual e Intermedial

Artur Matuck

Eunice Maria da Silva

Resumo: O ambiente híbrido contemporâneo – simultaneamente presencial e virtual - surge como uma dimensão emergente para interações culturais, sociais, visuais, textuais e artísticas propiciando o surgimento de uma nova espécie de flâneur, decorrente não apenas de derivações através dos mediaversos digitais, mas também da experiência da intervisualidade revelada nas camadas sobrepostas e heterogêneas que surgem da aeração dos objetos da superfície.

Este personagem em trânsito por diversos ambientes de socialização, trabalho, relacionamento, lazer, transporte, escolaridade, ou mesmo deriva, enuncia narrativas complexas e diferenciadas, ressaltando o papel fundamental da informação, da interatividade, da cibricidade, na elaboração da experiência e da comunicação no mediaverso contemporâneo.

Esse novo flâneur ainda apresenta características da figura romântica de Baudelaire e do espectador das galerias parisienses vivenciadas por Benjamin, mas agora tem sua percepção ampliada por múltiplas vias do espaço digital exponenciada pelas redes sociais e por tecnologias e softwares exploratórios dos territórios físicos e virtuais.

O caminhar, ato eminentemente ligado ao eixo horizontal do espaço e tão característico do flâneur, agora se expande para o eixo vertical abrindo possibilidades de mudança da escala de representação dos ambientes através de mergulhos cada vez mais pormenorizados de locais remotos, que se tornam imediatamente reticulares.

Palavras-chave: Flâneur intervisual; Ciberpercepção; Intervisualidade; Paisagem Digital; Ambiente híbrido.

Abstract: The contemporary cybrid environment – simultaneously presential and virtual - rises as an newly-defined dimension to cultural, social, visual, textual and artistic interactions, leading to the emergence of a new kind of flâneur, resulting not only from his/her drifting through the digital mediaverses, but also from the experience of intervisuality revealed in the overlapping and heterogeneous layers that arise from the aeration of the objects in the surface.

This character in transit through diverse environments passing through socialization, work, relationships, leisure, transportation, education, or even drifting, provides complex and differentiated narratives, emphasizing the key role of information, interactivity, cibricity in the elaboration of experience and communication in the contemporary mediaverse.

This new flâneur still has characteristics of the romantic figure of Baudelaire and of the spectator of the Parisian galleries experienced by Benjamin, but now has his or her perception expanded towards multiple pathways of the digital space through social networks, software technologies and the exploration of physical and virtual territories.

The act of walking, eminently connected to the horizontal axis of space and so characteristic of the flâneur, is now expanded to the vertical axis opening up possibilities for changing the scale of representation of the environment through increasingly detailed dives of remote locations which are immediately reticulated.

Keywords: Intervisual flâneur; Ciberperception; Intervisuality; Digital landscape; Cybrid environment

1. Introdução

O Ciberespaço, ou mais precisamente o ciberespaço híbrido, o Cibriespaço, apresenta-se, na contemporaneidade, como uma fronteira emergente das interações culturais, sociais, visuais, textuais e artísticas.

Neste contexto tecnológico e digital, o sujeito fruidor passa a dispor de possibilidades alternativas de contato e [ciber] percepção com os ambientes especialmente urbanos e públicos. A relação do sujeito com seus vários ambientes torna-se mediada por uma série de instrumentos, veículos, plataformas e aplicativos proporcionando-lhe uma apreensão multimedial, resultante da experiência da intervisualidade reveladas nas camadas sobrepostas e heterogêneas que surgem da aerovisão dos objetos virtuais.

Estas tecnologias que representam, rerepresentam, sintetizam, decifram e hibridizam o ambiente oferecem um espaço-tempo diferenciado para o sujeito permitindo-lhe uma deriva por campos informacionais, uma circulação por mediaversos digitais, proporcionando-lhe visões intercomplementares de cada fragmento observado ou experienciado.

Esse *flâneur* digital, qualificado como intervisual e intermedial, surge como um sujeito nômade que circula pelas dimensões horizontais do mediaverso digital, mas adentra-se também nas camadas verticais compostas das informações visuais que os sistemas disponibilizam sobre entes distintos e individualizados da paisagem digital.

Esse sujeito, navegando especialmente pelo espaço híbrido contemporâneo – um campo expandido do presencial aliado ao híbrido digital –, confronta a todo o momento, a dimensão real e as dimensões informacionais, construindo experiências de uma natureza interdimensional, nas quais sua própria identidade se divide e se multiplica para operar no tangível bem como no virtual.

Este trânsito por ambientes de socialização, trabalho, relacionamento, lazer, transporte, escolaridade ou deriva resulta em narrativas complexas e diferenciadas, ressaltando o papel fundamental da informação, da interatividade, na elaboração da experiência e da comunicação no mediaverso contemporâneo.

As tecnologias da intervisualidade permitem um mergulho informacional através da aerovisão atravessando os eixos verticais das interconexões ecrânicas que se torna logo fertilizado por comentários textuais, com interações com interlocutores remotos e hiperlinks que indicam outras paisagens e condicionam novas narrativas plurais e interconectadas em múltiplos ambientes.

Este texto propõe-se a estabelecer um paralelo entre o ambiente híbrido e intervisual e a situação do advento da modernidade no século XIX, quando Charles Baudelaire alude à

emergência do um sujeito fruidor do ambiente da grande cidade, o *flâneur*, retomado por Walter Benjamin em seu texto *Paris, Capital do Século XIX*.

O olhar do alegórico a perpassar a cidade é o olhar do estranhamento. É o olhar do flâneur, cuja forma de vida envolve com um halo reconciliador a desconsolada forma de vida vindoura do homem da cidade grande. [...] A multidão é o véu através do qual a cidade costumeira acena ao flâneur enquanto fantasmagoria. Na multidão, a cidade é ora paisagem, ora ninho acolhedor (Benjamin, p. 39).

Por sua vez, a cibri-cidade oferece um novo ambiente para outra espécie de *flâneur* que surge das derivas representadas pelos mediaversos digitais e também resultantes da experiência da intervisualidade reveladas nas camadas heterogêneas que surgem dos objetos virtuais.

A diferença marcante entre o *flâneur* da tradição baudelariana e o cibernético, imerso nesse ambiente cibrado, revela-se na passagem do analógico para o digital, do centrado no indivíduo para um sujeito interativo interindividual, das experiências imagísticas provenientes de territórios urbanos delineados para uma apreensão múltipla e complementar propiciada pelos recursos computacionais.

Este projeto conceitua um percurso partindo do “*vagabond*” de Baudelaire, o caminhante das arcadas parisienses e ao apreciador das galerias, a que se refere Benjamin, para se chegar ao usuário da realidade aumentada, das plataformas e aplicativos das redes digitais, dos browsers e motores de busca culminando na conceituação de um *flâneur* cibrado, navegante internauta construtor de narrativas intermediais e intervisuais, uma espécie de 'vagonauta', passeante em seu próprio domicílio, atravessado pelas realidades ecrânicas.

2. O *flâneur* no espaço cibrado

Para rastrear as pegadas do *flâneur* da tradição baudelariana, temos que nos remeter à Paris do século XIX. Muito menos industrializada do que Londres, a metrópole francesa, porém, realiza o “espetáculo da vida mundana e de milhares de existências desordenadas, vivendo nos submundos de uma grande cidade – dos criminosos e das prostitutas” (Benjamin, 2000, p. 16).

Baudelaire apresenta-se desde o início perante o público com um código próprio, com regras e tabus particulares. Adota, em sua poesia e prosa, temas inusitados e valoriza em sua crítica de arte os pintores realistas que apresentam temas ousados, a exemplo de Courbet, que retrata o poeta em sua intimidade não tão realisticamente assim. Realista ou romântico, o que mais interessa é que há uma revolução dos temas abordados por Baudelaire e alguns artistas da época. Como bem coloca Benjamin se referindo aos temas introduzidos pelo poeta: “Aquilo que o assalariado realiza no trabalho diário não é menos importante que o aplauso e a glória do gladiador na antiguidade” (Benjamin, 2000, p. 12).

No entanto, mais do que pelos novos temas, a época se caracteriza pela emergência de um público novo ao qual Baudelaire se dirige provocativamente no início de seu livro de poemas *As Flores do Mal*: “*Hypocrite lecteur , - mon semblable – mon frère!*”. É a face da modernidade que se mostra. Seu público passa a ser a multidão da grande cidade, enquanto que “*Passant, soi moderne*”, é seu lema.

Nesse contexto, o soneto de Baudelaire “Correspondances”, parte de *As Flores do Mal*, pode ser considerado como uma espécie de definição da estética baudelairiana, servindo também de matriz para a estética simbolista. Mas é muito mais do que isto.

La Nature est un temple où de vivantes piliers
 Laissent parfois sortir de confuses paroles;
 L’homme y passe à travers de forêts de symboles
 Qui l’observent avec des regards familiers.²⁷⁷

É através desse ambiente de colunas vivas, que constituem a floresta de símbolos a que se refere o poeta, que vai circular o *flâneur* baudelaireano. Assim, o sujeito que circula por essa cidade grande vai desenvolver um tipo especial de percepção que por sua vez vai resultar numa sensibilidade inerente aos tempos modernos. Em termos comparativos pode-se estabelecer inúmeras analogias entre o *flâneur* baudelairiano e o vagonauta cíbrido na apreensão do mundo: a curiosidade, o anonimato e a deriva.

O mítico *flâneur*, nomeado por Baudelaire, era uma espécie de vagabundo que passeava pelas ruas movimentadas da Paris do século XIX, por suas galerias comerciais e grandes magazines repletos de mercadorias industrializadas, experimentando sensações visuais e sons característicos da cidade moderna, que na época era o resultado da crescente massificação e da atração que a metrópole francesa exercia sobre todo o mundo ocidental. “As ruas labirínticas da cidade constituem, para o “perfeito divagador”, “observador apaixonado”, o fascínio da multiplicidade e do efêmero, o gosto pelo movimento ondulante da multidão” (MASSAGLI, 2008).

Por seu lado, o *flâneur* dos espaços virtuais, cibridamente perambula por ambientes múltiplos, numa velocidade que somente os recursos computacionais podem oferecer, também atraído por uma emergente energia resultante de um fenômeno de escala global, a digitalização.

A experiência do *flâneur* no espaço online também se dá a partir da transitoriedade dos ambientes virtuais, do mesmo modo que o *flâneur* baudelairiano se via diante daquilo que era transitório na metrópole do século XIX, sem se lamentar dessa impermanência, mas se alimentando e fruindo dela, embevecido pelos ciclos da publicidade e da moda, construindo narrativas a partir das atrações oferecidas pela cidade grande, envolvendo os apelos eróticos dos objetos e das pessoas que por lá circulavam.

²⁷⁷ A Natureza é um templo onde colunas vivas / Deixam às vezes escapar confusas palavras; / O homem atravessa por florestas de símbolos / Que o observam com olhares familiares.

No entanto, na segunda metade do século XIX, Paris passou por profundas mudanças. As reformas na arquitetura e no planejamento urbano promovidas pelo barão Haussmann no governo de Napoleão III levaram a mudanças de grandes consequência como descreve Morozov:

[...] a demolição de estreitas ruas medievais, o estabelecimento de praças amplas (construídas em parte para melhorar a higiene e em parte para impedir barricadas revolucionárias), a proliferação da iluminação de rua a gás e as crescentes vantagens de passar o tempo em ambientes fechados transformaram radicalmente a cidade. A tecnologia e as mudanças sociais também tiveram seus efeitos. O tráfego de carros na rua fez de passeios contemplativos uma atividade perigosa. Galerias foram substituídas por lojas de departamentos. A racionalização da vida urbana conduziu os flâneurs ao subterrâneo, obrigando-os a se refugiar num tipo de flânar interno, cujo apogeu é o exílio autoimposto de Marcel Proust em seu quarto (situado, *voilà*, no bulevar Haussmann) (MOROZOV, 2011).

Da mesma maneira que o *flâneur* baudelairiano sofreu essa espécie de morte decorrente, em parte pela urbanização do barão de Haussmann, o *flâneur* do “espaço” digital também vai sofrer mudanças profundas na forma de “perambular” no espaço virtual.

Transcendendo sua brincalhona identidade original, a rede não é mais para passear – virou lugar de cumprir tarefas. Ninguém mais navega. A popularidade dos aplicativos – que conduzem àquilo que queremos sem que seja necessário abrir o browser, faz do flânar online algo cada vez menos provável. O fato de uma parte tão preponderante da atividade contemporânea na rede envolver compras não ajuda em nada. Passear pelo Groupon não é tão divertido quanto caminhar por uma galeria, eletrônica ou não (MOROZOV, 2011).

A internet se torna cada vez mais absorvida pela lógica do mercado e pela linguagem comercial dos meios de comunicação hegemônicos controlados por grandes empresas. Nesse sentido, Morozov aponta diretamente para os agentes que exercem essa hegemonia digital no mundo de hoje.

[...] se há um barão Haussmann na internet hoje, ele é o Facebook. Tudo aquilo que torna possível o flânar online – solidão e individualidade, anonimato e opacidade, mistério e ambivalência, curiosidade e o desejo de correr riscos – está sob o ataque desta empresa. E não estamos falando de uma empresa qualquer: com 845 milhões de usuários ativos espalhados pelo mundo, dá para dizer que aonde quer que o Facebook vá, a internet irá atrás. (Idem)

No caso do internauta híbrido, exposto à interferência que anúncios publicitários e comentários podem ocasionar, o *flâneur* agora se torna também um produtor passando a produzir uma grande quantidade de narrativas baseadas na velocidade e na enorme quantidade de imagens disponíveis nas redes. A facilidade dos aplicativos disponíveis para tablets e celulares (Apps) que possibilitam mesclar e acrescentar textos a imagens, além da facilidade de fotografar com uma mini câmera ou o celular e compartilhar nas redes sociais, produz uma avalanche de conteúdos baseados na visualidade e carregados de narrativas que são

característicos do mundo digital como os “memes” e os banners compartilhados no Facebook e redes similares.

Mesmo os vídeos, produzidos às centenas diariamente, criam uma narrativa própria quando os comentários dos internautas começam a fazer parte da história e do conteúdo de uma postagem específica. Essa convergência entre o conteúdo textual, expressando opiniões a partir de uma visualidade, seja vídeo ou fotografia, ou qualquer outra comunicação baseada em imagem, é uma característica do espaço virtual. Isso impacta o *flâneur* de uma forma específica, instigando-o a sair de sua posição passiva, ao mesmo tempo em que a própria dinâmica das múltiplas possibilidades ao alcance do click conduz à imagem seguinte, abrindo outros caminhos na teia e conduzindo a uma nova galeria de imagens e significações. Esses caminhos podem igualmente seguir vetores diferenciados, abrigando eixos verticais e horizontais concomitante à dimensão caleidoscópica, que nos remete novamente a Baudelaire:

Para o perfeito *flâneur*, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito. [...] Assim o apaixonado pela vida universal entra na multidão como se isso lhe aparecesse com um reservatório de eletricidade. Pode-se igualmente compará-lo a um espelho tão imenso quanto essa multidão; a um caleidoscópio dotado de consciência, que, a cada um de seus movimentos, representa a vida múltipla e o encanto cambiante de todos os elementos da vida. É um eu insaciável do não-eu, que a cada instante o revela e o exprime em imagens mais vivas do que a própria vida, sempre instável e fugidia (BAUDELAIRE, 1996, pg 21).

Todas essas dimensões que se sobrepõem condicionam mudanças na percepção do mundo criando uma nova sensibilidade e uma nova narrativa a partir dos hiperlinks da ciberflânerie que segundo Lemos (2001) possibilita “se locomover escrevendo pequenas histórias” enquanto o conceito de espaço permanece como elemento comum entre o “mundo digital” e o espaço físico:

A aproximação entre flânerie urbana e a ciber-flânerie da navegação hipertextual no ciberespaço nos parece estimulante já que permite a apreensão de ambos os processos, não em oposição, como sugere uma determinada corrente crítica, mas numa linha de ampliação do real, de complexificação dos espaços. Entre a flânerie urbana e aquela por hipertextos eletrônicos o que as une é uma relação com o espaço - artefatos no espaço, corpos no espaço, textos no espaço (LEMOS, 2001).

Assim os percursos e explorações se expandem para abrigar a profundidade da “rede” possibilitando ao *flâneur* cívico não só navegar, mas mergulhar e explorar o território em derivas mapeadas por softwares de geoprocessamento como o Google Earth e os aplicativos interativos como o Waze onde a flânerie se completa nos “zooms” que adentram o território em escalas que vão da visão do satélite até o microterritório pessoal das fotos locais de internautas.

3. Os eixos da *flânerie intervisual*

A intervisualidade é o processo de enunciar, produzir e dispor, através de linguagens programáticas, visualidades múltiplas, simultâneas e híbridas, caracterizado por Mirzoeff (2005) como um fenômeno da cultura visual contemporânea:

I describe the resulting hybridity of visual forms with each other and non-visual media as intervisuality. Intervisuality comprises the intertextuality of visual media, the interdependence of visual and non-visual media, the interface of viewer, technology and the viewer and the new infrastructures being created to support these changes. Intervisuality takes the network as its guiding intellectual framework, rather than traditional hierarchical formats. For it is now increasingly clear that the ongoing convergence of media from film to television and photography on the digital will make the medium-based visual disciplines of the present redundant. (MIRZOEFF, 2005, pg. 116).

A aerovisão descendente dos satélites introduz o eixo vertical como paradigma que permite construir micronarrativas que integram os elementos heterodoxos das tecnologias de ciberpercepção captados nos mapas digitais interativos.

Este sujeito internauta reinventa a forma de se contar histórias construindo um olhar que indaga a profundidade da informação e não o movimento no espaço ao redor. Seu herói é um personagem de multivisão, um operador de cibertecnologias e softwares, que investiga uma paisagem a partir da dimensão temporal e da informação heterodoxa.

Como protótipo desse processo que apresenta essa dimensão intervisual em uma nova narrativa podemos nos reportar ao trabalho do artista Van Sant (1980), que utilizou uma série de espelhos colocados no deserto de Mojave, na Califórnia, configurando um olho que olha para o espaço ao refletir a luz solar.

**Figura 1 – The Big Eye in the Mojava Desert, obra de Tom Van Sant
imagem captada pelo satélite Landsat 3**



Fonte: NASA, <http://landsat.gsfc.nasa.gov/?p=9153>, 1980 em 24/10/2014

Essa imagem podia somente ser captada a partir da câmera do satélite Landsat 3 no momento exato em que este passava sobre a instalação especular e exemplifica o eixo visual o vertical entre o satélite e os espelhos. Assim as imagem e o projeto de Tom Van Sant continuam a irradiar através da internet disponibilizados no site da NASA e mais recentemente no Facebook do artista. Um vídeo da apresentação dos resultados do projeto foi postado há apenas dois anos. O *flâneur* pode, dessa forma, olhar para o olho que reflete a visão do satélite.

REFERÊNCIAS

BAUDELAIRE, Charles. **Sobre a Modernidade: O pintor da Vida Moderna**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

BENJAMIN, Walter. **A modernidade e os modernos**. Rio de Janeiro: Editora Tempo Brasileiro, 2000.

LEMOS, André. “Ciber-Flânerie”. In Fragoso, S., et alli., **Comunicação na Cibercultura**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001.

MASSAGLI, Sérgio Roberto. Homem da multidão e o flâneur no conto “O homem da multidão” de Edgar Allan Poe - **Terra roxa e outras terras** – Revista de Estudos Literários Volume 12 (Jun. 2008) – 1-170. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/letras/terraroxa>

MIRZOEFF, Nicholas. **Intervisuality** in Balkema, Annette (Org.) Exploding Aesthetics. Amsterdam, Rodopi Editora, 2001

MOROZOV, Evgeny - The Death of the Cyberflâneur. The New York Times, 4 de fevereiro de 2012. Traduzido em: <http://blogs.estadao.com.br/link/a-segunda-morte-do-flaneur/> 10 maio 2015).