

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

AS GALERIAS DO VIRTUAL:
O *CIBERFLÂNEUR* E A PRODUÇÃO ARTÍSTICA NO CIBERESPAÇO

Luis Gustavo Bueno Geraldo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Área de Concentração Poética Visuais, Linha de Pesquisa Multimeios, da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes Visuais, sob a orientação da Profa. Dra. Sílvia Laurentiz.

São Paulo
2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Banca Examinadora

Agradecimentos

Gostaríamos aqui de agradecer algumas pessoas cujas contribuições foram essenciais para que este trabalho fosse realizado:

Silvia Laurentiz, que com muita paciência e astúcia orientou este trabalho, e ampliou em muito nossas visões sobre as questões relativas a esta pesquisa e ao ato de pesquisar em si.

Tomas Sniker, companheiro de graduação e pós-graduação, que sempre nos apoiou e incentivou nos momentos difíceis.

E a todos os amigos do Grupo Poéticas Digitais, cujos trabalhos e discussões continuam a engrandecer nosso repertório em muitos sentidos.

Resumo

Este trabalho tem como propósito analisar o conceito do ciberflâneur e sua relação com a produção artística que utiliza as redes digitais como recurso estético. O conceito do ciberflâneur é uma construção teórica sobre a figura do flâneur, personagem das metrópoles do século XIX, que propunha um novo olhar sobre os fenômenos urbanos. A pesquisa resgata a relação com a arte moderna que havia na figura original para traçar paralelos com as relações entre o ciberflâneur e a arte da rede. Através da análise de obras que utilizam a internet como base feita no capítulo final deste trabalho, buscamos apontar novos aspectos na conceituação do ciberflâneur, deflagrando aspectos no conceito que podem ser relacionados com as práticas artísticas da rede.

Palavras-chave: Flâneur, ciberflâneur, ciberespaço, arte tecnológica.

Abstract

This paper aims to analyze the concept of the cyberflâneur and its relation to artistic production that uses digital networks as an aesthetic tool. The concept of the cyberflâneur is a theoretical construct about the figure of the flâneur, the character of the metropolis of the nineteenth century, which proposed a new way of looking to the urban phenomena. The work rescues the relation of the original concept with modern art to draw parallels with the relationship between the cyberflâneur and network art. By examining works that use the Internet as basis in the final chapter of this paper we point out new aspects in the conceptualization of the cyberflâneur, making more evident some aspects of the concept that can be related to artistic practices.

Keywords: Flâneur, cyberflâneur, cyberspace, technological art

Sumário

Introdução	8
Capítulo 1: O <i>flâneur</i> : a figura cultural da modernidade	11
1.1 Origem do <i>flâneur</i> : tipo social, mito urbano e figura literária.....	13
1.1.1 A flânerie nas ruas de Paris no Segundo Império.....	15
1.1.2 O <i>flâneur</i> nos textos.....	19
1.2 A atitude do <i>flâneur</i> – o isolamento na multidão.....	23
1.3 Flânerie e a criação artística.....	25
1.4 O poeta <i>flâneur</i>	27
1.5 O artista <i>flâneur</i> : a pintura da vida moderna.....	31
1.5.1 Constantin Guys	33
1.5.2 Édouard Manet	34
Capítulo 2 <i>Ciberflânerie</i>	40
2.1 Relações espaciais no ciberespaço	41
2.2 O uso da <i>Internet</i>	45
2.2.1 Acesso ao conteúdo: a navegação hipertextual.....	47
2.2.2 Ferramentas de produção de conteúdo.....	48
2.2.3 Liberdade e controle.....	50
2.2.4 Espaço público ou privado.....	53
2.3 <i>Ciberflâneur</i>	54
2.3.1 Atitude do <i>ciberflâneur</i>	58
2.4 <i>Ciberflâneur</i> como produtor de sentidos.....	61
2.4.1 <i>Ciberflânerie</i>	64
2.4.2 Cheryl Sourkes – <i>Webcams</i>	67

Capítulo 3: <i>Ciberflânerie</i> e a produção artística	71
3.1 Ciberflânerie e práticas artísticas da rede.....	71
3.2 Apresentação das obras.....	73
3.3 Youtag	74
3.4 Penelope Umbrico.....	80
3.4.1 <i>Embarassing Books</i>	81
3.4.2 <i>Broken Sets</i> (2009).....	82
3.4.3 <i>Suns from Flickr</i>	84
3.5 Egoscópio.....	86
3.6 Tracajá-e.net.....	90
Considerações Finais.....	95
Referências Bibliográficas.....	97

Introdução

O *flâneur*, o indivíduo que caminha pelas ruas das metrópoles e observa a vida urbana, é uma figura histórica e conceitual surgida na França do século XIX, em meio às tensões que marcaram o nascimento do capitalismo industrial e da sociedade de consumo. O *flâneur* foi apontado como um sujeito capaz de lidar com essas tensões, de captar as nuances que envolviam os processos de modernização e refletir sobre elas. Quando visto como produtor de sentido, o *flâneur* exteriorizava essa reflexão, e uma das maneiras de fazer isto era por meio da arte. Enquanto personagem histórica a existência do *flâneur* ficou restrita ao contexto do século que o gerou. Como personagem conceitual, se tornou uma figura que sintetizava as tensões surgidas com a modernidade, e se tornou objeto de análise de estudos sociais e culturais.

Na última década do século XX, o *flâneur* passou a ser utilizado como parte de um novo constructo conceitual, o *ciberflâneur*. Como uma proposição surgida através de diversos textos, o *ciberflâneur* aparece em meio a um outro contexto de transformações, marcado pela expansão das redes de computadores e das mídias digitais na sociedade. Tal qual o *flâneur* urbano, o *ciberflâneur* descritos nestes textos, possui um olhar reflexivo sobre os fenômenos que acontecem ao seu redor, que agora se dão num espaço virtualizado, o ciberespaço.

Nosso interesse na figura do *ciberflâneur* está num aspecto pouco explorado nos textos que abordam o conceito: sua relação com a prática artística. Esse parte da percepção de que a relação com a arte foi um dos pontos que tornaram o *flâneur* uma personagem relevante na discussão das questões referentes à estética

moderna. Acreditamos que entender como se dá essa relação no *ciberflâneur* possa deflagrar questões que ampliem as discussões sobre o conceito.

Para desenvolver esta análise, trabalhamos com referências que se dividem em referências sobre o *flâneur* original, sobre o *ciberflâneur* e sobre o ciberespaço. Em relação ao *flâneur* as duas referências centrais são as mesmas de qualquer trabalho que aborde o assunto: Charles Baudelaire e Walter Benjamin. Sobre o *ciberflâneur*, foram vários os textos utilizados, a maioria deles publicados na *internet*. Contudo, gostaríamos de destacar o trabalho da pesquisadora alemã Maren Hartmann, que fez uma ampla pesquisa sobre os tipos de usuários da rede, e dedicou especial atenção ao *ciberflâneur*. E em relação ao ciberespaço, Pierre Lévy e Manuel Castells foram referências importantes, além do estudo sobre as relações espaciais no ciberespaço de Suely Fragoso.

O trabalho se divide em três capítulos. No primeiro será dedicado à uma análise do conceito original do *flâneur* na qual são levantados aspectos que caracterizavam sua relação com a produção artística. Para chegar a esses aspectos contudo, foi necessário um breve resgate do contexto histórico e literário que envolveu o surgimento da *flânerie*. O capítulo é concluído com a análise de pinturas de dois artistas que foram vistos como *flâneurs* em seu tempo, Constantin Guys e Édouard Manet.

A segunda parte será voltada o estudo da *ciberflânerie* e suas relações com a produção de sentidos na rede. Iniciamos o capítulo com uma discussão sobre a noção da espacialidade no ciberespaço. Em seguida resgatamos alguns conceitos a partir de Lévy, Castells e outros autores que discutem as formas de uso na *internet*. A parte restante do capítulo é dedicada ao estudo do conceito do *ciberflâneur*, abordando suas origens e relações com o conceito original, bem como sua relação

com algumas modalidades de produção de sentidos na rede.

No terceiro capítulo, buscamos estender a discussão sobre a *ciberflânerie* para o campo das produções artísticas, através da análise de obras produzidas por quatro artistas que fazem uso de procedimentos estéticos distintos, mas que tem em comum a utilização de fragmentos da rede como fonte de criação. As análises buscam explorar diferentes aspectos levantados sobre a ciberflânerie no capítulo anterior. Por fim, nas considerações finais, fazemos uma avaliação geral sobre os aspectos levantados ao longo do trabalho, bem como sobre o processo sobre o qual esta pesquisa se construiu.

Capítulo 1: O *flâneur*: a figura cultural da modernidade

O *flâneur* é o indivíduo que caminha lentamente e sem objetivos definidos pelas ruas das grandes cidades, o observador da vida urbana. Sua origem remonta ao século XIX, na França, mais especificamente na Paris no tempo do Segundo Império. Neste período, o fenômeno da *flânerie* – a prática do flânar – floresceu e viveu seu apogeu. Na segunda metade do século, após uma série de mudanças no contexto social e econômico que alteraram o ritmo da vida parisiense, o *flâneur* já não encontrava mais seu espaço nas ruas e a *flânerie* como fenômeno social se extinguiu.

No entanto, paralelamente ao tipo social nas ruas de Paris, o *flâneur* ganhou outra existência como personagem descrita em textos literários e como figura conceitual em estudos teóricos sobre a modernidade. Dentre os vários autores que escreveram sobre o tema do *flâneur*, dois nomes se destacam como referências centrais: o poeta francês Charles Baudelaire e o filósofo alemão Walter Benjamin. Ambos os autores foram vistos como *flâneurs* em seu tempo, em especial Baudelaire, que viveu durante a época áurea da *flânerie*. Baudelaire é o modelo do poeta *flâneur*, do autor que transforma a experiência nas ruas em material poético. O *flâneur* também se faz presente em alguns de seus textos críticos, como o célebre ensaio “O pintor da vida moderna”, sobre o pintor Constantin Guys, publicado em 1863. O texto retrata Guys como um artista *flâneur* que pesquisa um imaginário visual moderno através de seus passeios por Paris, observando e colhendo referências para seus desenhos e pinturas.

No início do século XX, Walter Benjamin se dedicou ao estudo de Baudelaire e da *flânerie* em suas análises sobre a Paris do Segundo Império. Estes escritos fazem parte do material que iria compor o chamado “Livro das Passagens” (*Passagen-Werk*), projeto inacabado de Benjamin sobre o nascimento da indústria cultural no século XIX. O *flâneur* é uma das imagens utilizadas por Benjamin para tratar da complexidade de relações na sociedade moderna. A partir de sua análise, o conceito se tornou presente em estudos de diversas áreas sobre a modernidade:

Passando por Benjamin, historiadores, sociólogos urbanos e críticos literários tem usado o *flâneur* para explicar o tumulto da vida metropolitana, para traçar as tensões de classe e divisões de gênero da cidade do século XIX, para representar a alienação e o relacionamento distanciado entre indivíduos característico da modernidade. O *flâneur* tem sido usado como a “figura emblemática da modernidade” (SHAYA: 2004. Tradução nossa¹)

Através dos estudos, o *flâneur* foi lido por ângulos distintos, mas os principais aspectos que caracterizam a figura se mantém. Para Ferguson (1994, p. 26), os traços essenciais do *flâneur* são a sua ligação com a cidade, o desligamento do mundo social ordinário, e a relação, mesmo se indireta, com a arte. É este aspecto em particular que nos interessa neste capítulo, para que possamos levantar parâmetros na figura original que sirvam de referência para análise da relação entre o conceito do *ciberflâneur* e a arte, que consiste no objetivo central deste trabalho.

Portanto, o objetivo deste capítulo será o de analisar a figura do *flâneur* a fim de identificar os traços que o distinguem do transeunte comum e entender como a prática da *flânerie* se relaciona com a produção artística. O capítulo seguirá o seguinte percurso: o primeiro item abordará a origem do *flâneur*, enquanto tipo social e personagem literária. Em seguida falaremos sobre a atitude distinta do *flâneur* em

¹ Texto original: “Drawing on Benjamin, historians, urban sociologists, and literary critics have used the *Flâneur* to explain the tumult of metropolitan life, to trace the class tensions and gender divisions of the nineteenth-century city, to represent alienation and the detached relationship between individuals characteristic of modernity. The *Flâneur* has served as “the emblematic figure of modernity”

relação à multidão e ao espetáculo da modernização de Paris. Em seguida começamos a discussão sobre a relação entre a prática artística e a flânerie. Nos dois últimos itens daremos continuidade a essa discussão através da análise de poemas de Baudelaire extraídos de “As Flores do Mal” e pinturas de seus contemporâneos Constantin Guys e Édouard Manet.

1.1 Origem do *flâneur*: tipo social, mito urbano e figura literária

FLÂNER. v. intr. Se promener sans but, sans hâte et sans objet déterminé; ou passer son temps à des bagatelles.
Dictionnaire de L'Académie française, 8th Edition (1932-5)

O *flâneur* é uma figura diretamente relacionada ao século XIX, embora a etimologia do verbo *flâner* (flanar²) aponte para o seu uso na linguagem corrente desde o século XVI (FERGUSON, 1994: 39). A *flânerie* como fenômeno social surgiu no contexto da Revolução Industrial, em meio ao processo de urbanização que se espalhou por todo o continente europeu. A migração das populações campestres para as cidades em busca de trabalho nas indústrias provocou o crescimento acelerado das áreas urbanas. Os espaços públicos das cidades se transformaram num meio de circulação para massas de pessoas desconhecidas entre si, impedindo assim a relação de intimidade que existia nas pequenas comunidades. Nas palavras de Manovich:

No lugar de uma comunidade unida de uma sociedade tradicional de pequena escala (*Gemeinschaft*) nós temos agora uma associação anônima de uma sociedade moderna (*Gesellschaft*). Podemos interpretar o comportamento do *flâneur* como uma resposta à esta mudança histórica. É como se ele estivesse tentando compensar a perda de um relacionamento

² Segundo o Dicionário Eletrônico Houaiss (2001) “andar ociosamente, sem rumo nem sentido certo; flanejar, flainar, perambular”. O dicionário traz também o substantivo aportuguesado *flanador* “que ou aquele que flana”. Neste trabalho optamos pela adoção do termo em francês, que se encontra mais difundido nos estudos traduzidos para o português e também nos textos produzidos por autores nacionais.

próximo com seu grupo se inserindo na multidão anônima. (MANOVICH: 2000, p. 269. Tradução nossa³)

O *flâneur* se insere na multidão como mais um anônimo, mas para ele o espaço urbano não é apenas um ambiente de passagem entre a casa e o trabalho, mas um espaço para a observação e reflexão. A atenção do *flâneur* é atraída pela heterogeneidade de signos que a metrópole oferece, através das pessoas que circulam, da arquitetura e das mercadorias nas vitrines. A flânerie propõe uma relação íntima com o espaço urbano, como descreve Benjamin na passagem abaixo:

A rua se torna moradia para o *flâneur* que, entre as fachadas dos prédios, sente-se em casa tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes. Para ele, os letreiros esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede tão bom ou melhor que a pintura a óleo no salão do burguês; muros são a escrivaninha onde apóia o bloco de apontamentos; bancas de jornais são suas bibliotecas, e os terraços dos cafés as sacadas de onde, após o trabalho, observa o ambiente. (BENJAMIN: 1994, p. 51)

O papel de observador das ruas, contudo, não podia ser exercido por qualquer pessoa no início do século XIX. Havia de início uma restrição de gênero: o *flâneur* é uma figura essencialmente masculina; sua versão feminina, a flâneuse não encontrava espaço nas ruas nem nos textos. As mulheres ainda não tinham a oportunidade de ocupar os espaços públicos nos mesmos termos que os homens. As prostitutas eram as únicas mulheres que se faziam visíveis nas ruas, porque na condição de mercadorias, necessitavam que fossem olhadas. Esta situação começa a mudar no decorrer da segunda metade do século, com o surgimento de lugares públicos onde as mulheres respeitáveis poderiam circular, como as lojas de departamentos (HARTMANN: 2005, p. 156). Entretanto, neste tipo de ambiente a

³ Texto original: "In place of a close-knit community of a small-scale traditional society (Gemeinschaft) we now have an anonymous association of a modern society (Gesellschaft). We can interpret the flâneur's behavior as a response to this historical shift. It is as though he is trying to compensate for the loss of a close relationship with his group by inserting himself into the anonymous crowd".

flâneuse já aparece associada aos encantamentos do consumo, sem o distanciamento que se entendia necessário para o olhar do *flâneur* (FERGUSON: 1994, p. 27).

Contudo, embora tenha sido baseada em tipos que existiram no contexto da época, a caracterização do *flâneur* foi construída através de suas descrições na literatura e em textos críticos. Os textos transformaram a figura que caminhava nas ruas de Paris numa personagem, uma construção metafórica:

A noção de flânerie é essencialmente literária: dificilmente ela pode ser amarrada a qualquer realidade sociológica. É o casamento de vários elementos incluindo as práticas associadas com lugares específicos – as arcadas e galerias, ‘*les passages*’ de Paris – e a imaginação literária de Paris como uma metrópole (...) A flânerie sempre foi, portanto, tão mítica quanto real. (SHIELDS: 1994, p. 62. Tradução nossa⁴)

Este lado mítico da flânerie que era criado através da literatura está na raiz da figura conceitual presente nos estudos teóricos desde Walter Benjamin. No entanto, este imaginário tem como pano de fundo um contexto histórico específico: a Paris da primeira metade do século XIX.

1.1.1 A flânerie nas ruas de Paris no Segundo Império

O processo de urbanização desencadeado a partir da Revolução Industrial transformou diversas cidades européias em metrópoles, mas foi em Paris que surgiu o *flâneur* como tipo urbano. Outras cidades inspiraram a criação de figuras semelhantes, como Londres, que criou a figura do dândi⁵ (BENJAMIN: 1994, p. 93).

⁴ Texto original: “The notion of flânerie is essentially a literary gloss: it is uneasily tied to any sociological reality. It is a marriage of several elements including the practices associated with specific sites – the arcades and gallerias, ‘*les passages*’ of Paris – and the literary imagination of Paris as a metropolis (...) Flânerie was therefore always as much mythic as it was actual.”

⁵ Para Baudelaire (2004: 20), contudo, “o dândi aspira a insensibilidade”, e “é entediado, ou finge sê-lo”, divergindo da curiosidade peculiar ao *flâneur*.

Berlim também se tornou cenário do *flâneur* em *Spazieren in Berlin*⁶, do escritor alemão Franz Hessel (FRISBY: 1994, p. 95). Contudo, Paris tem um papel central na descrição literária do *flâneur* e foi em suas ruas que a *flânerie* como fenômeno social se desenvolveu.

Para Walter Benjamin (1994: p. 34), as galerias parisienses eram um dos fatores que tornavam a capital francesa numa cidade mais propícia para a *flânerie*. As galerias, também chamadas de passagens ou arcadas, eram ruelas entre blocos de casas que foram transformadas em caminhos revestidos de mármore e cobertos com uma estrutura de vidro e metal, por onde se estendia o comércio elegante da cidade.

As galerias surgiram numa época em que o aumento do tráfego de veículos já começava a dificultar o movimento dos pedestres pelas ruas de Paris com suas calçadas estreitas – os bulevares e seus passeios largos só seriam introduzidos na segunda metade do século. No interior das galerias, o *flâneur* podia passear tranquilamente, olhar as mercadorias nas vitrines, parar num café e dali observar o movimento dos transeuntes.

⁶ Em Franz Hessel, contudo, a *flânerie* é vista supostamente como uma atitude que sugere um mau comportamento, porque todos deveriam estar caminhando para algum lugar específico. A falta de objetivos torna o *flâneur* num suspeito .



Fig. 1 Passage Choiseul (construída em 1829), Paris

As galerias tiveram seu período áureo nas primeiras décadas do século. Chegando ao século XX entraram em decadência porque suas pequenas lojas não tinham como competir com as grandes lojas de departamento “que vendiam mercadorias produzidas em massa a um ritmo rápido o bastante para compensar quedas da taxa de lucros” (BUCK-MORSS: 2002, p. 95). Benjamin vê a grande loja como o último refúgio do *flâneur* (1994, p. 51). No entanto, ao contrário das galerias, que eram ruas transformadas em interiores, as grandes lojas eram interiores transformados em ruas, e nelas o consumo passa a ser o foco dominante. A flânerie não sobrevive na grande loja pois nela o *flâneur* deixa de ser um observador distanciado e se torna mais um consumidor.

A reestruturação urbana pela qual passou Paris a partir do fim da década de 1850, arquitetada pelo prefeito Georges Haussmann, deixou a cidade ainda menos receptiva ao movimento vagaroso do *flâneur*. As reformas destruíram bairros inteiros para implantar uma rede de bulevares que cortariam a cidade. As transformações visavam aumentar a fluidez do movimento das massas, mas também das tropas militares que deviam controlá-las, em caso de insurreições populares. Segundo Berman:

Os novos bulevares permitiram ao tráfico fluir pelo centro da cidade e mover-se em linha reta de um extremo a outro – um empreendimento quixotesco e virtualmente inimaginável até então. (BERMAN: 2007, p. 180)

Com as transformações na configuração urbana de Paris, as ruas passam a assimilar o ritmo da produção em massa. Tal cenário se mostraria irreversível no século seguinte, com a introdução dos automóveis e da racionalização dos deslocamentos na cidade, através das normas de circulação para veículos e pedestres. A flânerie fica relegada a espaços reservados:

Hoje fica claro para qualquer pedestre em Paris que, no espaço público, os automóveis são a espécie predatória dominante. (...) Os *flâneurs*, como tigres de tribos pré-industriais, são colocados em reservas, conservados em ambientes artificialmente criados para pedestres, parques e passagens subterrâneas. (BUCK-MORSS: 2002, p. 408)

Nestes espaços, que se tornaram comuns nas grandes cidades no século XX, não há lugar para a imprevisibilidade da cidade, que oferece riscos mas também é uma fonte de informação nova para o *flâneur*. São espaços onde os fluxos são controlados, separados do exterior por grades, vidros, rampas, monitorados por câmeras e vigiado por seguranças. A cidade passa a ser vista como um lugar assustador e incontrolável, e assim se propaga a ideia do espaço público simplesmente como local de passagem e não mais como um local para se estar (BAUMAN: 1994, 149).

Assim, a flânerie, nos moldes como surgiu e se tornou conhecida, ficou relegada a um contexto histórico específico no século XIX. A transformação deste contexto significou o fim da flânerie como fenômeno social. O *flâneur* como tipo identificável nas ruas se extingue, mas conforme Buck-Morss (2002, 410) "pulverizando-se em um olhar de manifestações cuja característica fenomenológica, apesar de sua transformação, conserva a marca de sua ur-forma". A ideia de um "olhar fenomenológico" do *flâneur*, deu fundamento para as discussões que levaram a criação de suas versões contemporâneas, como o *ciberflâneur*.

1.1.2 O *flâneur* nos textos

Oh! Perambular por Paris! Adorável e deliciosa existência! Flanar é uma ciência, é a gastronomia da visão. Passear, é vegetar; flanar é viver. (BALZAC: 1829, p. 39. Tradução nossa⁷)

O homem se eleva sobre todos os outros animais unicamente porque ele sabe flanar. (HUART: 1841, p. 7. Tradução nossa⁸)

O *flâneur* foi uma personagem popular em vários textos ao longo de todo o século XIX, em particular na primeira metade. Neste período surgiram diversas descrições do *flâneur* em folhetins, textos populares, e na literatura. Chegou a haver um jornal popular chamado "*Le flâneur*" no final da década de quarenta (HARTMANN: 2005, 108). Boa parte destes textos fez parte do referencial que Walter Benjamin utilizou, no século seguinte, para criar sua visão sobre o *flâneur*.

A associação do *flâneur* com a arte é uma das características evocadas na personagem dos textos. A primeira aparição literária da figura em *Le flâneur au salon ou M. Bon-Homme: examen joyeux des tableaux, mêlé de vaudevilles*, publicado

⁷ Texto original: "Flâner est une science, c'est la gastronomie de l'œil. Se promener, c'est végéter; flâner, c'est vivre."

⁸ Texto original: "L'homme s'élève au-dessus de tous les autres animaux uniquement parce qu'il sait flanar."

num panfleto de autoria anônima em 1806, já apontava para esta relação (FERGUSON: 1994, 26). O texto descreve os passeios diários de *Monsieur Bon-Homme* pelas ruas de Paris e suas reflexões sobre as pinturas do Salão de Arte no Louvre. A personagem de *Le flâneur au salon* é uma apreciadora de arte, mas ainda não possui relação com a criação artística. Seu comportamento também possui distinções em relação ao que seria associado ao *flâneur* nas décadas seguintes. Suas caminhadas seguem diariamente a mesma rota, e assim se afastam da ideia da flânerie aleatória e aberta aos imprevistos.

Para Ferguson (1994, 29), o mérito de fazer a conexão entre o *flâneur* e o artista pertence a Balzac, em obras como *Physiologie du mariage* (Fisiologia do casamento), onde ele apresenta a figura do artista *flâneur* (*flâneur artiste*). *Physiologie du mariage* fazia parte do gênero das fisiologias parisienses, publicações em livretos de bolso, que traziam descrições dos tipos sociais que podiam ser vistos na cidade⁹. O gênero, que teve seu auge de popularidade na década de quarenta (BENJAMIN: 1994, 34), tinha ao mesmo tempo um tom de humor e de crítica social.

Em 1841 foi lançada a *Physiologie du flâneur*, de Louis Huart, que vendeu os 10,000 exemplares de sua primeira edição (MAZLISH: 1994, 47). A “Fisiologia do *flâneur*” traz uma descrição da figura à maneira do gênero das fisiologias, como coloca Richard Sieburth:

A Fisiologia do flâneur, como muitos dos volumes da série, é organizada do mesmo modo que um álbum de família ou uma coleção. Nós avançamos de artigo em artigo (ou de imagem em imagem), cada um descrevendo as numerosas declinações de um tema ou de um nome comuns. A ordem sequencial dos elementos expostos é mais ou menos arbitrária, é menos como seguir o desenvolvimento progressivo de uma história do que passear

⁹ Alguns exemplos: *Physiologie de l'anglais à Paris* (inglês em Paris) , *Physiologie du bourgeois* (burguês), *Physiologie du buveur* (bebedor), *Physiologie du tailleur* (alfaiate), etc.

(como um *flâneur*) através de uma mistura de anedotas digressivas e divagações taxonômicas. (SIEBURTH: 1985, 54. Tradução nossa¹⁰).

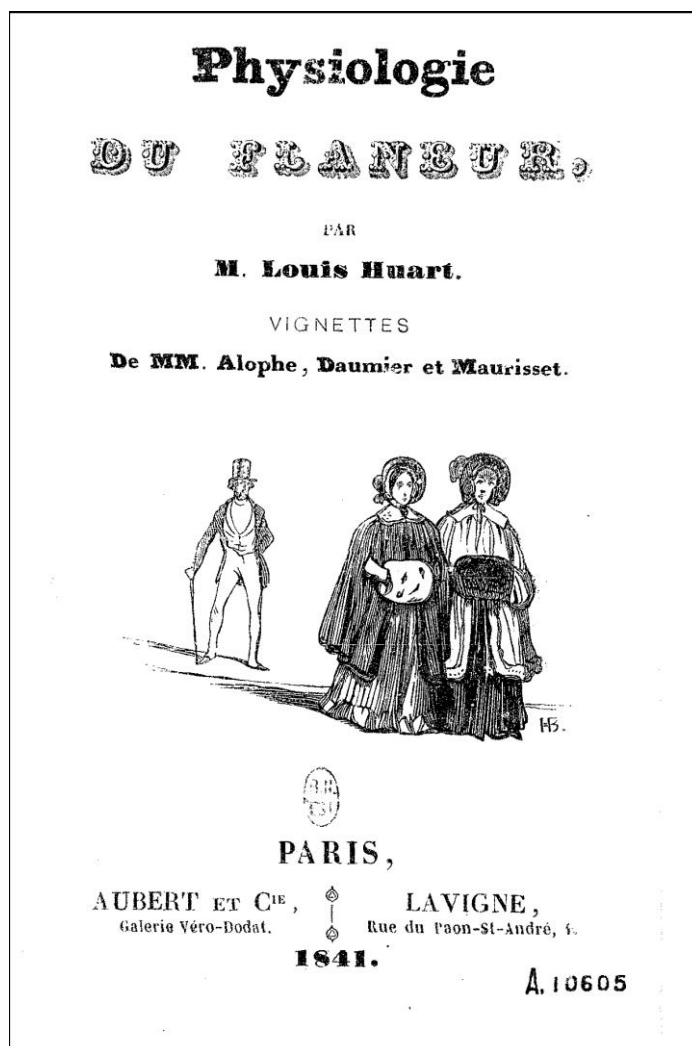


Fig. 2 Página de abertura de *Physiologie du flâneur*

¹⁰ Texto original: “La Physiologie du flâneur, comme beaucoup des volumes de la série, est organisée de la même manière qu’un album de famille ou une collection. Nous avançons d’article en article (ou d’image en image), chacun témoignant des nombreuses déclinaisons d’un thème ou d’un nom communs. L’ordre séquentiel des éléments ainsi exposés est plus ou moins arbitraire, nous suivons moins le développement progressif d’une histoire que nous nous promenons (comme le *flâneur*) à travers un mélange d’anecdotes digressives et de divagations taxonomiques.”



Fig. 3 Ilustração interna de *Physiologie du flâneur*

A “Fisiologia do *flâneur*” discorre sobre a figura através de capítulos ilustrados, sem uma sequência linear. Alguns capítulos trazem descrições de diferentes tipos de *flâneur* (como o “*flâneur* militar” e o “*flâneur* proletário”), enquanto outros abordam tipos semelhantes (como o *badaud étranger* – basbaque estrangeiro). Há também capítulos dedicados aos lugares próprios para a flânerie, como as galerias “a residência preferida do *flâneur*, onde ele leva uma existência maravilhosa, polvilhada com charutos e cotoveladas” (HUART: 1841, p. 96). No capítulo intitulado *Le parfait flâneur* (O *flâneur* perfeito), Huart começa por descrever as características necessárias para o seu tipo de *flâneur* ideal:

Boas pernas, boas orelhas e bons olhos – tais são as principais vantagens físicas que devem ter todos os franceses verdadeiramente dignos de fazer parte do clube dos *flâneurs*, quando estabelecermos um – o que não pode tardar. (HUART: 1841, p. 53. Tradução nossa¹¹)

¹¹ Texto original: “Bonnes jambes, bonnes oreilles, et bons yeux, - tels sont les principaux avantages physiques don’t doit jouir tout Français véritablement digne de faire partie du club des flaneurs quand on en établira un - ce qui ne peut pas tarder.”

Dentre os tipos de *flâneur* considerados ‘perfeitos’, estão o poeta *flâneur* e o artista *flâneur*, “para quem as caminhadas são uma verdadeira necessidade” (HUART: 1841, 56). Duas décadas mais tarde, essa relação de necessidade seria aprofundada com Baudelaire e seu ensaio sobre a pintura da vida moderna, onde a *flânerie* do artista Constantin Guys é vista como uma parte vital do processo de criação de suas obras.

1.2 A atitude do *flâneur* – o isolamento na multidão

No bulevar passava suas horas ociosas, exibindo-as às pessoas como parcela de seu horário de trabalho. Portava-se como se tivesse aprendido de Marx que o valor de cada bem é definido pelo tempo de trabalho socialmente necessário para sua produção. (BENJAMIN: 1994, 25)

Que os outros se ocupem dos seus negócios: no fundo, o indivíduo só pode flânar se, como tal, já se afasta da norma. (BENJAMIN: 1994, 122)

Um dos aspectos que distinguem o comportamento do *flâneur* dos outros transeuntes na multidão é a sua lentidão, que Benjamin compara ao “andar da tartaruga” (1994, p. 51). O movimento vagaroso do *flâneur* é uma forma de resistência ao aumento da velocidade no mundo ao seu redor (TESTER: 1994, p. 15). Daí a importância das galerias para a *flânerie*. Na Paris que se dinamizava, as galerias consistiam num ambiente onde o movimento vagaroso ainda era bem recebido.

Nas galerias, as vitrines das lojas com suas mercadorias faziam parte da observação do *flâneur*, entretanto ele olha, mas não compra (HARTMANN: 2005, p. 115). O comportamento distanciado do *flâneur* diante dos encantamentos do consumo tem sua antítese na figura do *badaud* (o basbaque), que oferece um modelo do transeunte comum na multidão. Assim como o *flâneur*, ele é curioso em

relação ao mundo moderno, mas ao contrário daquele, o *badaud* se seduz facilmente, se surpreende com tudo o que vê, acredita em tudo o que ouve (SHAYA: 2004).

Por outro lado, o *flâneur* é visto como um indivíduo intelectualizado, que procura ter um olhar desautomatizado sobre as coisas. Ele quer se manter aberto e livre de preconceitos, e desta forma “reabrir as opções que foram fechadas, arrancar os rótulos de classe, *status* ou comércio, para ser uma vez mais inocente e inocentemente receptivo” (BAUMAN: 1994, p. 139). Este olhar o aproxima de setores excluídos da sociedade, o “submundo” da metrópole elegante, constituído por tipos como prostitutas, bêbados, trapeiros. Como o criminoso, o *flâneur* vive fora dos limites da vida burguesa (MAZLISH: 1994, p. 51), e assim transita entre diferentes camadas da sociedade.

A aproximação do *flâneur* com as realidades contidas mundo moderno, no entanto, se dá a partir de um ponto de vista afastado. Imerso na multidão, ele observa isolado. Baudelaire oferece uma imagem poética deste estado em “As multidões”, da série de poemas em prosa *Spleen de Paris*:

Nem todos podem tomar um banho na multidão: ter o prazer da turba é uma arte. Só assim se pode oferecer, à custa do gênero humano, um banquete de vitalidade a quem uma fada insuflou, no berço, o gosto da dissimulação e da máscara, o ódio ao domicílio e a paixão da viagem.
Multidão, soledade: termos iguais e convertíveis pelo poeta imaginoso e fecundo. Quem não sabe povoar a própria solidão não sabe tampouco isolar-se na massa inquieta. (BAUDELAIRE: 1937, p. 45)

O *flâneur* busca romper o isolamento que existe entre cada indivíduo na multidão preenchendo o seu próprio isolamento “com os interesses, que toma emprestados, e inventa, de desconhecidos” (BENJAMIN: 1994, p. 54). Contudo, o seu afastamento em relação à multidão é um movimento ambíguo, pois ele pretende compreender os fenômenos a partir de uma perspectiva que se distancia dos

mesmos. Tal comportamento, por vezes, corre o risco de se aproximar do isolamento total e da alienação (TESTER: 1994, p. 6).

A atitude do *flâneur* oscila entre um movimento de afastamento e de engajamento. Parte do interesse na figura reside justamente nesta indefinição, nesta posição intermediária, de estar entre as coisas. Para Hartmann (2005, p. 115), o *flâneur* enquanto artista vai um passo além desta ambiguidade, pois ele utiliza o seu conhecimento da multidão para provocar o choque através da arte.

1.3 Flânerie e a criação artística

A maior parte dos homens de gênio foram grandes *flâneurs*, mas *flâneurs* laboriosos e fecundos. Muitas vezes, na hora em que o artista e o poeta parecem menos ocupados com sua obra é que eles estão mais profundamente imersos. (*Grand dictionnaire universel*, de Pierre Larousse, Paris (1872), VIII, p. 436, verbete *flâneur*, apud BENJAMIN: 1994, 234)

Como coloca Buck-Morss (2002, p. 360), o “objeto de interrogação do *flâneur* é a própria modernidade”. A compreensão da experiência moderna é o que motiva o *flâneur* a caminhar pelas ruas, estudando a multidão, em oposição ao acadêmico que reflete no interior de seu estúdio. No *flâneur* visto como criador, o resultado desta reflexão é traduzido através de representações, de metáforas, em forma de textos literários, pinturas, desenhos, etc.

A associação entre a estética moderna e a flânerie deve muito a Baudelaire, que enfatizou em seus textos críticos a necessidade da experiência social na prática artística. Para ele, a vida moderna é tão contraditória, que a “modernidade” só pode ser produzida através de representações (BLAKE e FRASCINA: 1998, p. 53). A modernidade segundo Baudelaire (2004, 26) é definida como “o transitório, o efêmero, o contingente, é a metade da arte, sendo a outra metade o eterno e o imutável”. Mais adiante ele conclui:

Não temos o direito de desprezar ou de prescindir desse elemento transitório, fugidio, cujas metamorfoses são tão frequentes. Suprimindo-os, caímos forçosamente no vazio de uma beleza abstrata e indefinível, como a da única mulher antes do primeiro pecado. (BAUDELAIRE: 2004, p. 26)

Baudelaire rejeita a ideia de uma “arte pela arte”, desvinculada do contexto no qual ela está inserida, que era como ele via a arte apreciada pela burguesia em sua época. Para ele, a metade transitória da arte era o que conferia atualidade à obra, e a tornava relevante como expressão de seu tempo. A outra metade, o “eterno”, é entendido como o método artístico geral – como por exemplo, no caso da pintura, os procedimentos de composição, o entendimento da função das cores e das formas – que poderia ser apreendido através do estudo dos mestres.

Por sua vez, a face transitória da arte só poderia ser construída através do contato com os signos de sua época, que fervilhavam nos espaços da cidade, e que constituíam o *corpus* da modernidade. A flânerie era um meio do artista ter este contato com os signos modernos, e assim se aproximar do anseio expresso por Baudelaire em sua resenha do Salão de 1845, por um pintor que pudesse “extrair da vida de hoje sua qualidade épica, fazendo-nos sentir como somos grandiosos e poéticos em nossas gravatas e em nossas botas de couro legítimo” (citado em BERMAN: 2007, p. 171).

Para Baudelaire, os tipos urbanos, com seus trajés e atitudes encarnam as tensões da modernidade e mesmo desprovidos da pompa do herói clássico, podem constituir uma forma de heroísmo moderno. Um ano depois, ao comentar o Salão de 1846, Baudelaire associa o herói urbano não somente à vida elegante da cidade, mas também a massa de excluídos da sociedade:

O espetáculo da vida elegante e das milhares de existências errantes que circulam nos subterrâneos de uma grande cidade (criminosos e mulheres de reputação equívoca): a *Gazette des Tribunaux* e o *Moniteur* nos provam que basta abrir os olhos para conhecermos nosso heroísmo. (BAUDELAIRE: 1988, p. 26)

O *flâneur* é a figura que tem estes olhos abertos para os fenômenos do mundo moderno. Enquanto artista, ele observa e colhe referências de tipos, lugares e situações. O resultado desta operação contudo, não se trata de um decalque da realidade pois, como coloca Mazlish (1994, p. 53), a realidade não é algo tangível, mas antes uma percepção construída pelo artista. O artista *flâneur* não dispensa o imaginário, pois suas representações se dão no plano metafórico, tecendo novas relações e recontextualizando signos que absorve através da experiência urbana.

1.4 O poeta *flâneur*

No enrugado perfil das velhas capitais,
Onde até mesmo o horror se enfeita de esplendores,
Eu espreito, obediente a meus fluidos fatais,
Seres decrépitos, sutis e encantadores.
“As Velhinhas”, *As flores do mal*.

A experiência nas ruas de Paris inspiraram a criação de vários dos textos poéticos de Baudelaire reunidos em “As Flores do Mal”, e na prosa poética de “*Spleen de Paris*” (conhecido nas traduções nacionais pelo subtítulo “Pequenos poemas em prosa”). A obra de Baudelaire evoca a metrópole parisiense de uma maneira implícita e não descritiva, como lembra Susan Buck-Morss:

Os poemas de Baudelaire não descrevem freqüentemente a cidade de Paris. Antes disso, a cidade é “o cenário de sua ação” (*Schauplatz*), a decoração necessária para a imaginada colocação em cena desses momentos existenciais que Baudelaire não experimentou tanto quanto suportou ou “sofreu” (*leiden*). (BUCK-MORSS: 2002, p. 228)

Este item será dedicado a verificar como a modernidade, através do ponto de vista do *flâneur*, se faz presente na obra poética de Baudelaire. Seleccionamos para esta análise poemas de *As flores do mal*, da seção “Quadros Parisienses”, que

exploram temas urbanos. São trechos de “O vinho dos trapeiros” e “O Sol” e o soneto “A uma passante”, apresentado integralmente.

O vinho dos trapeiros

Muitas vezes, à luz de um lampião sonolento,
Do qual a chama e o vidro estalam sob o vento,
Num antigo arrabalde, informe labirinto,
Onde fervilha o povo anônimo e indistinto,

Vê-se um trapeiro cambaleante, a fronte inquieta,
Rente às paredes a esgueirar-se como um poeta,
E, alheio aos guardas e alcagüetes mais abjetos,
Abrir seu coração em gloriosos projetos,

Juramentos profere e dita leis sublimes,
Derruba os maus, perdoa as vítimas dos crimes,
E sob o azul do céu, como um dossel suspenso,
Embriga-se na luz de seu talento imenso.

O poema fornece algumas indicações, logo na primeira estrofe, do ambiente em que se passa a cena: um “antigo arrabalde”, algum lugar afastado nos subúrbios da cidade, onde as reformas urbanas de Haussmann ainda parecem não ter chegado. Apenas a luz do lampião ilumina o trapeiro em seu trabalho de selecionar e coletar os detritos que a cidade despeja nas ruas. O trapeiro vive do lixo que a sociedade moderna rejeita, através de uma ação criativa e transformadora, e por isso, identificada como heróica em Baudelaire. Esse heroísmo, contudo, está associado a uma realidade que se revela como trágica. A modernidade de Baudelaire possui uma beleza que é “inseparável das contas que o homem moderno tem que pagar” (BERMAN: 2007, p. 170).

Da relação de atenção e inventividade, necessárias para a sobrevivência do trapeiro na cidade, nasce a analogia com o poeta urbano, que seleciona e coleta a matéria de sua poesia nas ruas. A existência do poeta na sociedade moderna ganha traços heróicos, e os dados biográficos de Baudelaire corroboram para tanto. Ao longo de sua vida, Baudelaire renuncia aos bens que faziam parte de sua realidade social como pequeno burguês. Durante seus últimos anos, já não possuía biblioteca

nem residência fixa e era perseguido pelos seus credores, o que o fazia mudar de endereços constantemente (BENJAMIN: 1994, p. 70).

Se no período em que escreveu suas primeiras críticas dos salões, durante os anos de juventude em que viveu mantido pela herança paterna, ganhar as ruas era para ele uma aspiração simbólica, em seus últimos anos, é a necessidade que o leva às ruas, que agora lhe servem também como refúgio. Baudelaire experimentou a realidade do homem moderno, que segundo Bauman (1994, p. 138), não fica parado porque não há lugar onde se possa estacionar.

A analogia entre o heroísmo do trapeiro e do poeta fica mais evidente a partir da leitura do poema “O Sol”, um dos poucos em que Baudelaire se retrata durante seu processo de criação.

Ao longo dos subúrbios, onde nos pardieiros
Persianas acobertam beijos sorrateiros,
Quando o impiedoso sol arroja seus punhais
Sobre a cidade e o campo, os tetos e os trigais,
Exercerei a sós a minha estranha esgrima,
Buscando em cada canto os acasos da rima,
Tropeçando em palavras como nas calçadas,
Topando imagens desde há muito já sonhadas.

A metáfora da “estranha esgrima” do poeta pelas ruas da cidade evoca a batalha que acontece no interior do poeta que luta para captar a essência da modernidade. A busca pelos “acasos da rima”, bem como os verbos “tropeçar” e “topar”, presentes nos últimos versos, são indícios dos imprevistos que esperam pelo poeta no papel do *flâneur* pelas ruas das cidades.

Uma das imagens com as quais Baudelaire topa, na sua “estranha esgrima” pelas ruas da cidade é a da beldade, que surge e desaparece na multidão. O soneto “A uma passante” traz uma reflexão sobre a efemeridade dos encontros e desencontros que se vivem no dia a dia das metrópoles.

A rua em torno era um frenético alarido.
Toda de luto, alta e sutil, dor majestosa,

Uma mulher passou, com sua mão suntuosa
Erguendo e sacudindo a barra do vestido.

Pernas de estátua, era-lhe a imagem nobre e fina.
Qual bizarro basbaque, afoito eu lhe bebia
No olhar, céu lívido onde aflora a ventania,
A doçura que envolve e o prazer que assassina.

Que luz... e a noite após! – Efêmera beldade
Cujos olhos me fazem nascer outra vez,
Não mais hei de te ver senão na eternidade?

Longe daqui! tarde demais! "nunca" talvez!
Pois de ti já me fui, de mim tu já fugiste,
Tu que eu teria amado, ó tu que bem o viste!

No poema, o eu - lírico é colocado num estado de choque ante a imagem da mulher bela na multidão. A expressão “qual bizarro basbaque” reforça a idéia de arrebatamento do poeta, ao mesmo tempo em que reforça sua impotência diante da situação inevitável de perda. Na multidão, os indivíduos envoltos em seus próprios interesses estão numa situação paradoxal de solidão e o *flâneur* é um dos poucos que têm consciência dessa situação. Não há a possibilidade de comunicação, de relacionamento entre os transeuntes, a troca de olhares parece ser o limite. “A passante”, como percebeu Benjamin (1994, p. 43), não fala de um amor “à primeira vista”, mas “à última vista”.

As cenas poéticas criadas por Baudelaire traduzem situações que ainda hoje são comuns na cidade contemporânea, que continuam mantendo muitas das contradições que o poeta apontava no despertar do capitalismo. Seu pensamento sobre as questões modernas veio a influenciar toda uma geração de poetas que despontou na segunda metade do século XIX, como Verlaine, Rimbaud e Mallarmé (JUNQUEIRA: 1985, p. 103). Sua influência excedeu o campo literário e se fez sentir também nas artes plásticas, particularmente em Manet, seu amigo, que será abordado no item seguinte.

1.5 O artista *flâneur*: a pintura da vida moderna

A pintura produzida pelos artistas que foram vistos como *flâneurs* se aproximava da concepção de modernidade de Baudelaire, ao mesmo tempo em que se afastava da estética acadêmica que dominava os salões de arte, exposições anuais patrocinadas pelo governo no século XIX. Essa oposição de concepções artísticas fica explícita na resenha de Baudelaire sobre o Salão de 1859, onde diz já no primeiro parágrafo:

Nenhuma explosão; nenhum gênio desconhecido. Os pensamentos sugeridos pela visita deste Salão são de uma ordem tão simples, tão antiga, tão clássica que sem dúvida poucas páginas me serão suficientes para expô-los. (BAUDELAIRE: 1988: p. 60)

Os pintores prestigiados nos salões de arte rejeitavam a introdução de temas contemporâneos, e a grande parte trabalhava sobre temas clássicos e mitológicos, como nas figuras abaixo. Nestas obras, que agradavam tanto ao júri dos salões quanto à burguesia, eram representadas personagens como ninfas e deusas com corpos e feições idealizados, em vestimentas antigas e ambientadas em cenários bucólicos. Neste último item, falaremos sobre dois pintores *flâneurs* que, ao contrário dos acadêmicos dos salões, refletiam as preocupações estéticas de Baudelaire: Constantin Guys e Édouard Manet.



Fig. 4 Pierre Auguste Cot: *Le Printemps* (A Primavera), 1873, óleo sobre tela, 203 x 127 cm.



Fig. 5 Adolphe William Bouguereau: *Les nymphes et le Satyre* (Ninfas e sátiro), 1873, óleo sobre tela, 260 x 180 cm.

1.5.1 Constantin Guys

A multidão é seu universo, como o ar é o dos pássaros, como a água, o dos peixes. Sua paixão e profissão é *desposar a multidão*. 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. Estar fora de casa, e contudo sentir-se em casa onde quer que se encontre; ver o mundo, estar no centro do mundo e permanecer oculto ao mundo, eis alguns dos pequenos prazeres desses espíritos independentes, apaixonados, imparciais, que a linguagem não pode definir senão toscamente. (BAUDELAIRE: 2004, p. 21)

O desinteresse de Baudelaire com o salão contrasta com o relato admirado que ele faz do desenhista e pintor Constantin Guys, no ensaio *O pintor da vida moderna*. Guys é a imagem do artista *flâneur* para Baudelaire, que o descreve como um apaixonado pelo espetáculo da “vida universal” que acontece nas ruas. Em suas caminhadas solitárias, contempla as paisagens urbanas e os indivíduos que nelas circulam, e com seu “olhar de águia” capta as mais leves transformações nas vestimentas da moda “a uma distância enorme” (BAUDELAIRE: 2004, p. 22). Quando volta para casa, o artista *flâneur* se ocupa em registrar a fantasmagoria da cidade:

Agora, à hora em que os outros estão dormindo, ele está curvado sobre sua mesa, lançando sobre uma folha de papel o mesmo olhar que há pouco dirigia às coisas, lutando com seu lápis, sua pena, seu pincel, lançando água do copo até o teto, limpando a pena na camisa, apressando, violento, ativo, como se temesse que as imagens lhe escapassem, belicoso, mas sozinho e debatendo-se consigo mesmo. (BAUDELAIRE: 2004, p. 23, 24)

À maneira do poeta em “O Sol”, Baudelaire retrata o pintor com os gestos do esgrimista. Balzac já havia associado o gênio artístico à apreensão rápida (BENJAMIN: 1994, p. 39). Baudelaire estende este conceito para a execução da obra de arte. As pinceladas rápidas, em contraposição às demoradas técnicas acadêmicas de representação, traduzem a velocidade do ritmo moderno.



Fig. 6 Constantin Guys, *Dans la rue*, óleo sobre tela, cerca de 1860.

A dinâmica da linguagem visual de Guys pode ser sentida no óleo “Na rua”. A tela retrata a multidão numa rua de Paris, mas que poderia ser de qualquer outra metrópole da época. O tratamento pictórico dado pelo artista, com pinceladas que mais sugerem do que definem as formas, contrasta com a rigidez da veladura acadêmica, e intensifica a sensação de movimento. As formas se fundem na multidão, ao fundo as cartolas dos homens elegantes se mesclam com a própria paisagem. A indefinição paira sobre todos os elementos da composição, do cenário às faces das personagens, assim como sobre as suas intenções.

1.5.2 Édouard Manet

Já contei como Manet era um *flâneur*. Caminhávamos juntos, certo dia, ao longo do que depois viria a ser o Boulevard Malesherbes, em meio às demolições entremeadas de buracos abertos onde o solo já havia sido nivelado (...) Mais além, demolidores se destacavam em branco contra uma parede menos branca que estava desmoronando sob seus golpes, cobrindo-os com uma nuvem de poeira. Por muito tempo, Manet permaneceu absorto, admirando a cena. (...) Uma

mulher saiu de uma taberna humilde segurando as saias e agarrada a um violão; Manet foi direto a ela e pediu-lhe que posasse para ele. Ela começou a rir. (trecho extraído das memórias de Antonin Proust, amigo de Manet, citado por Courtion e Cailler apud BLAKE e FRASCINA: 1998, p. 95)

Édouard Manet foi um amigo próximo de Baudelaire. Onze anos mais novo, Manet foi influenciado pelas ideias do poeta, e tem sido visto como o primeiro pintor a ser sensível à concepção de modernidade de Baudelaire (BLAKE e FRASCINA: 1998, p. 82). A sua produção da década de 1860, em particular, incluiu um grande número de temas urbanos. Seleccionamos duas pinturas deste período, ambas de 1862, para nossa análise: “Música nos Jardins das Tulherias” e “O velho músico”.



Fig. 7 Édouard Manet, *La musique aux Tuileries*, óleo sobre tela, 1862.

A cena de “Música nos Jardins das Tulherias” retrata um concerto no jardim parisiense, onde circulava a vida elegante da cidade. Algumas personalidades conhecidas são retratadas em meio à multidão, incluindo o próprio Manet, seu irmão Eugène, o poeta Théophile Gautier e Baudelaire, que

é identificado pela figura de perfil atrás da mulher com chapéu azul, no detalhe abaixo. O perfil se assemelha a uma gravura de um retrato que Manet havia feito de Baudelaire no mesmo ano.



Fig. 8 Édouard Manet, *La musique aux Tuileries*, (detalhe), óleo sobre tela, 1862.

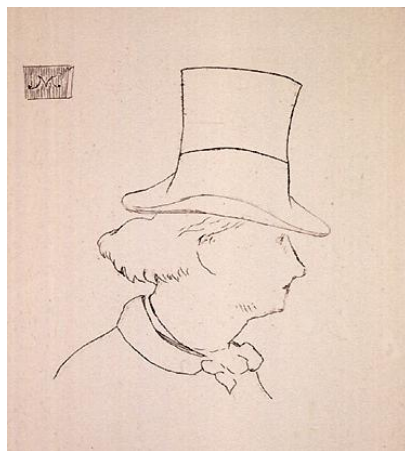


Fig. 9 Édouard Manet, *Baudelaire, com chapéu, em perfil*, gravura em água-forte, 1862.

Na tela de Manet, a aglomeração de pessoas é tão intensa que há pouco espaço para se movimentar. Os elementos se esbarram, por vezes se fundem. Algumas das figuras se destacam na multidão, outras são apenas entrevistas enquanto muitas se dissolvem nela (como a figura de Baudelaire). Para Bryan Fer, o tratamento pictórico dado por Manet está em sintonia com a busca pela representação da experiência da modernidade:

Por um lado, pode-se ver que as inconsistências espaciais chamam a nossa atenção para o tratamento dado por Manet à superfície da pintura e, por outro, podem ser lidas como sugerindo o “olhar passageiro”, o vislumbrar dos rostos numa multidão, algo que Baudelaire caracterizara como uma experiência peculiarmente moderna. (FER: 1998, p. 30)

Em contraste com a representação da vida elegante da burguesia parisiense, Manet pintou temas que retratavam o outro lado da sociedade moderna. “O velho músico” é uma destas obras. A tela retrata algumas dos tipos que faziam parte do que era considerado o “refugio” da cidade: ciganos e crianças indigentes, um indivíduo (de chapéu, à direita) que pode ser entendido como um burguês empobrecido, talvez um *flâneur*¹², e da figura do Judeu Errante (tema da cultura popular europeia) na extremidade direita da tela.



Fig. 10 Édouard Manet: *Le Vieux musicien* (O velho músico), 1862, óleo sobre tela, 187 x 248 cm. National Gallery of Art, Washington.

¹² A figura é uma citação direta a personagem de uma tela anterior de Manet, “O bebedor de absinto”, de 1858-1859.

Manet produziu a pintura no período em que vivia e trabalhava na região de Batignolles, em Paris, que se tornaria um dos alvos da reforma de Haussmann (BLAKE e FRASCINA: 1998, p. 95). As demolições e escavações chegaram à região no início da década de 60. O bairro se transformou num gigantesco canteiro de obras, com enormes espaços sendo abertos para os futuros bulevares que substituiriam as ruelas repletas de habitações antigas. As reformas de Haussmann, embora em sintonia com os anseios de grande parte da burguesia, acabaram por agravar a situação da parcela miserável da população que não tinha meios para pagar a valorização imobiliária, o preço do “progresso” burguês.

As grandes dimensões da obra fogem dos padrões da época para a pintura de gênero, sinalizando talvez que Manet conferia aos temas do cotidiano, tal qual Baudelaire, uma envergadura épica. As personagens aparecem dispostas numa paisagem indefinida, que poderia ser lida como uma das áreas afetadas pelas reformas de Haussmann. Não há na composição uma ação ou um foco de atenção definidos, as figuras parecem absortas, seus olhares dispersos. A única personagem que olha diretamente para o velho músico, supostamente o motivo principal da pintura, é o menino em trajes escuros, talvez esperando por algumas notas do violinista. O velho cigano, por sua vez, é o único a encarar o espectador, convidando o burguês apreciador das belas artes a conhecer um pouco mais deste lado obscuro de Paris.

Os tipos urbanos aparecem como citações justapostas na composição, que a princípio seguem uma organização abrupta no espaço pictórico, e por isso a obra foi qualificada como “imatura”, por alguns estudos modernistas até a década de 70 segundo Blake e Frascina (1998, p. 84). No entanto, as

interpretações mais atuais têm visto a pintura como uma declaração de autonomia do espaço pictórico, que Manet entendia como espaço de representação. Esta liberdade se reflete também na maneira como Manet construía as personagens em suas pinturas, muitas vezes aproveitando poses de figuras clássicas e adaptando-as em suas composições¹³. Com esse procedimento, conciliava sua pintura com a concepção da arte de Baudelaire, pois buscava na antiguidade referências de composição e as deslocava para um contexto moderno.

“O velho músico” é uma alegoria das contradições da modernização, através da representação de tipos urbanos que viviam o lado trágico do espetáculo moderno. Manet registra a instabilidade que caracteriza a essência dos tempos modernos, onde as mesmas forças do “progresso” que visam modernizar a sociedade se tornam agentes da miséria das grandes cidades. Manet se tornou, ainda no século XIX, uma referência fundamental para a pintura moderna. Sua obra, de certa forma, ajudou a propagar a concepção de modernidade defendida por Baudelaire. Neste sentido, podemos pensar que a conexão apontada pelo teórico Bruce Mazlish (1994, p. 55) entre movimentos artísticos da segunda metade do século, como a pintura impressionista e neo-impressionista e Baudelaire, certamente foi reforçada pela influência da figura de Manet.

¹³ Este procedimento, que pode ser observado em várias das pinturas de Manet como *Olympia* e *Le déjeuner sur l'herbe*, também é visto na personagem principal de “O velho músico”, cuja pose parece ter sido inspirada num desenho de Manet sobre uma escultura grega do artista Chrysippos, *Filósofo sentado*, que faz parte do acervo do museu do Louvre. (BLAKE e FRASCINA: 1998, p. 102)

Capítulo 2: *Ciberflânerie*

A expansão da tecnologia digital e das redes de computadores nas últimas décadas do século passado foi acompanhada de uma profusão de estudos em diversas áreas, voltados para a análise dos fenômenos ligados ao ciberespaço. A figura conceitual do *ciberflâneur* surgiu em meio a estes estudos, proposta por diferentes teóricos e artistas que buscavam relacionar aspectos da navegação em ambiente virtual com o movimento errante que o *flâneur* do século XIX descrevia pelas ruas das grandes cidades. Foram várias terminologias criadas para descrever o novo *flâneur* do ciberespaço: *netflâneur*, *datadandy*, *virtual flâneur*, *digital flâneur*, *post-modern flâneur*, *cyberflâneur*, *cyberflâneuse*. Adotamos neste trabalho o termo *ciberflâneur* para designar o conceito de uma forma geral, por ser um dos mais difundidos nos textos que abordam o assunto e também por estar em consonância com o termo ciberespaço, que é um dos fundamentos desta discussão.

A diversidade das designações criadas reflete a heterogeneidade das visões destes autores sobre a relação da *flânerie* com a navegação em ambientes virtuais. Grande parte destas menções à *flânerie* virtual aludem a características mais gerais do *flâneur*, como a não-objetividade do seu movimento. Outros autores contudo, buscam levar em conta aspectos mais problemáticos do conceito original, como a ambiguidade da situação de imersão e afastamento do *flâneur* em meio à multidão.

Assim, o objetivo deste capítulo é identificar pontos nestes conceitos que nos ajudem a compreender as características que definem este *flâneur* do ciberespaço, e em especial, como se dá a sua relação com a prática artística.

Porém, antes de abordarmos o conceito de *ciberflâneur*, o capítulo vai discorrer sobre o meio no qual ele se insere, o ciberespaço e suas analogias com o espaço urbano, *habitat* do *flâneur* original. Seguirá a esta análise um levantamento dos conceitos que envolvem a navegação e o uso da internet, a principal base tecnológica do ciberespaço no contexto atual. A parte final do capítulo será dedicada a análise da produção de sentidos relacionada a ciberflânerie, e será ilustrada com a análise de alguns casos.

2.1 Relações espaciais no ciberespaço

O ciberespaço. Uma alucinação consensual vivida diariamente por bilhões de operadores autorizados, em todas as nações (...) Linhas de luz abrangendo o não-espaço da mente; nebulosas e constelações infindáveis de dados. Como marés de luzes de cidade... (GIBSON: 2006, p. 67)

A analogia entre o espaço urbano e o ciberespaço já estava presente na origem do conceito criado pelo escritor William Gibson, no livro “Neuromancer”, publicado em 1984, do qual extraímos a citação acima. O enredo da novela é ambientado num futuro não muito distante, em um contexto no qual a tecnologia se tornou onipresente na sociedade. O ciberespaço descrito por Gibson é um ambiente tridimensional, uma realidade virtual por onde “cibernautas” e “cowboys do ciberespaço” circulam em busca de dados.

O neologismo criado por Gibson acabou preenchendo uma lacuna existente nos estudos das novas mídias, e desde então tem sido apropriado por teóricos para designar o ambiente das redes digitais. Hoje o termo é muitas vezes tomado como sinônimo da rede mundial de computadores, a *Internet*, embora possa abranger também outros sistemas de comunicação eletrônicos, como a telefonia, “na medida em que transmitem informações provenientes de

fontes digitais ou destinadas à digitalização” (LÉVY, 1996, p.92). Entretanto, a rede mundial de computadores, é atualmente o principal suporte tecnológico sobre o qual se baseia o conceito de ciberespaço, que pode ser considerado como a “forma cultural da *Internet*” (HARTMANN: 2005, p. 14).

A ideia de ciberflânerie passa pela discussão sobre a questão da espacialidade no ciberespaço, visto que a flânerie urbana era uma atividade de relações espaciais. No ambiente virtual, as relações espaciais não podem ser vistas a partir da concepção geométrica, como afirma o arquiteto William Mitchell (1995, p. 8), para quem o ciberespaço possui um caráter anti-espacial. Lemos vê o ciberespaço como parte de um processo de desmaterialização espacial do mundo pós-moderno. Para ele, o ciberespaço:

(...) faz parte do processo de desmaterialização do espaço e de instantaneidade temporal contemporâneos, após dois séculos de industrialização moderna que insistiu na dominação física de energia e de matérias, e na compartimentalização do tempo. (LEMOS: 2001)

A negação do espaço no sentido físico, presente na colocação dos dois autores, indica que as relações espaciais no ciberespaço só podem ser concebidas por um outro viés. Suely Fragoso explora esta questão em ensaio intitulado “Espaço, ciberespaço, hiperespaço”. A autora constrói sua argumentação resgatando duas concepções fundamentais de espaço, que desde a Antiguidade Clássica se alternam em predominância no pensamento ocidental:

Estes conceitos podem ser genericamente identificados pelas expressões 'espaço absoluto' e 'espaço relacional', sendo o espaço absoluto um existente anterior e independente dos elementos que o ocupam, cujas características fundamentais seriam a homogeneidade e a infinitude, enquanto o espaço relativo emerge a partir das relações entre os objetos que o compõem. (FRAGOSO: 2000, p.2)

A noção de espaço absoluto está mais alinhada com a concepção de espaço da geometria euclidiana e da física de Newton, um espaço totalizante e

contínuo, que precede os objetos que nele estão inseridos. Assim, a espacialidade do ciberespaço pode ser entendida a partir da noção de espaço relacional, um espaço que não é um dado pré-existente, mas que nasce de uma relação entre os diferentes objetos criada pela ação de cada indivíduo. Como coloca Lev Manovich (2000, p. 255), no espaço computacional há ausência de espaço no sentido de um meio, de um ambiente que envolva os objetos, e também do efeito desses objetos entre si. Segundo o autor:

O espaço da *Web*, em princípio, não pode ser pensado como uma totalidade coerente: ele é antes uma coleção de inúmeros arquivos conectados, mas sem qualquer perspectiva que os una. (MANOVICH: 2000, p. 257. Tradução nossa¹⁴)

A relação entre estes arquivos virtualmente conectados feita pelo indivíduo que navega é o princípio básico da navegação hipertextual nas páginas da web. No hipertexto da internet, as informações são estruturadas em blocos de informação ligados entre si através de vínculos eletrônicos – os links, também chamados de nós (LEÃO: 2005, p. 27). Ao navegar pelos *links*, o indivíduo constrói relações entre diferentes pontos da rede, e através deste processo apreende a sua própria noção de espacialidade no ciberespaço. Conforme Fragoso:

Assim como apreendemos a espacialidade do mundo físico a partir da percepção das relações que os vários elementos que o povoam estabelecem entre si, também o espaço da *Web* ser revela para os usuários a partir da identificação das relações estabelecidas entre as várias 'páginas' - a partir dos *links*. (FRAGOSO: 2000, p. 6)

A cada clique do *mouse*, o usuário atualiza novas instâncias e percorre caminhos únicos pelo ciberespaço. A percepção do espaço não se dá somente

¹⁴ Texto original: "The space of the Web, in principle, cannot be thought of as a coherent totality: It is, rather, a collection of numerous files, hyperlinked but without any overall perspective to unite them."

pelo que se vê, mas especialmente pela impressão criada pelo percurso que o sujeito descreve. A analogia com a percepção espacial na cidade nasce a partir desta construção relacional, pois “também a configuração do espaço urbano emerge de travessias durante as quais identificam-se as relações que os elementos da cidade estabelecem entre si” (FRAGOSO: 2000, p. 7).

Contudo, diferentemente do espaço urbano, onde os elementos se distribuem tridimensionalmente, no ciberespaço o indivíduo navega por referências variadas. Embora o uso da metáfora da página aluda a uma estrutura bidimensional, os sites da Web entrecruzam elementos de dimensionalidades variadas, como textos, imagens estáticas e em movimento, modelos VRML (*Virtual Reality Modeling Language*). São múltiplas dimensões de informação, que impossibilitam a identificação de sentidos de direção definidos.

A apreensão da espacialidade no ciberespaço se torna mais complexa do que na relação tridimensional com o espaço urbano, pois durante os percursos virtuais não se pode prever os destinos de todos os *links* de uma página. O sentido de espaço consiste num ato de construção a partir da ação repertorial do sujeito que navega e seleciona os *links*. Manovich lembra que essa construção subjetiva já se encontrava na maneira como o *flâneur* buscava apreender a cidade, mas no ciberespaço ela ganha um sentido mais profundo, visto que no ambiente virtual o espaço pode se transformar literalmente, tornando-se um espelho da subjetividade do sujeito (MANOVICH: 2000, p. 269).

Assim, se o deslocamento no espaço virtual traduz-se pelas relações que são traçadas entre os elementos que habitam o ciberespaço, a concepção

da *ciberflânerie* sugere um modo específico de fazer tais relações, que estabelece analogias com o modo como o *flâneur* se comportava no contexto urbano. Antes de buscar entender estas analogias, vamos discorrer sobre as características que fundamentam a utilização da base tecnológica do ciberespaço, a *Internet*.

2.2 O uso da *Internet*

A estrutura da Internet, como ela existe hoje, é resultado de um processo de transformações ao longo da sua utilização desde que surgiu, em 1969, a primeira rede de computadores que está na base de sua origem, a ARPANET. Criada na época da Guerra Fria, a rede mantida pela ARPA (Agência de Projetos de Pesquisa Avançada) teve seus primeiros nós instalados em universidades americanas, cujos centros de pesquisa colaboravam com o Departamento de Defesa dos EUA.

A ARPANET foi concebida como um sistema de comunicação que funcionasse de forma descentralizada, e dessa forma pudesse se manter conectada em caso de um ataque nuclear. As aplicações militares da rede eram, entretanto, secundárias para o projeto da ARPA. Como coloca Castells (2003, p. 20), para a ARPA o interesse principal na rede era o de fomentar a ciência da computação nos EUA. Nos anos 80, o crescimento do uso científico da rede levou a divisão entre ARPA-INTERNET, dedicada à pesquisa, e MILNET, para fins militares. A ARPA-INTERNET passou a se chamar INTERNET, e durante a década de noventa, com o crescimento das redes de empresas privadas e de redes sem fins-lucrativos, a rede deixou de ser operada pelo governo e se abriu definitivamente à privatização.

Foi a partir da abertura para o uso particular, que começaram a surgir as primeiras aplicações básicas que modelaram o uso da internet, como os correios eletrônicos, os *chats*, os softwares de comunicação instantânea, etc. Mas foi a criação da *World Wide Web* (WWW), por Tim Berners Lee em 1990, que permitiu que o acesso a internet dispensasse conhecimentos de linguagem computacional e popularizou seu uso. A *Web* possibilitou a organização de sites construídos sobre o princípio de hipertexto, a partir de interfaces gráficas. A equipe de Berners Lee também criou a linguagem para a criação de sites, o HTML, que poderia ser adaptada pelos programadores para inúmeras finalidades.

Assim, em meados da década de noventa, a internet já se constituía numa rede privatizada e interconectada com todas as redes de computadores do mundo. Surgiram nesta época também os primeiros softwares de navegação acessíveis ao público. O uso da rede cresceu exponencialmente na segunda metade da década de noventa, bem como o número de sites, mantidos por instituições privadas e públicas e por indivíduos.

Conforme Castells (2003, p. 99), hoje os usos da internet estão “estritamente ligados ao trabalho, à família e à vida cotidiana”. Assim, a partir do momento em que a rede se torna palco de relações cotidianas, a ideia de ciberflânerie se torna possível de ser pensada. O propósito deste item é verificar como se dão as ferramentas de acesso e produção de informação e quais os sistemas de regulação envolvidos neste meio.

2.2.1 Acesso ao conteúdo: a navegação hipertextual

No hipertexto da internet, a forma mais básica de navegação consiste no uso dos links e hiperlinks que ligam as páginas. Este tipo de navegação é complementada pelas ferramentas dos programas navegadores, que registram a sequência das páginas visitadas e permitem retornar para as páginas visitadas anteriormente e avançar depois de uma ação de retorno.

A outra forma de navegação se dá através da utilização de mecanismos de busca, mediante a inserção de palavras-chave. Estes sistemas surgiram quando o volume de recursos na internet se expandiu de maneira que os sistemas de navegação através de links já não eram suficientes para buscar informações específicas na rede (CÉNDON: 2001). Os mecanismos de busca possuem programas de rastreamento que vasculham a rede inteira ou áreas delimitadas, e indexam os resultados a partir de certos critérios, como o número de links para o seu endereço que uma determinada página contém em outras páginas da Web.

Assim, numa navegação real, os dois sistemas são utilizados, e a predominância de um ou de outro depende do tipo de informação que se procura. Em seu livro “Cibercultura”, Pierre Lévy define duas grandes atitudes de navegação opostas: a “caçada” e a “pilhagem”. Na “caçada”, “procuramos uma informação precisa, que desejamos obter o mais rapidamente possível” (LÉVY: 1999, p. 85). Já a “pilhagem” é identificada com uma navegação mais descompromissada, sem interesses definidos:

Vagamente interessados por um assunto, mas prontos a nos desviar a qualquer instante de acordo com o clima do momento, não sabendo exatamente o que procuramos, mas acabando sempre por encontrar alguma coisa, derivamos de site em site, de link em link, recolhendo aqui e ali coisas de nosso interesse. (LÉVY: 1999 , p. 85)

As duas atitudes podem ser assumidas em momentos distintos numa mesma navegação real. A navegação por links pode ter a objetividade da “caçada”, especialmente quando o usuário já possui um conhecimento prévio da estrutura do site em que está navegando. Contudo, os mecanismos de busca agilizam o processo, e se tornam imprescindíveis para “caçar” uma informação mais específica. Já a “pilhagem” privilegia a navegação por links e se deixa levar através dos interesses momentâneos que eles despertam. É um tipo de navegação que possui relação com o movimento do *ciberflâneur*, como veremos no item dedicado a sua análise.

2.2.2 Ferramentas de produção de conteúdo

No início da internet, a publicação de conteúdo por parte de usuários comuns era restrita devido à necessidade de conhecimentos técnicos de programação. Contudo, desde o fim da década passada surgiram inúmeros aplicativos, em sua maioria gratuitos, que a partir de estruturas previamente concebidas, simplificaram e agilizaram os processos de publicação. Estes aplicativos, como os *weblogs*, os sites de compartilhamento de vídeos, de fotos, de arquivos e de links, entre outros, tornaram qualquer usuário da internet um produtor em potencial.

Os *weblogs*, ou simplesmente *blogs*, são uma das ferramentas mais utilizadas para publicação de conteúdo. Os *blogs* podem ser definidos como sistemas de publicação de conteúdos organizados por ordem cronológica reversa, datados e atualizados com alguma frequência (AMARAL, RECUERO e MONTARDO: 2009, p. 30). As publicações são conhecidas como *postagens* ou *posts*. Os sites de hospedagem para blogs oferecem estruturas prontas para

publicação, bem como ferramentas para indexação dos *posts*. Se mantém também a possibilidade de interferência direta no código, caso o usuário possua conhecimentos de HTML.

Inicialmente voltados para a publicação de textos, além de links para outros sites, com o aumento da velocidade das conexões, os blogs passaram a incluir imagens e vídeos, e o seu uso tem se expandido por todo o mundo. A “blogosfera”, como se tornou conhecida a comunidade de blogs na rede, compreende hoje milhões de blogs¹⁵, e sua importância como canal de transmissão de informação já foi reconhecida pela mídia tradicional. Hoje são comuns os blogs mantidos por jornalistas e colunistas de jornais impressos de grande circulação.

O potencial do alcance dos blogs é alimentado em grande parte pelas ferramentas de links e comentários, que convidam à participação dos leitores, e reforçam sua conectividade na rede. A própria navegação dos leitores/blogueiros através dos blogs pode ser aproximada do movimento de flunar, já que se trata de uma navegação menos objetiva, que se deixa levar pelo interesse dos links e comentários. Segundo Alex Primo e Raquel Recuero:

Os blogs trazem a construção de uma rede de relações, construções e significados. O leitor de um texto, por exemplo, é convidado a verificar a sua fonte (através de um link), observa a discussão em torno do assunto (através dos comentários), é convidado a ler outros textos que tratam do mesmo assunto em outros blogs (através do *trackback*) e pode, inclusive, fazer suas próprias relações através de uma participação ativa como comentarista ou como blogueiro, em seu próprio blog. (PRIMO e RECUERO: 2003, p. 57)

¹⁵ Conforme dados apresentados em artigo de Daniel Drezner e Henry Farrell (2004, p. 3), o número de blogs saltou de menos de cinquenta em 1999 para uma estimativa de mais de dez milhões para o ano de 2005. Em dezembro de 2007, o site *Technorati* registrou 112 milhões de blogs (LEMOS: 2009, p. 11).

Nos últimos anos surgiram vários aplicativos que adaptaram certas características dos blogs e ampliaram a diversidade de ferramentas de publicação. Conforme ressalta Träsel (2009, p. 106) a importância dos blogs nesse processo de expansão da produção na Web foi mostrar que havia uma demanda do público da internet por páginas com conteúdos constantemente atualizados, em que se pudesse comentar os fatos, trocar conhecimentos e fazer contato com outros usuários.

2.2.3 Liberdade e controle

A liberdade das ações dos usuários na rede, que era um dos princípios da internet quando foi criada, tem sido relativizada pelo crescimento dos instrumentos técnicos que visam estabelecer relações de controle. Na internet atual, existem mecanismos estão disponíveis e são utilizados em todas as esferas, incluindo governos, instituições privadas e mesmo sites de publicação pessoal (como blogs) e coletiva.

As tecnologias que se opõem de forma mais radical aos princípios de liberdade sobre os quais a rede se construiu são aquelas que visam identificar os usuários a fim de inibir as contravenções virtuais. Segundo Castells (2003, p. 146), desde o ano 2000 o “cibercrime” já era levada a sério por governos ao redor do mundo. Conforme o autor:

Com o uso dessas tecnologias, é possível violar a privacidade, e uma vez que se torna possível relacionar indivíduos com processos específicos de comunicação em contextos institucionais específicos, todas as formas tradicionais de controle político e organizacional podem ser lançadas sobre o indivíduo em rede. (CASTELLS: 2003, p. 140)

As empresas também tem feito largo uso de sistemas de controle para regular a utilização da rede por seus empregados, restringindo o acesso a

determinados sites e serviços, numa forma de atualização do controle que era exercido sobre a área de trabalho nas fábricas. Um outro tipo de controle também é exercido pelas empresas que vendem produtos e serviços *online*, através da utilização de sistemas de coleta de dados que visam aumentar a base de dados para as áreas de *marketing*. Em muitos casos, o usuário é obrigado a preencher cadastros para ter acesso ao conteúdo dos sites.

E há a questão do controle do conteúdo de sites, fóruns e blogs através de seus moderadores. Um exemplo desse caso é o controle que pode ser exercido sobre comentários de leitores de blogs e fóruns, cujos moderadores tem o poder de excluir comentários e bloquear usuários. Uma das intenções desse recurso é impedir a propagação de comentários ofensivos ou discriminatórios, mas também podem ser utilizados para apagar críticas e opiniões divergentes.

Controle análogo a esse pode ser exercido por sites que possuem sistemas colaborativos, como o caso exemplar da Wikipédia, que se apresenta como “a enciclopédia livre”. A Wikipédia consiste numa enciclopédia virtual de acesso gratuito, com versões em vários idiomas, que utiliza a plataforma “wiki”, que permite que os verbetes sejam editados por qualquer leitor. Por consequência, toda colaboração está sujeita a edições posteriores por outros leitores.

Para manter um “padrão enciclopédico” nas publicações, alguns usuários possuem *status* de administradores de conteúdo, e tem poder para excluir verbetes e bloquear usuários. Os administradores excluem conteúdos que não se encaixam nas normas de publicação, tais como propagandas, currículos e textos produzidos para outros formatos. Contudo, há também um

critério bastante subjetivo que regula a publicação dos verbetes: a “relevância” do verbete. Não existem critérios comuns entre os administradores para definir se um verbete é relevante ou não. Essa subjetividade é ilustrada através de um caso relatado por Franco e Nunes:

(...) em uma situação ocorrida na versão em português, um usuário do estado da Bahia, que vê sua banda ser eliminada do sistema e indaga aos administradores quais os critérios de relevância, percebe que os critérios são tão objetivos quanto o gosto pessoal: um deles acredita que a relevância estaria na quantidade de resultados no site de busca *Google* e outro, muito mais presunçoso, diz simplesmente que como “afeito à área cultural da Bahia”, simplesmente pelo fato de não conhecer a determinada banda ela não é relevante. (NUNES e FRANCO: 2007 p. 4)

Assim, a suposta liberdade proclamada pela Wikipédia é colocada em jogo com a subjetividade da ação de seus administradores e a abrangência de seu conteúdo é restringida. A insatisfação com esse tipo de controle levou a criação de sites similares que fazem uso da plataforma *wiki* mas que buscam outros critérios para determinar a entrada de verbetes¹⁶. Já o projeto de *web-arte* “Freakpedia”¹⁷, dos artistas Edgar Franco e Fábio Oliveira Nunes, busca fazer uma crítica deste controle de conteúdo através de um site que parte dos mesmos princípios da Wikipédia, mas que recusa a adoção de qualquer critério de relevância para as publicações. A Freakpedia convida os usuários a contribuir com verbetes “irrelevantes”, que celebram os princípios de liberdade e caos da internet em sua origem.

Projetos como a “Freakpedia” surgem dos questionamentos que se fazem atualmente em relação a liberdade e fluidez de circulação de informação na rede. Esses questionamentos são importantes na medida em que expõem

¹⁶ Dois casos: Citizendium [www.citizendium.org] e Scholarpedia [www.scholarpedia.org]

¹⁷ www.freakpedia.org

estas formas de controle que se irradiam através da internet de maneira silenciosa.

2.2.4 Espaço público ou privado

A ideia da *Internet* como um meio democrático para o acesso e difusão de informação em escala global foi propagada com certa euforia no início da expansão do seu uso. Contudo a chamada “democracia digital” tem sido contestada nos últimos anos, a partir de estudos que constataam que alguns grupos sociais tem acesso maior a rede do que outros. Segundo DiMaggio e Hargittai (2001, p.1), os grupos que tem o maior acesso a Internet é o mesmo que tem maior acesso à educação, renda e outros recursos – brancos, homens e moradores de áreas urbanas. Constata-se assim que as desigualdades sociais se refletem no uso da internet e ainda impedem que ela seja considerada um meio realmente público.

Além da questão do próprio acesso à rede (que também passa pela qualidade das conexões que permitem esse acesso, visto que conexões lentas diminuem a fluidez da circulação de dados), há também o problema da privatização da informação. Dado que a *Internet* se tornou um espaço de relações comerciais é grande o número de páginas que oferecem conteúdo pago (notícias, artigos acadêmicos, vídeos, etc.), geralmente através de taxas mensais que permitem o livre acesso ao site.

Contudo, mesmo que alguns mecanismos de exclusão do capitalismo estejam presentes na rede, é inegável o fato de que a internet tornou possível o acesso a informações em proporções que não podem ser comparadas às mídias analógicas. São incontáveis os sites dedicados à publicação gratuita de informação de todos os gêneros. Alguns sites desse tipo foram importantes

para este trabalho, como o *Gallica*¹⁸, uma biblioteca digital em francês que nos forneceu material para a pesquisa sobre a literatura que retratava o *flâneur* urbano no século XIX.

2.3 Ciberflâneur

A mesma personagem efêmera que perambulava através dos *boulevards* parisienses (...) tem agora um novo espaço através do qual percorrer (...). O *flâneur* pós-moderno tem a sua disposição a nova e não-física Cidade de *Bits*, ou cidades, constituída através da imaginação e das habilidades de programação de usuários da rede global de computadores conhecida como *Internet*. (KIMBELL: 1998. Tradução nossa¹⁹)

O final do século passado presenciou a expansão do uso das mídias digitais através da sociedade. Analogamente à Revolução Industrial, que provocou mudanças irreversíveis na sociedade europeia no século XIX, a presença da tecnologia digital no cotidiano desenhou um cenário radicalmente novo, cujos desdobramentos estão em pleno curso. Os primeiros textos relacionando a flânerie urbana com o ambiente virtual do ciberespaço foram escritos no momento em que o uso da Internet e das mídias digitais se disseminava pelo mundo. Assim como a figura que o inspirou, o *ciberflâneur* surge como uma personagem capaz de lidar com a diversidade de informações novas em um contexto de transformações.

No entanto, diferentemente do *flâneur*, que existiu como um tipo social nas ruas de Paris antes de se tornar uma figura retratada na literatura e nos

¹⁸ <http://gallica.bnf.fr/>

¹⁹ Texto original: "The same evanescent character who wandered through the Parisian boulevards (...) now has a new space through which to roam (...) the new, non-physical City of Bits, or cities, constituted through the imagination and programming skills of users of the global network of networks of computers known as the *Internet*."

estudos sobre a modernidade, o *ciberflâneur* nasceu como uma figura conceitual, em textos impressos e sobretudo em publicações em sites da *Internet*. Os conceitos foram criados para descrever experiências dos próprios autores ou de outros usuários na rede. Assim como outros termos que designam tipos de usuários das redes, o *ciberflâneur* é, mais do que uma descrição de um tipo real, uma construção metafórica. A pesquisadora alemã Maren Hartmann analisou vários destas construções em seu livro *Technologies and Utopias*²⁰. As metáforas, como afirma a autora representam um tipo de usuário ideal, mas através dessa idealização possuem um papel importante na construção de significados. Segundo as palavras da autora:

Metáforas no e em torno do ciberespaço abundam. Elas são usadas, porque permitem a comunicação sobre o ainda desconhecido. Elas se referem a quadros conhecidos, mas adicionam novos componentes ao conhecido. Assim, elas contêm a possibilidade de uma mudança de perspectiva. (HARTMANN: 2005, p. 35. Tradução nossa²¹)

O arquiteto William J. Mitchell, professor e pesquisador do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), foi um dos primeiros teóricos a criar um termo relacionando a *flânerie* com a navegação na rede. No início de seu livro *City of Bits*, de 1995, publicado em versão digital e impressa, o autor se designa como um *flâneur* eletrônico, numa passagem que se tornou bastante referenciada nos estudos sobre o tema²²: “Meu nome é wjm@mit.edu

²⁰ Dentre os tipos analisados por Hartmann (2005), alguns dos mais conhecidos são o *cybernaut*, o *websurfer* e o *cyberpunk*, entre outros.

²¹ Texto original: “Metaphors in and around cyberspace abound. They are used, because they enable communication about the yet unknown. They refer to known frameworks but add new components to the known. Thus they contain the possibility of a change of perspective.”

²² Dentre os autores que fazem parte das referências para esta pesquisa, Goldate (1997), Kimbell (1998), Ribeiro (2004) e Hartmann (2005) fazem menção ao conceito criado por Mitchell.

(embora eu tenha muitos apelidos), e sou um *flâneur* eletrônico. Eu saio na rede.” (MITCHELL: 1995, p. 7). Mitchell associa a prática da *flânerie* a ações como checar o correio eletrônico e ver *sites* de noticiários, no entanto não chega a desenvolver o conceito.

Um dos aspectos explorados na caracterização da *flânerie* virtual é o movimento errante do *flâneur*. Se o *flâneur* era o observador que caminhava sem objetivos definidos, o *ciberflâneur* se torna o usuário que clica aleatoriamente em links. O pesquisador e artista André Lemos (que terá um trabalho analisado na parte final deste capítulo), fala sobre essa nova modalidade de fruição trazida pelo olhar do *flâneur* no ciberespaço, em ensaio intitulado “Ciberflânerie” :

O ciber-*flâneur* torna-se observador que olha sem julgar, que busca a imersão e não a compreensão, que clica desesperadamente sendo levado à novos espaços digitais. Estamos falando de um comportamento habitual dos internautas: clicar em links de forma mais ou menos aleatória. (LEMOS: 2001, p. 2)

Lemos faz uma clara oposição entre o modo como o “*ciberflâneur* caótico” acessa a informação e a navegação eficiente do “internauta objetivo”, que conhece os caminhos que percorre e sabe o que procura. É uma oposição similar a que existe entre as duas atitudes de navegação descritas por Lévy (1999), a “pilhagem” e a “caçada”. E assim como em Lévy, para Lemos a *ciberflânerie* constitui num estado de navegação, uma modalidade de uso que “não aniquila a relação objetiva, funcional e eficiente que esse mesmo *ciberflâneur* possa ter com a rede em outros momentos” (LEMOS: 2001, p. 2). Neste sentido, o *ciberflâneur* não deve ser entendido como uma persona fixa, mas um estado transitório de navegação que pode ser assumido virtualmente por qualquer usuário da rede.

O interesse neste estado de navegação está na possibilidade de abertura de usos não programados através desta transposição do olhar do *flâneur* para o ciberespaço. Para Lemos, *flânerie* e *ciberflânerie* são atitudes que se “configuram como astúcia ou poética do cotidiano que justamente desvia o caminhar/clicar/escrever dos usos programados dos espaços.” (LEMOS: 2001, p. 8). Assim como o *flâneur* no espaço urbano, o *ciberflâneur* se afasta das normas estabelecidas e busca criar uma maneira própria de navegar pelo ciberespaço.

No ciberespaço, esse afastamento das normas significa a não aceitação de estruturas de orientação de navegação e filtragem de conteúdo, como os chamados “portais”, *sites* que buscam organizar e distribuir informações através da divisão por assuntos. Ser *ciberflâneur* significa assim aceitar a multiplicidade informacional do ciberespaço e se deixar levar pelo fluxo de signos, absorvendo aquilo que lhe interessar no momento. Na rede, um meio onde a informação é onipresente, porém não é disponibilizada de maneira clara, o *ciberflâneur* é aquele que “passeia por espaços virtuais, com expressão de suposta liberdade, autocontrole dentro do caos” (RIBEIRO: 2004, p. 7). No caos da rede, o *ciberflâneur* possui discernimento para distinguir a informação nova daquilo que é meramente decorativo (LOVINK: 1993).

No primeiro capítulo, vimos que a caracterização do *flâneur* urbano também passava por uma questão importante: seu afastamento em relação à multidão. Esse isolamento possibilitava ao *flâneur* um ponto de vista de onde tirava suas impressões, porém o colocava numa situação ambígua em relação ao seu meio, pois ao mesmo tempo o distanciava do fenômeno que buscava

observar. Para Hartmann, essa problemática inerente ao conceito original é importante para a caracterização da *flânerie*:

O conceito original do *flâneur* em si tem a interação entre o interior e o exterior como um foco central (como pode ser visto nas arcadas) e também se envolve constantemente no nível imaginário. (...) A maioria das interpretações do ciberflâneur, no entanto, tendem a não reconhecer a dialética entre a ordem e o caos que o flâneur encarna. (HARTMANN: 2005, 133. Tradução nossa²³)

Essa dialética entre ordem e caos era importante também para entender a relação do *flâneur* urbano com a prática artística, visto que a arte era uma maneira de relativizar seu afastamento e proporcionar uma reflexão sobre a experiência na cidade. Assim, a seguir vamos resgatar alguns pontos que caracterizavam a atitude do *flâneur* e analisar como eles se comportam nas descrições da sua versão contemporânea.

2.3.1 Atitude do *ciberflâneur*

Algumas divergências entre os conceitos sobre a ciberflânerie se tornam salientes quando se analisam os pontos mais específicos da figura. Um destes pontos é a velocidade do movimento do *ciberflâneur*. Enquanto alguns autores sugerem a *ciberflânerie* em alta velocidade²⁴, Hartmann (2005, 137) defende que a lentidão, tal qual no conceito original, caracterizaria melhor o *ciberflâneur* pois a conservação do movimento vagaroso no conceito expressa uma resistência a conexão constante e a fluidez crescente. No mundo do

²³ Texto original: "The original *flâneur* concept itself has the interplay between inside and outside as a major focus (as can be seen in the arcades) and also engages constantly on the imaginary level. (...) Most *cyberflâneur* interpretations, however, tend not to acknowledge the dialectics between order and chaos which the *flâneur* embodies."

²⁴ Essa ideia é expressa por Hazan (2001). Outros autores que possuem essa visão são citados por Hartmann (2005: p. 137).

ciberflâneur, onde a velocidade tende ao tempo real, resistir a “conexão constante” pode significar uma necessidade de reflexão, de uma observação mais detalhada dos signos que ocupam o ciberespaço.

A lentidão do *flâneur* era um índice de seu distanciamento em relação à multidão. Esta relação de distanciamento, central na discussão do conceito original, é tratada de diferentes maneiras nos textos sobre a *ciberflânerie*. Na visão de alguns autores, este afastamento é levado ao extremo, como em Hazan (2001), que ressalta a invisibilidade como característica do *ciberflâneur*. Na visão de Steven Goldate, o *ciberflâneur* se torna um *voyeur* virtual:

O ciberflâneur “perambula” através do espaço informacional, integrando a arquitetura virtual e permanecendo anônimo (...) Ele ou ela é o *voyeur* da era pós-informação. (GOLDATE: 1998. Tradução nossa²⁵)

A invisibilidade do *flâneur* na cidade era relativa. Por mais que a multidão lhe conferisse anonimato, o *flâneur* era um indivíduo tangível, sujeito aos encontros físicos e aos riscos que estes podiam lhe proporcionar. No ciberespaço, contudo, a presencialidade virtual pode levar a uma exacerbação desta condição de ser invisível. Como *voyeur* a observação do *ciberflâneur* fica contida em si mesmo, a imersão no ciberespaço se restringe a uma fonte de prazeres individuais.

Para Hartmann, a ambiguidade do afastamento do *flâneur* era relativizada quando ele devolvia para a multidão registros de suas reflexões. Na visão da autora, esse movimento de externalização se torna imprescindível para a relevância da *ciberflânerie*. Assim, para ressaltar a questão da

²⁵ Texto original: “The *Cyberflâneur* 'strolls' through information space, taking in the virtual architecture and remaining anonymous. (...) S/he is the *voyeur* of the post-information age.”

produção, a autora propõe a criação de uma nova personagem conceitual: a *ciberflâneuse*.

A figura da *ciberflâneuse* faz um resgate da questão do gênero na *flânerie* e da figura da *flâneuse*. Como vimos no primeiro capítulo, na sociedade conservadora do século XIX, a existência da *flâneuse* era dificultada. Porém a *flânerie* feminina não era completamente impedida. A arte e a filantropia eram atividades que podiam ser assumidas por mulheres e que permitiam o contato com o espaço público de maneira independente. A pintora impressionista Berth Morissot pode ser apontada como um exemplo característico da *flâneuse* do século XIX. Hartmann aproveita este potencial de engajamento contido na ideia da *flâneuse* para caracterizar sua criação conceitual. Assim, a *ciberflâneuse* tem na participação um aspecto central:

Na *ciberflâneuse*, a resposta é clara: a saída é importante. Isto não precisa ser um produto completo, como um romance. Mas deve ser uma publicação de sua experiência auto-reflexiva de estar on-line. Alguns weblogs cumprem esta função no momento. (HARTMANN: 2005, 166. Tradução nossa²⁶)

Esta visão sobre a importância da participação na *ciberflânerie* é importante para nosso trabalho, visto que nosso objetivo é analisar as relações que o conceito pode estabelecer com a prática artística. O conceito de Hartmann reforça essa relação através do resgate da versão feminina do *flâneur*. No entanto, como coloca a autora, *flâneur* e *flâneuse* podem existir no ambiente virtual – a ênfase no feminino dada por ela tem a função de evitar a repetição da marginalização que havia no conceito original (HARTMANN: 2005, p. 165).

²⁶ Texto original: “In the *cyberflâneuse*, the answer is clear: output is important. This does not need to be a complete product, such as a novel. But it should be a publication of her self-reflective experience of being online. Some weblogs fulfil this function at the moment.”

Assim, *ciberflâneurs* e ciberflâneuses enquanto produtores navegam pela rede filtrando as informações fragmentadas do ciberespaço, buscando o incomum, o que escapa às normas e aos sistemas de controle e regulação. A produção ligada ao conceito de ciberflânerie, se propaga por espaços virtuais com conteúdos que traçam relações entre estes fragmentos do ciberespaço. Esses conteúdos podem ter um caráter estético ou não. No próximo item iniciaremos a análise sobre esta produção através dos blogs e outros sites da internet. Esta análise será desdobrada no capítulo final, onde serão analisados trabalhos de arte tecnológica que trazem relações com as questões que envolvem a conceituação sobre a *ciberflânerie* levantada ao longo deste capítulo.

2.4 Ciberflâneur como produtor de sentidos

O jovem ciberflâneur utiliza tecnologias de informação e comunicação como ferramentas de investigação, e as tecnologias digitais para a produção de comentários visuais e escritos e crítica. (KENWAY e BULLEN: 2007, p.24. Tradução nossa²⁷)

Dentre as várias ferramentas disponíveis na rede para a publicação de conteúdo, os blogs se destacam por agregarem recursos para publicação de textos, imagens, vídeos e hiperlinks. Os recursos de publicação dos blogs os tornam significativos para a transmissão de experiências realizadas através de percursos na rede. Os *blogs* voltados à publicação de *hiperlinks*, são casos exemplares desse tipo compartilhamento de experiências que podem ser analisadas sob o ponto de vista da *ciberflânerie*.

²⁷ Texto original: "The young *cyberflâneur* uses information and communication technologies as tools for inquiry, and digital technologies for the production of visual and written commentary and critique."

O blog “Sedentário Hiperativo”²⁸, um dos blogs em língua portuguesa com maior número de acessos²⁹, é um caso que ilustra este tipo de publicação. O conteúdo do blog é constituído por *hiperlinks* sobre assuntos variados, acompanhados de pequenos textos explicativos. Há também espaço para comentários (ou “protestos”, como são designados pelo blog). O site é mantido por seis integrantes de diferentes cidades do país, que alimentam o blog com links que coletam através da rede. O texto a seguir, extraído de uma apresentação do próprio blog, exprime o método de trabalho do grupo:

Em buscas constantes pela internet, seus moderadores visam filtrar e distribuir curiosidades e informações relevantes relacionadas aos mais variados temas, como: cultura pop, humor, publicidade, design, tecnologia, games, HQs e cinema.³⁰

Como coloca Régis Freitas, um dos integrantes do Sedentário Hiperativo, em entrevista para matéria do site “Verdes Mares”, não existem pautas principais que direcionem as postagens do blog³¹. O foco está na multiplicidade de informações. A recusa da adoção de pautas, que direcionariam o teor das postagens, pode ser aproximada com o princípio de aleatoriedade e caos da navegação do *ciberflâneur*. O próprio nome do blog já carrega uma ambiguidade latente, que possui analogia com a ambiguidade da atitude do *flâneur*.

²⁸ [<http://www.sedentario.org>]

²⁹ O site de tecnologia “IDG Now” [<http://idgnow.uol.com.br>] aponta o Sedentário Hiperativo como o segundo blog mais popular do Brasil. Já o buscador “Twingly” [<http://www.twingly.com>] o coloca como o site mais acessado em língua portuguesa. Ambas as pesquisas são referentes ao ano de 2008.

³⁰ Extraído de <http://www.sedentario.org/midia/>

³¹ Entrevista disponível em: [<http://verdesmares.globo.com/v3/canais/noticias.asp?codigo=162906&modulo=840>] (acessado em 10/07/2009).

Na *internet*, a *flânerie* urbana também se faz presente, através dos incontáveis espaços que se dedicam a publicar conteúdos provenientes de experiências urbanas. Existem sites de imagens urbanas que chegam a fazer menção direta aos conceitos de Baudelaire e Walter Benjamin³². Neste sentido, podemos pensar também nas inúmeras galerias de imagens de *graffiti* que habitam o ciberespaço³³. A atividade do *graffiti* possui relações de analogia com a *flânerie* urbana, na medida em que as ruas desempenham um papel especial para ambas:

Como *flâneurs* contemporâneos, os grafiteiros são sujeitos que vivenciam o espaço das ruas integralmente, sem atribuir-lhe uma importância reduzida, como o fazem outros habitantes das metrópoles, para quem as ruas constituem meros intervalos entre um ponto e outro da cidade. (PENNACHIN: 2008, p. 5)

A princípio, as galerias de imagens de *graffiti* teriam duas funções básicas: preservar a memória deste tipo de arte urbana, efêmera por definição, e servir como um espaço de divulgação do trabalho dos artistas. No entanto, acabam funcionando também como uma rede de relações entre as pessoas interessadas no assunto. Os artistas possuem uma rede de relacionamentos extensa, que se conectam a outras galerias virtuais de grafiteiros de diferentes localidades³⁴. Assim, uma prática ligada à *flânerie* urbana acaba por se desdobrar numa outra rede de relações no ciberespaço. Esta rede reforça a

³² Alguns exemplos: <http://www.flickr.com/photos/flaneur/> e <http://www.flaneur.com.ar/>

³³ Três exemplos de grafiteiros que usam o *Fotolog* como espaço de publicação:
Chivitz: http://www.fotolog.com.br/chivitz_nuc/
Minhau: <http://www.fotolog.com.br/minhauuuuu/>
Nove: <http://www.fotolog.com.br/noveone>

³⁴ Dentre os grafiteiros citados na nota anterior, Chivitz possuía, numa visita ao seu *Fotolog* feita durante a pesquisa, 141 conexões com outros indivíduos. Minhau, 169 e Nove, 79.

conexão entre esse artistas urbanos e possibilita um novo ambiente para a observação dos trabalhos.

O uso que os grafiteiros fazem destes espaços virtuais de publicação é um tipo de exemplo de práticas que estabelecem cruzamentos entre o espaço físico e o ciberespaço. Tais práticas podem ser vistas sob a ótica de um processo tecnológico que está em curso e que vem relativizando o antagonismo entre os espaços físicos e virtuais.

A ciberflânerie assim, pode se tornar parte de um conjunto de ações que atravessam estes limites e os tornam menos nítidos. Essa questão também será levada em consideração na análise das obras no capítulo final do trabalho. Agora vamos prosseguir com essa discussão com a análise de dois casos que exploram os limites entre o ciberespaço e o espaço físico: o blog experimental, “Ciberflânerie” e o trabalho da fotógrafa Cheryl Sourkes, que manipula imagens capturadas através de *webcams*.

2.4.1 Ciberflânerie

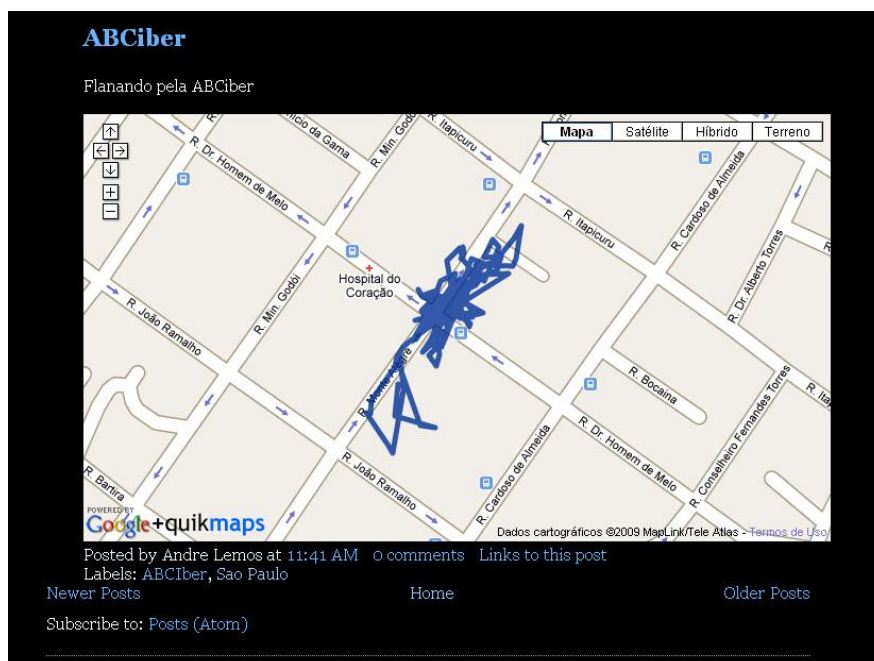
O blog “Ciberflânerie³⁵” é um projeto de André Lemos, artista multimídia, pesquisador e professor da Universidade Federal da Bahia que tem vasta produção ligada à questão do ciberespaço e das novas tecnologias. O projeto faz parte do site pessoal de Lemos, *Carnet de Notes*³⁶. O site funciona como um blog onde são publicadas informações sobre projetos do autor e notícias sobre arte e tecnologia. O site possui uma grande variedade de material, de textos acadêmicos a imagens, vídeos e links para projetos artísticos. Há ainda

³⁵ <http://ciberflanerie.blogspot.com/>

³⁶ <http://www.andrelemos.info/>

vários links para suas páginas pessoais em sites de redes sociais e de compartilhamentos de informações, como o *Twitter*, *Delicious*, *Qik* e outros. A atividade constante de Lemos nestes sites e em seu site pessoal, frequentemente atualizados, demonstra seu caráter participativo em relação às novas tecnologias.

O blog “Ciberflânerie” está no ar desde abril de 2008 e se mantém ativo. As postagens contém os registros de percursos de Lemos por cidades de várias partes do mundo. Os percursos, feitos a pé, de bicicleta ou de carro, foram mapeados através do uso de um de um *GPS Tracker*. Os dados gerados pelo aparelho são transmitidos para o sistema de mapas *online Google Maps*. Os mapas então são incorporados ao blog. Os títulos das postagens mencionam o lugar de cada percurso, e geralmente não há texto acompanhando os mapas. Muitos dos mapas contém, além do desenho do percurso, imagens e vídeos produzidos por Lemos durante o trajeto, e incorporados ao mapa na posição relativa em que foram feitos.





Figs. 11 e 12: ABCiber, em dois níveis de aproximação, em modos de exibição “mapa” e “satélite”.

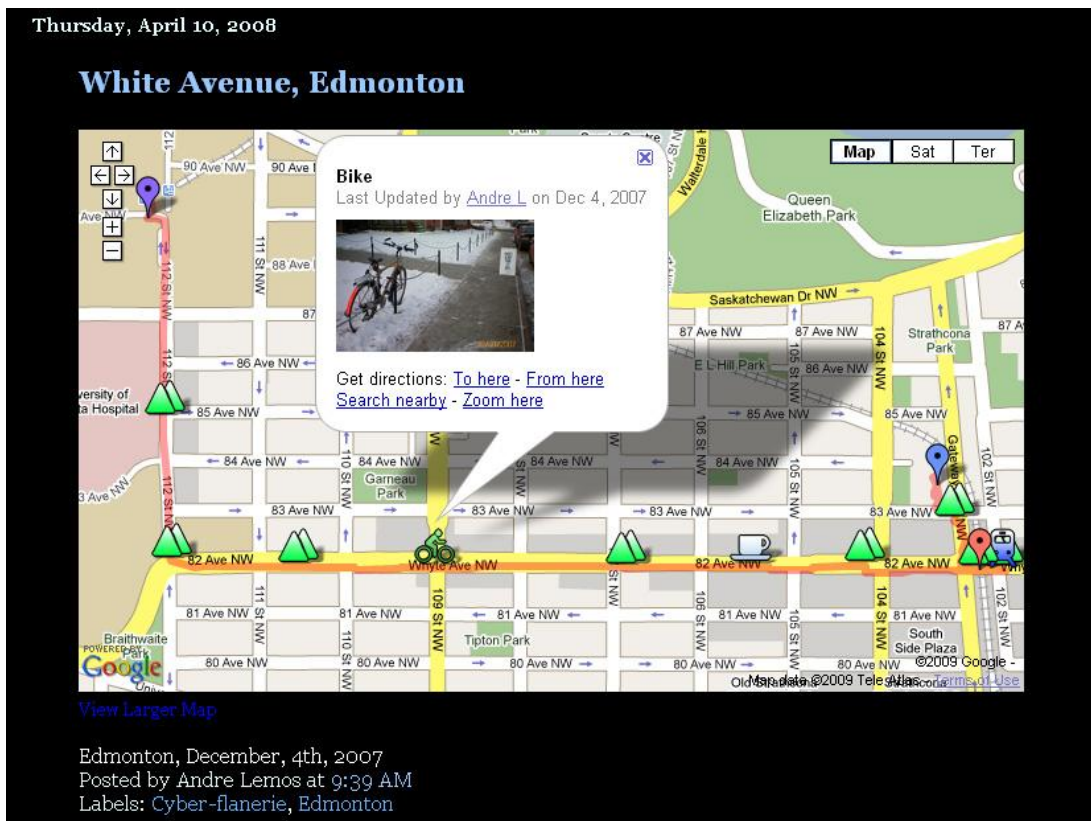


Fig. 13: White Avenue, Edmonton.

Em *Carnet de Notes*, no post “*Flânerie e GPS*”³⁷, Lemos fala sobre o processo criativo de *Ciberflânerie*. Destacamos este trecho:

Me interesse particularmente por essa deambulação urbana, por essa “l'art de l'égarment”, como dizia Benjamin sobre Paris, e busco ver como as mídias locativas podem servir mais para a desorientação, para o encontro inusitado e casual, para a surpresa, do que para a localização, monitoramento, o controle ou vigilância do meu espaço. Com o GPS Tracker refaço o passado no futuro e curto o presente.

Mapear e flunar são duas ações que estabelecem uma relação de apropriação do espaço, contudo de maneiras muito divergentes entre si. A ideia de mapa, como lembra Suely Fragoso, está ligada a um discurso cientificado e racional (FRAGOSO: 2001, p.6). A *flânerie*, por outro lado, constitui um movimento subjetivo e por isso invisível ao outro. “Ciberflânerie” justapõe estas duas ideias, e esta justaposição torna visível e pública a subjetividade do movimento do *flâneur*.

O projeto de Lemos se constrói entre o espaço físico e o ciberespaço e permite que se abram novos olhares sobre as relações que se configuram entre eles. No espaço público da rede, sua *flânerie* ganha outra dimensão, a partir do trabalho com tecnologias de mapeamento eletrônico via satélite, geralmente usadas para ordenar e não para compor.

2.4.2 Cheryl Sourkes – Webcams

Cheryl Sourkes³⁸ é uma fotógrafa canadense com uma produção voltada para a fotografia experimental desde o início da década de oitenta, quando começou a expor. Faremos aqui uma análise da produção mais recente da

³⁷ Trecho do post “*Flânerie e GPS*”, em: <http://www.andrelemons.info/labels/Fl=C3=A2nerie.html>

³⁸ <http://www.cherylsourkes.com>

artista, baseada na utilização de *webcams*. As imagens a seguir fazem parte de duas séries da fotógrafa, *Homecammer* (2006) e *Personal webcams* (2008).

A fonte das imagens de Sourkes são sites abertos ao público que compartilham imagens de webcams de usuários ao redor do mundo. Sourkes captura as imagens em vídeo e as retrabalha digitalmente. Ao final do processo, são feitas impressões das imagens em grandes dimensões para exposição em espaços físicos.



Fig. 14: Imagem da exposição *Parking on personal webcams* (2008), realizada na Peak Gallery, em Toronto.



Fig. 15: *Blue Girl*, 2006.

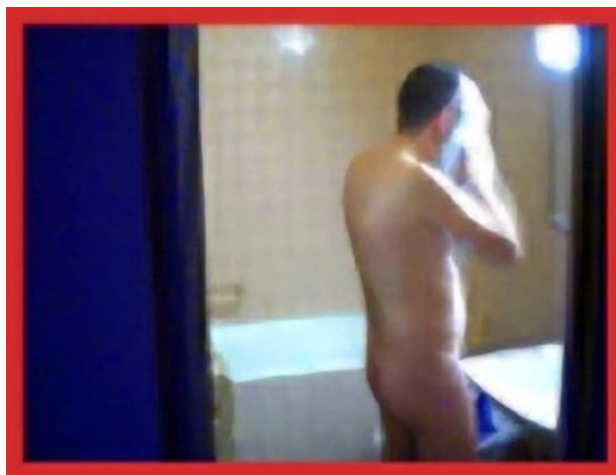


Fig. 16: *Wash*, 2006.

A navegação de Sourkes por estas galerias de imagens pessoais vai além do simples *voyeurismo*, na medida em que se torna um processo de pesquisa estética. Com a *webcam*, o ciberespaço se torna um espaço de conexão entre ambientes e pessoas distantes fisicamente. Segundo Cheryl Simon, a prática de Sourkes se aproxima da relação entre *flânerie* e fotojornalismo:

Em muitos aspectos, a prática de Sourkes é semelhante ao da figura clássica modernista do *flâneur* como fotógrafo urbano. Como Cartier-Bresson, Evans, Frank e Arbus antes dela, ela mantém-se alerta para o "momento decisivo" atenta aos gestos que falam e justaposições sugestivas que compõem os dramas do cotidiano da vida digital. (SIMON: 2007. Tradução nossa³⁹)

Através das imagens das *webcams*, Sourkes se aproxima de fragmentos de realidades cotidianas, e as transforma em memória através da fotografia. Seu trabalho explora os limites entre o público e o privado no espaço virtual da rede. O outro não é somente um objeto de estudo, mas também um sujeito atuante, que tem participação na criação da obra, já que é ele o responsável

³⁹ Texto original: "In many ways, Sourkes' practice is akin to that of the classic modernist figure of the flâneur-as-street-photographer. Like Cartier-Bresson, Evans, Frank and Arbus before her, she remains alert for the "decisive moment" watchful for the telling gestures and suggestive juxtapositions that compose the everyday dramas of digital life."

pelo enquadramento, pela seleção daquilo que vai ser tornado público. No ambiente da exposição, as imagens geradas por Sourkes chamam o espectador a se confrontar com este ponto de vista íntimo e distante ao mesmo tempo.

Capítulo 3: Ciberflânerie e a produção artística

Neste capítulo daremos prosseguimento ao estudo das relações entre o conceito da ciberflânerie e as práticas artísticas através da análise de obras que podem ser lidas à luz dos conceitos no capítulo anterior. Apesar da diversidade entre as propostas, as obras selecionadas trabalham com uma operação em comum: a apropriação de signos da rede. São apropriações de materiais aparentemente banais, que fazem parte do “cotidiano” da internet. Antes de partirmos para a análise, faremos um breve resgate de alguns conceitos sobre a arte produzida na rede, que será seguida de uma apresentação das obras selecionadas.

3.1 Ciberflânerie e práticas artísticas da rede

A produção de arte ligada à ciberflânerie se constrói a partir de relações que se estabelecem com elementos do ciberespaço. Portanto, pode ser relacionada às manifestações artísticas da rede. Conforme as palavras de Ollivier Dyens:

A arte da rede utiliza as tecnologias, nelas está seu suporte imaterial, seu suporte ambiental, suas propostas são o silêncio e a memória. A arte da rede é uma arte da reminiscência. Ela fala, contando-nos suavemente suas lembranças e melancolia através de potentes tecnologias. As obras da rede assemelham-se às tristezas e alegrias que nos habitam; elas são cochichos, conexões rápidas, logo, rapidamente esquecidas, imagens imprecisas, vozes repetitivas, mas seguidamente incompreensíveis, fragmentos de palavras, de música, de cores, etc. (DYENS: 2003, p. 269)

A ciberflânerie enquanto prática artística também pode ser entendida como uma arte da memória, que se utiliza de fragmentos de signos absorvidos através dos deslocamentos na rede. Esses fragmentos são vertidos para obras que utilizam a própria rede como suporte, bem como para obras que não estejam conectadas, como instalações e hipermídias *offline*. Para Pierre Lévy:

As obras *offline* podem oferecer de forma cômoda uma projeção parcial e temporária da inteligência e da imaginação coletivas que se desdobram na rede. (...) Trabalham, enfim, para constituir ilhas de originalidade e criatividade fora do fluxo contínuo da comunicação. Simetricamente, os mundos virtuais acessíveis *online* podem alimentar-se com dados produzidos *offline* e alimentá-los de volta. (LÉVY: 1999, 145)

A dualidade entre *online* e *offline* tem sido relativizada nos últimos anos por uma série de processos tecnológicos e sociais que entrecruzam as duas realidades, gerando o que Beiguelman (2002) chama de realidades híbridas, pautadas pela interconexão entre as duas instâncias. Ao longo da pesquisa, percebemos que esses processos se fazem sentir também nas questões que envolvem a discussão da ciberflânerie.

A caracterização dos deslocamentos do *ciberflâneur* na rede é um ponto que também deve ser tocado, pois a maneira como ele percorre a informação se reflete na construção do seu imaginário. Os deslocamentos do *ciberflâneur* acontecem numa certa duração. Vimos como havia uma discussão em relação à velocidade da ciberflânerie. A passagem do conceito para o digital se refletia num aumento dessa velocidade na visão de alguns autores. A hipótese da alta velocidade tem seu retrato exagerado na velocidade dos deslocamentos dos mecanismo de busca que percorrem a web em busca de dados. Hartmann lançava uma hipótese contrária, mantendo a lentidão do movimento do *flâneur* como uma das características também do *ciberflâneur*, que conservaria assim um olhar demorado e meticuloso.

A velocidade dos deslocamentos na rede é um questão que se relaciona com os modos de apropriação de signos no ciberespaço. As tecnologias de programação oferecem uma série de mecanismos automáticos para busca e apropriações de dados da rede. Estes sistemas se contrapõem à

seleção individual e subjetiva do indivíduo que navega através dos *links*, e o fato de tais tecnologias serem utilizadas em diversos experimentos artísticos baseados em bancos de dados, nos instiga a investigá-las sob a ótica da ciberflânerie.

A seleção de obras para a análise que será feita neste capítulo visou abarcar trabalhos que transitam entre estas questões. São obras que envolvem linguagens fragmentárias e que surgem a partir de deslocamentos virtuais e físicos.

3.2 Apresentação das obras

Selecionamos seis trabalhos para a análise, produzidos por quatro artistas, três nacionais e uma estrangeira. O primeiro trabalho a ser analisado é *Youtag*, de Lucas Bamboozzi, que lida com a apropriação de vídeos publicados em sites de compartilhamento da rede, mediada por um sistema de busca baseado em algoritmos. Prosseguimos com a análise de três obras produzidas pela artista Penelope Umbrico, que se apropria de imagens de sites e bancos de dados da rede a partir de uma seleção pessoal e subjetiva, que faz um contraponto com a lógica do mecanismo de *Youtag*.

A análise prossegue com duas obras que exploram áreas criadas entre as redes e os espaços físicos, a partir de dois procedimentos distintos. A primeira, “Egoscópio”, é uma teleintervenção de Gisele Beiguelman que ocorreu em 2002, que fez uso de painéis eletrônicos urbanos para transmitir imagens de sites retirados da rede, e cujos registros encontra-se disponíveis no site da obra. A segunda, *Tracajá-e.net*, produzida no mesmo ano, consiste num

experimento performático baseado em deslocamentos físicos que eram relatados através de fragmentos de imagens e textos.

3.3 Youtag

*Youtag*⁴⁰ é um projeto artístico apresentado em 2008, criado e dirigido por Lucas Bambozzi e desenvolvido pelo grupo “Interfaces Críticas”⁴¹, do qual Bambozzi faz parte. O projeto consiste de um sistema interativo *online* de geração de vídeos a partir de *tags*. As *tags* são palavras-chave associadas de forma não hierárquica a uma informação da rede (como fotos, vídeos, arquivos e endereços de sites). A escolha das *tags* para designar conteúdos é feita pelo *tagger*, que pode ser a pessoa que publica ou que acessa a informação, dependendo do sistema envolvido.

O site do projeto permite que os interatores utilizem o sistema para criar vídeos de três modos distintos. No primeiro a interação se dá através da inserção de duas palavras e da seleção de uma terceira a partir de uma lista. Neste modo, a palavra selecionada na lista é trocada por um outro termo quando a ação é concluída. No segundo modo, o interator pode inserir um título para o vídeo, a partir do qual o sistema seleciona três termos (ou dois, que é o mínimo de termos com que o sistema trabalha). Na terceira opção, é possível selecionar uma frase a partir de um conjunto de citações célebres, das quais novamente são selecionados três termos pelo sistema. O sistema então utiliza as *tags* selecionadas como parâmetro de busca através do site de compartilhamento de vídeos *Youtube*. *Youtag* (cujo título é uma menção direta

⁴⁰ [www.youtag.org] (acessado em 15/07/2009).

⁴¹ [<http://www.interfacescriticas.net/>] (acessado em 15/07/2009).

ao *Youtube*, o site mais popular deste tipo de serviço na internet) se apropria de trechos de vídeos selecionados para então remixá-los, gerando um novo vídeo.

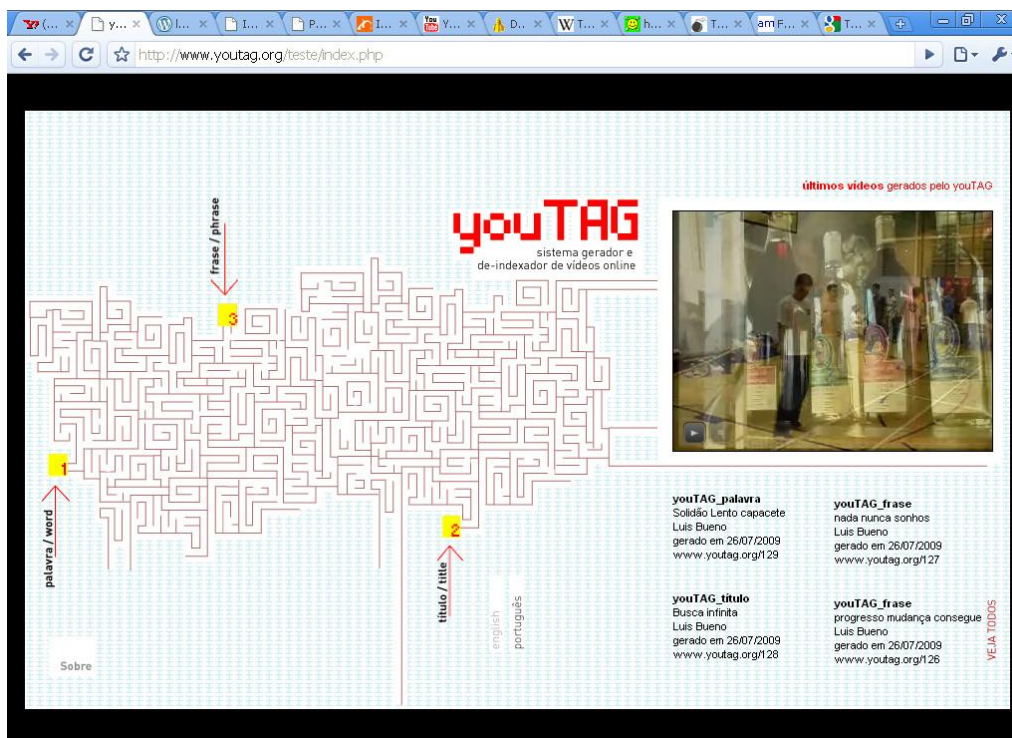


Fig. 17: Página inicial do site de *Youtag*

Num site⁴² paralelo ao site principal do projeto, é possível acompanhar o processo do sistema buscando e fazendo o *download* dos vídeos, até o momento em que eles são gerados. Neste site é possível visualizar também os “co-autores” da obra, identificados pelos *logins* utilizados pelas pessoas que publicaram os vídeos selecionados para a montagem. Ao final do processo, o vídeo é publicado no site do projeto e o “autor” recebe um e-mail notificando que sua “criação” já se encontra disponível para visualização.

⁴² [<http://www.youtag.org/teste/projecao.php>] (acessado em 15/07/2009).

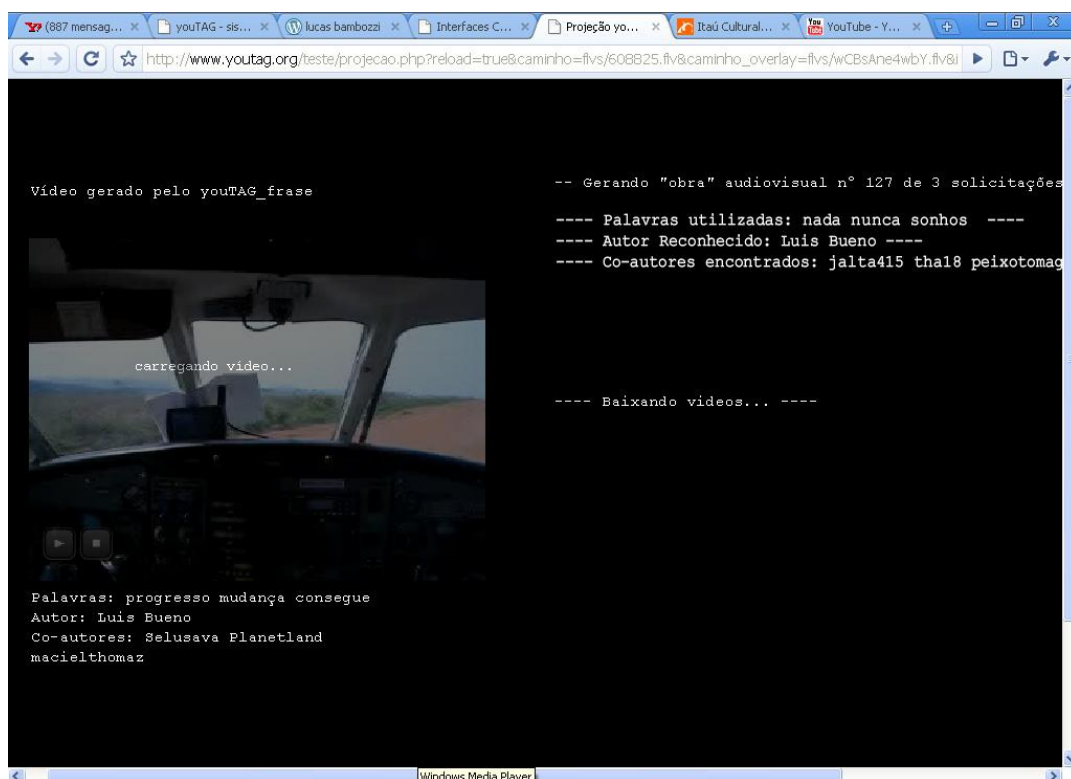


Fig. 18: Imagem do site que mostra o “motor” de Youtag trabalhando e os vídeos sendo gerados

A proposta central do trabalho é levantar uma discussão acerca dos sistemas de indexação através de *tags* que hoje é responsável pela organização e descrição da informação na rede. Esse questionamento está presente no texto de apresentação de *Youtag*:

Em tempo de tags, metatags e indexadores de busca, o quê é o nome da 'coisa' e o quê é o nome possível da representação da 'coisa'? O que acontece nas vísceras dos *search engines*?⁴³

Youtag levanta a discussão sobre as questões de significado envolvidas no uso de *tags* como sistemas de classificação. Os sistemas de *tags* possuem limitações semânticas que segundo Golder e Huberman (2005, p. 2), podem ser resumidas em três problemas fundamentais: polissemia, sinonímia e

⁴³ A ficha técnica e a descrição do projeto estão em: [<http://www.youtag.org/teste/sobre.php>] (acessado em 15/07/2009).

variação de nível básico. A polissemia se refere à possibilidade de uma mesma *tag* poder ser utilizada para descrever diferentes elementos. A sinonímia, inversamente, se refere à questão de diferentes *tags* que são utilizadas para descrever um mesmo elemento. E por fim, o problema da variação de nível básico se refere ao grau de especificidade da descrição de um item. Por exemplo, um gato siamês poderia ser descrito por *tags* como “siamês”, “gato”, “felino” ou até mesmo “animal”, dependendo do grau de generalização que se queira dar. Esse grau pode variar de acordo com o nível de aproximação da pessoa que cria o *tag* com a área pertinente ao item a ser descrito. Conforme Golder e Huberman:

A criação coletiva de *tags*, portanto, tem o potencial de exacerbar os problemas associados com as imprecisões de limites linguísticos e cognitivos. Como todas as contribuições feitas pelos *taggers* produzem coletivamente um sistema maior de classificação, este sistema consiste de categorias pessoais idiossincráticas assim como aquelas que estão largamente aceitas. (GOLDER e HUBERMAN: 2005, p. 3. Tradução nossa⁴⁴)

Por um lado, a indexação por *tags* representa uma oportunidade para aprender sobre o outro, pois elas compartilham diferentes visões sobre os elementos descritos. Contudo também consiste num processo que reduz o discurso descritivo a padrões de informação, diminuindo a heterogeneidade do sistema como um todo. Outro ponto problemático na indexação por *tags*, é que pelo fato de darem visibilidade à informação na rede, as *tags* podem ser utilizadas para aumentar o acesso a certos conteúdos, fazendo com que o objetivo da descrição fique em segundo plano.

⁴⁴ Texto original: “Collective tagging, then, has the potential to exacerbate the problems associated with the fuzziness of linguistic and cognitive boundaries. As all taggers’ contributions collectively produce a larger classification system, that system consists of idiosyncratically personal categories as well as those that are widely agreed upon.”

As *tags* fazem parte de um sistema de acesso à informação, que envolve os bancos de dados da rede e os algoritmos dos sistemas de busca, elementos que estão na base daquilo que Manovich (2001, p. 223) chama de “computadorização” da cultura. A proposta do sistema de geração de vídeos *online* de *Youtag* é uma reflexão crítica sobre esta problemática, a partir do uso desses três elementos – *tags*, algoritmos e banco de dados. É também um sistema baseado numa operação de apropriação de fragmentos de signos da rede, e neste sentido surgem questões que podem ser analisadas paralelamente aos conceitos relacionados à ciberflânerie.

O *software* que é o “motor” do sistema de *Youtag* pode ser visto como um *ciberflâneur* computadorizado, que amplifica exageradamente algumas características do conceito. Nele, a aproximação do *ciberflâneur* com o acaso e o imprevisto da rede é substituído pela aleatoriedade do algoritmo de busca. A subjetividade do olhar humano dá lugar à objetividade neutra do *software*. E, se na caracterização do conceito havia uma discussão sobre a velocidade com a qual o *ciberflâneur* acessava a informação, a ciberflânerie do “motor” de *Youtag* acontece na velocidade de processamento do sistema.

O exagero dessas características de fruição leva a um questionamento sobre o modo como acessamos a informação na rede. O banco de dados utilizado por *Youtag* para fazer este questionamento também possui significados relevantes em si. O *Youtube*, como é característico dos sites de compartilhamento, retrata um conteúdo de caráter pessoal. O slogan do site, “*Broadcast Yourself*”, pode ser entendido em dois sentidos: “difundir você mesmo” e “difundir a si próprio”. Assim, o *Youtube* se constrói como uma comunidade virtual que, através da linguagem dos vídeos, compartilha códigos

e estruturas sobre situações e conceitos, que permitem associar significados. (BAÑUELOS: 2007, p. 19). As *tags* que indexam os vídeos buscam traduzir através de termos os significados que podem ser associados ao conteúdo, e a proposta de *Youtag* é uma operação de deslocamento dessa relação. Nas palavras de Bambozzi:

Entre tantas imagens produzidas diariamente por *webcams*, *handycams* e celulares, espontaneamente colocadas em circulação (25 mil uploads diários apenas no Youtube – o que definitivamente não resulta em experiências com significados relevantes em termos de contundência ou discurso expressivo), vale a pena pensar em reaproveitá-las, em atribuir novas configurações de sentido ao encadeamento seqüencial ou causal entre vídeos – seja em um processo de re-significação ou desnormalização.⁴⁵ (grifos do autor)

Essa busca pela desnormalização dos padrões estáveis que mediam a informação da rede é uma preocupação análoga às questões levantadas pela ciberflânerie, que propõe um modo de interagir com a rede que escape destas normas. *Youtag* faz uso de um ciberflâneur computadorizado para este questionamento. E ao fazer isso coloca também uma questão sobre a autoria, pois a criação dos vídeos envolve interatores, o sistema, e o banco de dados, de modo que nenhum deles pode ser considerado o autor dos vídeos. A percepção estética sobre o problema surge não dos vídeos em si, mas do processo como um todo.

⁴⁵ Extraído de texto do blog de Bambozzi: <http://bambozzi.wordpress.com/tag/youtube/> (acessado em 15/07/09).

3.4 Penelope Umbrico

A produção da artista norte-americana Penelope Umbrico pode ser vista como uma poética de fragmentos. A artista trabalha com imagens coletadas em sites, revistas, catálogos e fotografias, que são recontextualizadas em sua maioria em composições estáticas, embora alguns de seus trabalhos utilizem sequências animadas. Os trabalhos que se focam na apropriação de imagens da internet podem ser considerados como fruto da ciberflânerie da artista por sites. Contudo, o mesmo procedimento de apropriação se estende também para as mídias tradicionais, em trabalhos que fazem uso tanto de imagens digitais quanto impressas. Um dos trabalhos que serão analisados, *Embarassing books*, se encaixa nessa categoria.

Umbrico pode ser vista como uma flâneuse que percorre atenta as imagens das novas mídias e das antigas. Grande parte dessas imagens utilizadas pela artista fazem parte do universo do consumo, com a qual a *flâneuse* já estabelecia relações na origem do seu conceito no século XIX. Contudo, a associação da *flâneuse* com o consumo era uma extensão da visão estereotipada da mulher como sensível aos encantamentos produzidos pelas mercadorias. Umbrico, por sua vez, demonstra um olhar crítico sobre essas relações de encantamento e idealização através de fragmentos de imagens que isolam alguns dos mecanismos envolvidos neste processo, exacerbando sua condição de ilusão.

Além de *Embarassing Books*, primeiro trabalho que será analisado, falaremos também sobre a coletânea de imagens *Broken Sets* e a instalação fotográfica e virtual *Suns from Flickr*.

3.4.1 *Embarassing Books*

Embarassing Books é uma série de montagens fotográficas feitas com detalhes de imagens de estantes de livros com as lombadas viradas para dentro, coletadas em *sites* de decoração e também em catálogos e revistas. O trabalho propõe uma visão crítica sobre a linguagem fotográfica trabalhada nas publicações desse meio, impressas e virtuais. São fotografias que retratam ambientes idealizados, nos quais livros são utilizados na construção dessa idealização, como signos de cultura e conhecimento, mas também de sofisticação e *status* social.

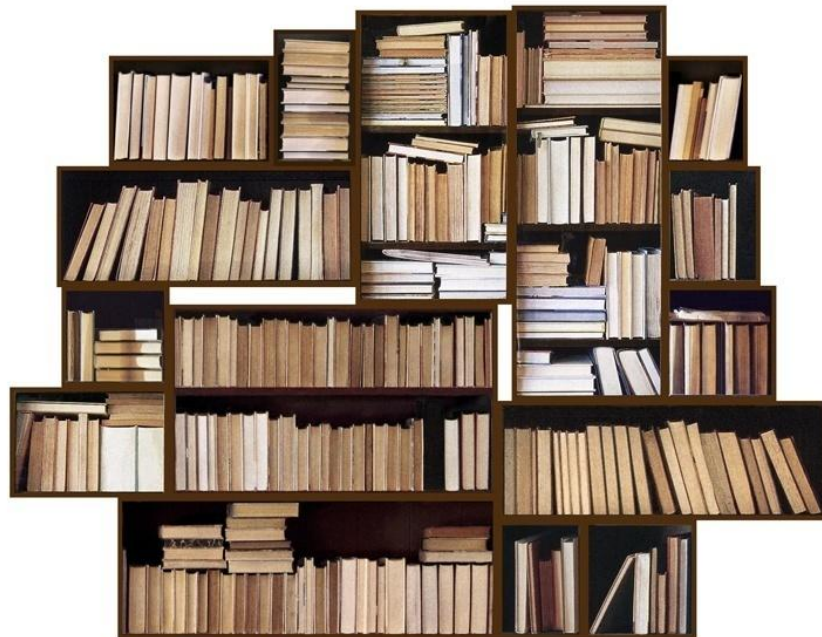


Fig. 19: *Embarassing Books*

A artista trabalhou com este tema numa coletânea de imagens anterior, *Instances of Books as Pedestals*, também apropriadas de imagens de sites e de mídias impressas, em que mostra livros sendo usados como apoio para outros objetos. Em *Embarassing Books*, o foco são os livros voltados para dentro, que impossibilitam qualquer tentativa mínima de relação com seu conteúdo. Os livros são esvaziados de sentido, e se tornam apenas mais um

objeto da decoração. O título da obra, que poderia ser traduzido por “livros embaraçosos”, é uma ironia a essa situação, como se o conteúdo dos livros fosse constrangedor demais, e nem a informação da lombada pudesse ser revelada.

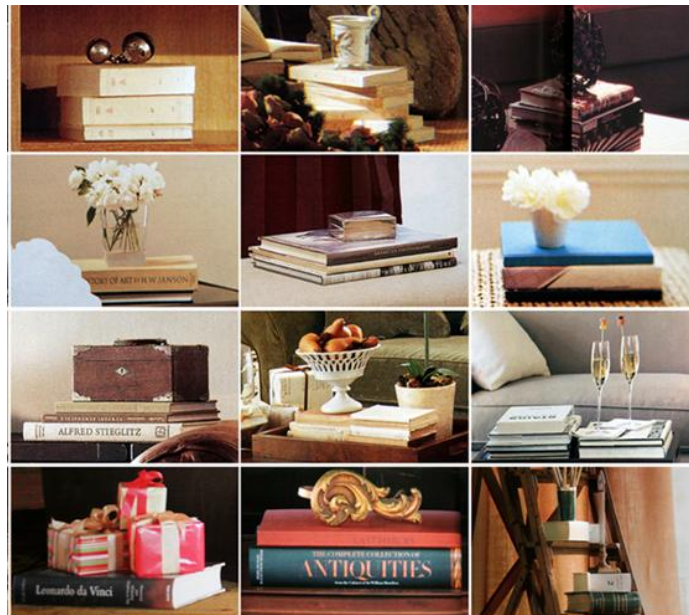


Fig. 20: Algumas imagens da coletânea *Instances of Books as Pedestals* (from *home-decor and home-improvement webistes and catalogs*), 2007

Os “livros embaraçosos” de Umbrico fazem uma alusão a esses mecanismos de sedução e encantamento que pautam boa parte da fotografia editorial. A utilização de referências digitais e analógicas demonstra que esses mecanismos se estendem pelos mundos físicos e virtuais

3.4.2 Broken Sets (2009)

Se a informação que circula nas mídias digitais são efêmeras, também o são os suportes físicos sobre os quais evoluem estas mídias. Esta é uma das discussões levantadas por *Broken Sets*, coletânea de imagens recortadas de telas de televisores de LCD quebradas, que estão à venda no site de comércio online *eBay*. São aparelhos vendidos a um baixo preço, pois em geral não

valem o trabalho de serem reparados, e são vendidos para serem desmontados para reciclagem ou para o aproveitamento de peças.

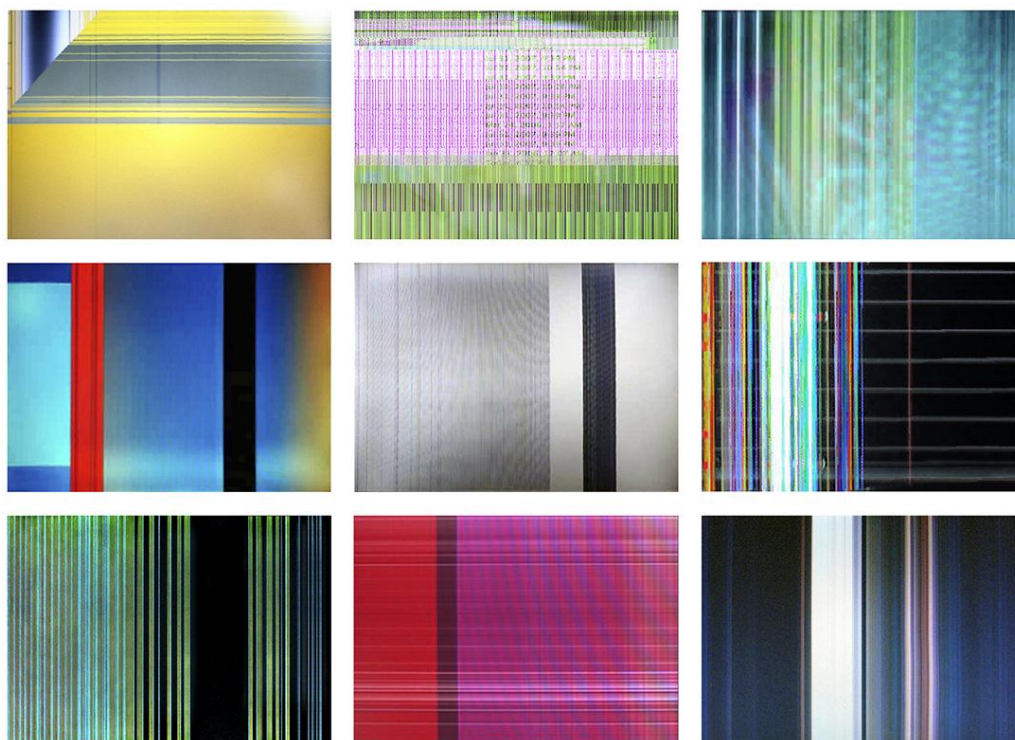


Fig. 21: Imagens de *Broken Sets*

As imagens selecionadas por Umbrico, nomeadas com os nomes originais dos arquivos no site do *eBay* – tais como “IMG_1713”, “acer_24_broken_700” ou “S4300036” – são um testemunho do outro lado que envolve a questão da evolução das mídias, a efemeridade dos suportes eletrônicos e os problemas que surgem como consequência dessa situação, como o desperdício de material e a produção desenfreada de lixo eletrônico. São questões que tem se tornado evidentes há algum tempo, principalmente nos países com economias mais desenvolvidas, nos quais a velocidade da evolução das mídias digitais é impulsionada pela força do consumo.

3.4.3 *Suns from Flickr*

Este pai generoso, avesso à tez morbosa,
No campo acorda tanto o verme quanto a rosa;
Ele dissolve a inquietação no azul do céu,
E cada cérebro ou colméia enche de mel.
É ele quem remoça os que já não se movem
E os torna doces e febris qual uma jovem,
Ordenando depois que amadureça a messe
No eterno coração que sempre refloresce!

O Sol, Baudelaire.



Fig. 22: *Suns from Flickr*, instalação fotográfica montada na Brisbane Gallery of Modern Art, Austrália.

Suns From Flickr consiste numa série de trabalhos que utiliza fragmentos imagens retiradas do site de compartilhamento de fotos *Flickr*. Umbrico utiliza as imagens que aparecem como resultado por uma busca pelo termo *sunset* (pôr-do-sol), recortando apenas o sol em cada uma delas. O resultado se dá através de saídas distintas: impressões utilizadas em montagens fotográficas como na imagem acima e através do próprio Flickr,

onde a artista montou uma galeria para publicar parte das imagens⁴⁶. Os títulos das instalações fotográficas refletem o número de itens que o Flickr dava como resultado em cada busca:

Para cada instalação, o título reflete o número de itens que eu consegui buscando pelo termo “sunset” no Flickr no dia em que a peça foi feita/impressa – por exemplo, o título da peça para a Gallery of Modern Art, Australia, foi “2,303,057 Suns From Flickr (Partial) 9/25/07” e para o *New York Photo Festival* foi “3,221,717 Suns From Flickr (Partial) 3/31/08”



Fig. 23: Imagens retiradas da galeria de *Suns from Flickr*.

⁴⁶ Flickr: <http://www.flickr.com/photos/sunsfromflickr-umbrico>

Ao registrar o número de itens encontrados e a data da busca, o próprio título capta uma informação efêmera que traduz o crescimento do uso dos meios digitais para a publicação de imagens pessoais⁴⁷.

O elemento utilizado para esta reflexão, o sol, também levanta questões de significado relevantes em si. O sol, signo do mundo externo, do ar-livre, do calor, do tempo efêmero da vida que surge com a sua energia e do tempo eterno dos astros é amplamente retratado nos espaços virtuais da rede. *Suns from Flickr* mostra como as galerias virtuais que expandem seu uso entre as pessoas, podem ser vistas como janelas que trazem pequenos recortes para a realidade do mundo físico. A criação de uma dessas galerias no site de onde as imagens se originaram é um complemento interessante a essa poética.

3.5 Egoscópio

Egoscópio foi uma teleintervenção idealizada pela artista e pesquisadora Gisele Beiguelman, que durante 14 dias envolveu a interação com o público através de um *website*, painéis eletrônicos e *webcams* dispostos na Avenida Faria Lima, em São Paulo. A participação se dava através do envio de URLs que respondiam algumas questões sobre a personalidade do personagem que dá nome à obra (o que ele lia, o que ouvia, que tipo de roupa vestia, qual era seu animal de estimação, etc.). O público era convidado a selecionar as URLs listadas no website para cada questão ou então poderia inserir uma outra URL de sua escolha. Os *sites* postados eram então convertidos em arquivos de vídeo e exibidos nos painéis eletrônicos por 10 segundos em intervalos de 3

⁴⁷ Fizemos também uma busca pela palavra *sunset* no Flickr para verificar esse crescimento atualmente. Em 18/09/09, foram encontrados 6.218.775 itens.

minutos entre os anúncios publicitários. Os painéis por sua vez tinham suas imagens captadas por *webcams*, que as reenviavam para o site de Egoscópio, permitindo que o público da rede acompanhasse simultaneamente o processo de veiculação dos sites.

Em resumo de uma conferência realizada no II Foro de Arte Público, na cidade do México, Beiguelman fala sobre o personagem de *Egoscópio*:

Tratava-se de um personagem que vive no limite entre a arte, a propaganda e a informação, promovendo um estado permanente de desorientação e hibridismo desses termos. Em uma frase, o público se relacionava, durante a teleintervenção, com um habitante da cidade global que se fazia por processos de passividade e interação, entropia e aceleração. (BEIGUELMAN: 2003, p. 2)

A dialética entre “passividade e interação” e “entropia e aceleração” que Beiguelman aponta em *Egoscópio* é paralela à dialética entre imersão e afastamento, entre ordem e caos, que faz parte da fundamentação do conceito do *ciberflâneur*. Neste sentido, a própria personagem virtual de *Egoscópio* pode ser entendida como um *ciberflâneur*, não como um ser individual, e sim como um *ciberflâneur* múltiplo, construído a partir de uma subjetividade coletiva. Trata-se de uma situação de inversão. O *ciberflâneur*, como o *flâneur* urbano, busca preencher seu imaginário com a subjetividade alheia, que recolhe através de seus percursos no ciberespaço, mas sem deixar de manter o controle sobre a situação. *Egoscópio*, ao contrário, é um ser híbrido, invadido pela subjetividade de um público fragmentado, sem controle sobre o que absorve. É dessa interação com o público que surge a tensão entre ordem e caos em *Egoscópio*.

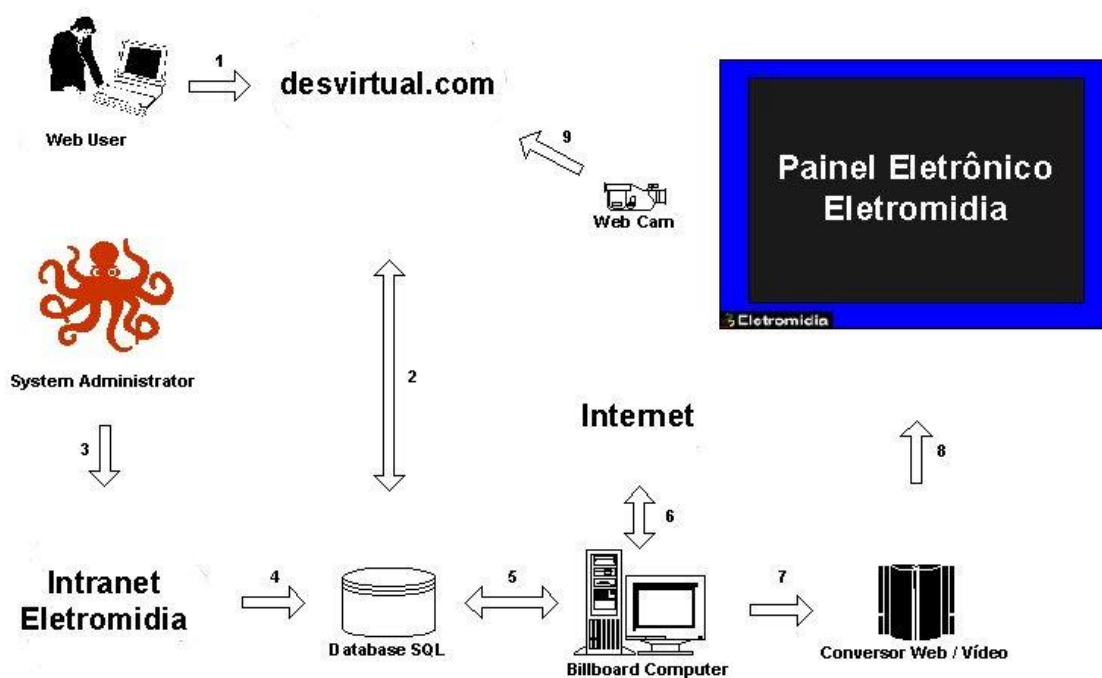


Fig. 24: Esquema técnico ilustrando o funcionamento da teleintervenção

A estrutura que mediava a interação com o público já trazia em si o reflexo dessa tensão presente na personagem. Foi necessária uma certa dose de ordem para que essa relação fosse construída: as questões sobre a personalidade de Egoscópio eram colocadas pelo *site*, sem a interferência do público, e em número limitado. As opções de *links* para responder às questões também eram limitadas. Entretanto, havia a possibilidade de se inserir um endereço de escolha pessoal, o que foi essencial para garantir a multiplicidade de identidades com que a obra visava trabalhar. Neste processo, contudo, foram necessárias outras instâncias para lidar com o caos do ciberespaço. Os sites enviados pela primeira vez ao sistema tinham de passar por um processo de filtragem por motivos técnicos e de conteúdo. A filtragem técnica era necessária pois alguns sites não poderiam ser convertidos em vídeo por limitações da tecnologia envolvida. Por sua vez, a filtragem de conteúdo visava

impedir a inserção de materiais relacionados à abuso infantil e práticas discriminatórias.

Por outro lado, a experiência que se dava com o público da avenida onde estavam os painéis eletrônicos também envolvia uma relação entre participação e passividade. Como as inserções de Egoscópio se davam num suporte onde predominam as veiculações publicitárias, as telas dos *sites* podiam ser confundidas pelos passantes e motoristas como mais uma publicidade. Era necessário uma certa atenção por parte de quem passava para que as imagens fossem percebidas como algo estranho à linguagem rotineira dos painéis.



Fig. 25: Imagens dos painéis eletrônicos utilizados por Egoscópio, na Avenida Faria Lima, São Paulo.

A personagem de Egoscópio foi construída através de suas travessias virtuais durante os 14 dias em que se deu a teleintervenção. Somente ao final do processo é que se pôde ter uma visão unificada sobre a personagem, através dos registros das URLs postadas pelo público. Através desses registros, o site guarda fragmentos que compõem a memória de *Egoscópio*. Contudo, a personagem em si não pode ser resgatada através desses fragmentos, pois sua existência estava baseada na efemeridade das relações que se deram durante o processo, relações que envolviam instâncias físicas e virtuais.

Apesar das restrições técnicas envolvidas na teleintervenção, Egoscópio construiu uma poética através dessas relações de fronteiras trabalhadas na obra, entre caos e ordem, participação e passividade, *online* e *offline* e também entre arte e publicidade. Através destas relações de dualidades, é um trabalho que abre brechas e explora os entrecruzamentos entre os espaços físicos e virtuais.

3.6 Tracajá-e.net

Tracajá-e.net⁴⁸ é um projeto artístico de Maria Luiza Fragoso, desenvolvido em 2002 como uma ação performática acompanhada pela internet, que se mantém como registro virtual através do portal da obra. A ação consistiu numa viagem de carro realizada pela artista, com um roteiro que passava por localidades nas regiões centro-oeste, nordeste e norte do Brasil. O percurso foi escolhido por abranger uma diversidade geográfica e cultural. O

⁴⁸ <http://www.tracaja-e.net/>

site do projeto funcionava como uma espécie de diário virtual, onde Fragozo relatava diariamente as experiências através de textos e registros fotográficos de todas as localidades visitadas. Na viagem foi utilizado também um aparelho de GPS que registrou todo o deslocamento.

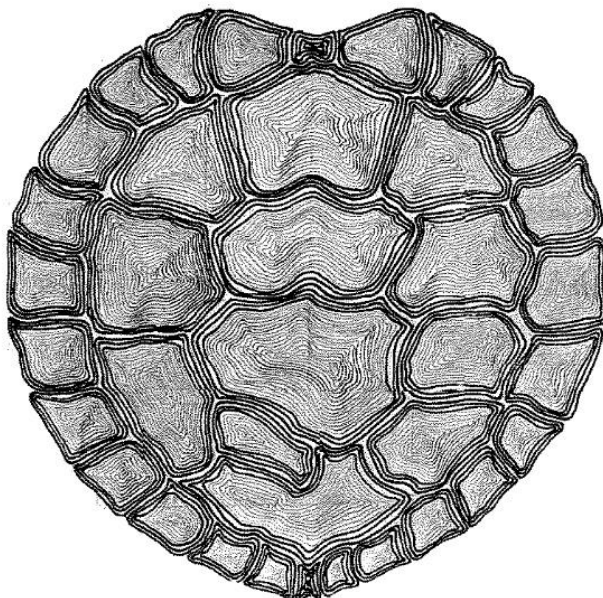


Fig. 26: A imagem do casco do tracajá utilizada na entrada do portal tracajá-e.net

Parte dos registros realizados pela artista foram posteriormente incorporados ao portal tracajá-e.net. O portal utiliza uma estrutura baseado no sistema de permutas do Quadrado Mágico para exibir as imagens. Os visitantes são convidados a construir a imagem do casco de um tracajá, dividida em 36 partes que surgem a partir de cliques do *mouse*. A primeira imagem mostrada depende da maneira de como o tracajá é montado pelo visitante. A partir daí as imagens surgem a partir de relações aleatórias. No site, além do portal com as imagens e do diário da viagem, há também fragmentos de emails recebidos pela artista durante seu trajeto.



Fig. 27: Imagens retiradas do portal tracajá-e.net

Tracajá-e.net é um projeto em duas partes, a viagem e a construção do registro virtual da mesma. Ambas as partes tocam em questões relativas a deslocamentos, e nesse sentido os conceitos de *flânerie* e *ciberflânerie* podem ser úteis para levantar alguns pontos acerca das relações de significado trabalhadas na obra.

A viagem da artista pode ser aproximada de algumas questões ligada à *flânerie* por espaços físicos, embora sejam dois tipos de deslocamento distintos. As divergências surgem pela escala do trajeto, mas também por haver um roteiro previamente estabelecido para a viagem. Seguir o roteiro era importante pelas condições que envolviam o trabalho, pois havia um cronograma a ser seguido, além da questão dos custos envolvidos. Contudo, a artista mantinha a abertura para interesses imprevistos, que poderiam acrescentar pequenos desvios à rota pré-traçada. Por outro lado, a atitude de pesquisadora da artista, a curiosidade que se desdobrava em registros fotográficos, a aproxima da atitude do *flâneur* “a fazer botânica no asfalto” (BENJAMIN: 1994, p. 34).

A escolha do signo do tracajá para o título do trabalho e como uma referência na construção do site, também nos permitem algumas aproximações. A simbologia do signo é explicada por Fragoso:

O tracajá é uma espécie de quelônio de água doce que pode ser facilmente encontrado, entre outras localidades, na região do Alto Xingu, onde está localizada a nação Kuikuro. No folclore indígena brasileiro o quelônio, seja ele terrestre, como o jabuti, ou aquático, como o tracajá, simboliza astúcia aliada à perseverança. Segundo Ermano Stradelli, em sua pesquisa sobre o folclore brasileiro a partir de narrativas de Luís da Câmara Cascudo, estas qualidades podem ser observadas nas lendas do jabuti que vence o veado na carreira, que escapa à prisão do homem, e que sobe à festa no céu escondido num balaio. (FRAGOSO: 2003, p. 122)

A astúcia do tracajá pode ser comparada à do quelônio que marcava o ritmo da flânerie, a tartaruga. O passo de tartaruga do *flâneur*, era uma imagem exagerada de seu movimento lento, que como vimos, era uma forma de resistir ao aumento da velocidade do mundo ao seu redor e lhe proporcionar um ponto de vista afastado. O tracajá surge como uma versão brasileira deste signo que representa um movimento vagaroso e ao mesmo tempo astuto.

Por outro lado, a hipermídia gerada para divulgar as imagens registradas durante o trajeto, geram outras implicações relativas aos deslocamentos que a estrutura do site propõe aos visitantes. O conteúdo do site convida os visitantes a fazerem uma ciberflânerie através dos fragmentos de imagens e textos reunidos. Não há uma hierarquia clara distribuindo a informação. A estrutura aleatória do portal onde estão publicadas a maior parte das imagens, resume esse ato de vagar pelos signos sem uma lógica que determine o percurso.

Tracajá-e.net é um experimento artístico que envolve a relação entre deslocamentos físicos e virtuais. O site da obra é uma memória virtual que se constrói a partir das relações entre esse deslocamentos. O site é também um registro do contexto tecnológico em que o projeto foi concebido. A artista teve

que lidar com dificuldades e restrições técnicas em relação às conexões com a rede que eram feitas ao longo do trajeto, o que limitou sua ação de registro. As limitações técnicas tornavam inviável por exemplo a utilização de vídeos, que hoje, menos de uma década após a execução do projeto, já circulam com mais fluidez pelas redes.

Considerações Finais

A expansão das redes digitais através do cotidiano é um processo que tem provocado transformações profundas no modo como acessamos, compartilhamos e produzimos informações. Diariamente, ondas de dados que nos circulam e nos atravessam se atualizando através de dispositivos que preenchem os espaços físicos e virtuais com signos de todos os tipos. O campo de informações se amplia, se intensifica e integra novas dimensões (WOLTON: 2007, p. 92).

O *ciberflâneur* foi apontado como uma figura capaz de lidar com essa explosão informacional. Ser conceitual que descreve uma atitude de navegação no espaço das redes, seu autocontrole em meio ao caos dos mundos virtuais lhe permitia desvendar os significados imprevistos nos labirintos que envolvem a informação do ciberespaço. Significados que poderiam ser ou não ser revelados. Aqui, nós concordamos com a posição de Hartmann (2005) em enfatizar a importância da produção de sentidos na caracterização do conceito, tal como se dava com o conceito original do *flâneur*.

O intuito deste trabalho era fornecer uma visão sobre as relações que podem ser tecidas entre o conceito do *ciberflâneur* e as práticas artísticas da rede. A análise das obras feita no terceiro capítulo foi o momento em que pudemos discutir os principais pontos levantados na caracterização do conceito feita ao longo da pesquisa. Contudo, a visão sobre o conceito que mediou a seleção das obras para esta análise foi uma construção que se deu ao longo do processo de pesquisa, incluindo as discussões geradas durante a banca de qualificação.

Os conceitos de *ciberflâneur* analisados, em sua maioria, foram construídos a partir de um contraponto entre a *flânerie online* do novo conceito em relação aos deslocamentos *offline* do *flâneur* urbano. No entanto, o avanço das realidades híbridas que entrecruzam estas instâncias, apontam para a possibilidade de se produzirem relações diretas e indiretas entre deslocamentos físicos e virtuais. Este cenário, que nos foi deflagrado ao longo do estudo, ampliou nossa concepção de ciberflânerie bem como o alcance da produção artística com a qual estabelece relações.

Assim, esperamos contribuir com os apontamentos feitos nesta pesquisa para que novos olhares sejam lançados sobre as possibilidades estéticas presentes no conceito do *ciberflâneur*. Um dos pontos que consideramos mais relevantes no conceito é o olhar crítico sobre as estruturas técnicas que envolvem a informação do ciberespaço. O ciberespaço se vê hoje cada vez mais atravessado por instâncias dos espaços físicos, diluindo as fronteiras entre eles. O *ciberflâneur* é uma figura que pode ser utilizada para deflagrar os mecanismos que agenciam a informação na rede, e a arte é um vetor onde seu olhar subjetivo pode se desdobrar em experiências que toquem o outro.

Referências Bibliográficas

Livros

- ARGAN, Giulio Carlo. 1999. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras.
- BALZAC, Honoré de. 2009. *Tratados da vida moderna*. São Paulo: Estação Liberdade
- _____. 1891. *Physiologie du mariage; ou, Méditations de philosophie éclectique sur le bonheur et le malheur conjugal*. Edição eletrônica, disponível em [<http://www.archive.org/details/physiologiedumar00balzuoft>] (acessado em 20/07/09).
- BAUMAN, Zygmunt. *Desert spectacular*. In: TESTER, Keith (org.). 1994. *The Flâneur*. New York: Routledge.
- BAUDELAIRE, Charles. 1988. *A modernidade de Baudelaire*. São Paulo: Paz e Terra.
- _____. 2006. *As Flores do Mal*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- _____. 1937. *Pequenos poemas em prosa*. Rio de Janeiro: Athena.
- _____. 2004. *Sobre a Modernidade*. São Paulo: Paz e Terra.
- BENJAMIN, Walter. 1996. *Obras Escolhidas, Vol I: Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense.
- _____. 1994. *Obras Escolhidas, Vol III: Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense.
- BERMAN, Marshall. 2007. *Tudo que é sólido desmancha no ar*. São Paulo: Cia das letras.
- BEY, Hakim. 2001. *TAZ – Zona Autônoma temporária*. São Paulo: Conrad - Coleção Baderna.
- BIGAL, Solange. 2001. *Vitrina: do outro lado do visível*. São Paulo: Nobel.
- BUCK-MORSS, Susan. 2002. *Dialética do olhar*. Belo Horizonte: UFMG.
- CASTELLS, M. 1999. *A sociedade em rede – A era da informática: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra.
- _____. 2003. *A galáxia da internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Critical Art Assemble. 2001. *Distúrbio Eletrônico*. São Paulo: Conrad – Coleção Baderna.
- DOMINGUES, Diana (org.). 1997. *A obra de arte no século XXI – A humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp.

- _____. 2003. *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp.
- DYENS, Ollivier. *A arte da rede*. In: DOMINGUES: 2003. *Arte e vida no século XXI – Tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: Unesp.
- FERGUSON, Priscilla. *The flâneur on and off the streets of Paris*. In: TESTER, Keith (org.). 1994. *The Flâneur*. New York: Routledge.
- FRASCINA, Francis et alii. 1998. *Modernidade e Modernismos*. São Paulo: Cosac & Naify.
- FRAGOSO, Maria Luiza Pinheiro. 2003. *Experimentação multimídia em arte contemporânea e internet: Projeto Tracajá.net*. Tese de doutorado. Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 2003.
- FRISBY, David. *The flâneur in social theory*. In: TESTER, Keith (org.). 1994. *The Flâneur*. New York: Routledge.
- GIBSON, William. 2003. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph.
- GUARNACCIA, Matteo. 2001. *Provos*. São Paulo: Conrad – Coleção Baderna.
- HARTMANN, Maren. 2004. *Technologies and Utopias: The Cyberflâneur and the Experience of 'being Online'*. Munique: Verlag Reinhard Fischer.
- HARVEY, David, 1993. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Loyola
- HUART, Louis. 1841. *Physiologie du flâneur*. Edição eletrônica, disponível em <http://gallica.bnf.fr/>
- HUTCHEON, Linda. 1991. *Poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro, Imago.
- JUNQUEIRA, Ivan. *A arte de Baudelaire*. In: BAUDELAIRE. 2006. *As Flores do Mal*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- KENWAY, Jane e BULLEN, Elisabeth. 2007. *The global corporate curriculum and the young cyberflâneur as global citizen*. In: *Youth Moves* (Vários autores). 2008. New York: Routledge
- KERCKHOVE, Derrick de. 1997. *A Pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D'Água Editores.
- LEÃO, Lucia. 2005. *O labirinto da hipermídia*. São Paulo: Iluminuras.
- LÉVY, Pierre. 2001. *A conexão planetária*. São Paulo: 34.
- _____. 1999. *Cibercultura*. São Paulo: 34.
- _____. 1998. *A ideografia dinâmica*. São Paulo: Loyola.
- _____. 1996. *O que é Virtual?* São Paulo: 34.
- _____. 1993. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: 34.

- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. 2001. Cambridge: MIT Press
- MAZLISH, Bruce. *The flâneur: from spectator to representation*. In: TESTER, Keith (org.). 1994. *The Flâneur*. New York: Routledge.
- MITCHELL, William J. 2004. *Me++ - The cyborg self and the networked city*. Cambridge: MIT Press.
- _____. 2002. *E-topia*. São Paulo: Senac.
- _____. 1996. *City of bits*. Cambridge: MIT Press.
- PARENTE, André. (org.). 2002. *Imagem máquina*. São Paulo: 34.
- PIAZZALUNGA, Renata. 2005. *A virtualização da arquitetura*. Campinas: Papirus.
- PEIRCE, Charles S. 2003. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- _____. 1984. *Semiótica e Filosofia*. São Paulo, Cultrix.
- SHIELDS, Rob. *Fancy footwork*. In: TESTER, Keith (org.). 1994. *The Flâneur*. New York: Routledge.
- TESTER, Keith (org.). 1994. *The Flâneur*. New York: Routledge.
- VIRILIO, Paul. 1993. *O espaço crítico*. São Paulo: 34.
- WALSER, Robert. 2002. *Selected Stories*. Nova Iorque: New York Review Book.
- WHITE, Edmund. 2001. *O flâneur – um passeio pelos paradoxos de Paris*. São Paulo: Cia das Letras.
- WOLTON, Dominique. 2007. *Internet, e depois?* Porto Alegre: Sulina.

Artigos em sites

- BEIGUELMAN, Giselle. 2006. *O micromínimo comum*, acessado em 10/03/2007. [<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2707,1.shl>]
- _____. 2003. *Egoscópio teleintervenções urbanas e arte pública na era do espaço híbrido*, acessado em 10/08/09. [<http://netart.incubadora.fapesp.br/portal/Members/gbeiguelman/Textos/egoscopio.pdf>]
- FRAGOSO, Suely. 2000. *Espaço, ciberespaço, hiperespaço*, acessado em 05/07/2009. [<http://www.midiasdigitais.org/categoria/todos-os-artigos/todos-os-artigos-por-autor/todos-os-artigos-suely-fragoso/>]
- GOLDATE, Steven. 1998. *The 'Cyberflâneur': spaces and places on the internet*, acessado em 10/11/07.

[<http://www.ceramicstoday.com/articles/050498.htm>]

GOLDER, Scott e HUBERMAN, Bernardo. 2005. *The Structure of Collaborative Tagging Systems*, acessado em 15/08/09.

[<http://www.hpl.hp.com/research/idl/papers/tags/tags.pdf>]

HAZAN, Susan. 2001. *The virtual aura and the digital flâneur*, acessado em 05/11/07. [<http://www.shazan.com/flâneur>]

KIMBELL, Lucy. 1998. *Cyberspace and subjectivity: the MUD as the 'home' of the post-modern flâneur*, acessado em 04/10/07.

[<http://rhizome.org/discuss/view/28203/#1031>]

LE MOS, André. 2001. *Ciberflânerie*, acessado em 10/07/2009.

[www.carnetdenotes.net]

LOVINK, Geert. 1993. *The media gesture of data dandysm*, acessado em 10/05/08. [www.ctheory.net/articles.aspx?id=136]

NUNES, Edgar e FRANCO, Fabio. O Elogio da Insignificância: Uma Poética Libertária no Ciberespaço, acessado em 10/05/09

[<http://www.anpap.org.br/2008/artigos/152.pdf>]

RIBEIRO, Clarissa. 2004. *Do flâneur ao ciborg – teorias filosóficas do espaço*, acessado em 17/10/2007.

[http://www.eesc.usp.br/nomads/complexidade/pdf/ARTIGOS/FILE_2004.pdf]

SIMON, Cheryl. 2007. *Loitering in cyberspace: Cheryl Sourkes' takes snapshots of the web's digital citizenry*, acessado em 10/05/08.

[<http://www.accessmylibrary.com>]

SHAYA, Gregory. 2004. *The Flâneur, the Badaud, and the Making of a Mass Public in France, circa 1860–1910*, acessado em 10/05/08.

[<http://www.historycooperative.org/journals/ahr/109.1/shaya.html>]

SIEBURTH, Richar. 1985. *Une idéologie du lisible : le phénomène des Physiologies*, acessado em 15/06/09.

[http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/roman_0048-8593_1985_num_15_47_4712]

Sites

Desvirtual - <http://www.desvirtual.com/>

Freakpedia - <http://www.freakpedia.org>

Gallica <http://gallica.bnf.fr>

Penelope Umbrico - <http://www.penelopeumbrico.net/>

Rhizome - <http://www.rhizome.org/>

Sedentário Hiperativo - <http://www.sedentario.org/blog>

youTAG - <http://www.youtag.org>

Wikipedia - <http://www.wikipedia.org>

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)