
A *flânerie* hipermoderna em uma *urbis* simulada: os novos vagabundos iluminados digitais

Hypermodern *flânerie* in a simulated *urbis*: the new enlightened digital tramps

Ana Paula Perissé*

Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ - Rio de Janeiro, Brasil

Resumo

O objetivo deste trabalho é discutir a nova reconfiguração de uma prática social moderna, a avatar-flânerie, que emerge em função do surgimento de um novo espaço urbano e virtual, que se configura para além da emergência das cidades digitais, cibercidades, cidades ciborgues (LEMOS, 2003) e suas implicações com a instância do real, assim como o seu impacto nas subjetividades contemporâneas. A idéia de metacibercidades expressa com maestria exatamente o que está em questão: uma mudança, uma sucessão, que se coloca no além daquilo que ainda está em análise: o surgimento das cibercidades em concomitância com a emergência de novos espaços urbanos-arquitetônicos-virtuais simulados, construídos e reconfigurados cotidianamente por mais de 2 milhões de pessoas, jogadores do MMPORPG (*massive multiplayer on line role playing game*) - Second Life¹.

Para tanto, discutiremos rapidamente o conceito de cibercidade, a partir de uma rápida historiografia da idéia de cidade moderna, contextualizando-a como um artifício técnico onde novas redes de sociabilidade entram em cena a partir do surgimento das novas tecnologias móveis.

Num segundo momento, migramos para o ambiente da nova *urbis* virtual, entendida aqui como uma extensão-protética-tecnológica das cidades digitais, onde novos atores sociais – *netizens*- exteriorizam neste novo espaço uma possibilidade-hipótese de uma nova flânerie criativa na figura de um sujeito-jogador-avatar. À luz das idéias de Walter Benjamin em sua obra “Passagens”, construiremos uma análise das novíssimas práticas hipermodernas de percepção/observação *flâneuse* e possíveis respectivas alterações dos espaços urbanos virtuais no limite da experiência orgânica/digital, da vida vivida influenciada pela experiência do viver no ciber design urbano.

Palavras-chave: Flânerie, Avatar, Cibercidade, Hipermodernidade, Ambiência Virtual.

Abstract

The object of this study is to analyze the new reconfiguration of a modern social practice, the contemporary flânerie of a virtual avatar, which emerges along with the birth of a new urban cyberspace. What is implicit in here is the fact that this new space we focused on appears with its own characteristics far beyond and different from what we have already known about the cibercities. For this purpose, then, I use this new expression *metacibercity* to better indicate this idea as

something that goes very distant from what has been analysed until today; something that takes place in parallel with the birth of the cibercities: the simulation of a cibercity within a MMPORPG (*massive multiplayer on line role playing game*) - Second Life, that has over than 2 million players.

We discuss the concept of cibercities from a historical point of view, understanding it as

an technical device where a new net of sociabilities appears from the emergence of the new mobile technologies.

In a second scene, we migrate to this new ambience of what I call the new simulated urbis, perceived as a technical extension prothesis of the cibercities where new social actors – netzens- has this creative opportunity of getting into this practice: the new hypermodernity flânerie. Enhanced by the concepts and ideas of Walter Benjamin, we build this flânerie analysis and its possibilities of modifying and interacting into the real urban space since its experiences from the virtual living as a inhabitant and a player in the ciberspace.

Keywords: Flânerie, Avatar, Cibercities, Hypermodernity, Virtual Ambience.

A forma de uma cidade, lamentavelmente, muda mais rapidamente que o coração de um mortal.

(Charles Baudellaire, citado por Walter Benjamin, em *Passagens*)

Em recente entrevista, Willi Bolle, um dos pesquisadores responsáveis pela tradução do livro "Passagens", de Walter Benjamin, relata que o autor percebia uma relevante discrepância entre o admirável avanço tecnológico e a incapacidade humana de se organizar em sociedades onde a justiça social se faça presente.

Ao me apropriar teoricamente desta idéia, proponho pensar que as cidades, independente de seu tempo histórico, podem ser compreendidas como "artefatos criados pelos homens, no tempo e no espaço, na organização da vida em comum" (LEMOS; PALACIOS, 2000a), uma segunda natureza transformada continuamente pelo desenvolvimento técnico/tecnológico que situa, dialeticamente, a existência do homem em relação à cultura num movimento contínuo de justa-adequação / injusta-desorganização no espaço.

Numa breve trajetória teórica pelo conceito de cidade, vou me reportar à cidade industrial, recorte teórico temporal-inicial que estabeleço, para fins e escopo deste artigo, como "uma máquina imaginária e concreta, que coloca em sinergia processos complexos de transporte e comunicação" (LEMOS, 2003, p.17), de circulação de mercadorias, bens, pessoas e tecnologias, a *urbis* (do latim urbs significando cidade em oposição ao rural), tal como a metáfora orgânica proposta no séc. XIX por Claude de Saint-Simon, "construída através de duas formas de redes: a rede material (energia e matérias-primas) e a rede espiritual (dinheiro)" (LEMOS; PALACIOS, 2000b). Transfigurações importantes que vão sendo geradas, resultados relevantes de uma tênue demarcação contraditória entre homem-natureza-tecnologia, que parece adquirir maior vigor com o advento desta cidade moderna, industrial, palco e cenário da experiência

sensorial-poética-teórica de Benjamin. Transportes de matérias-primas, circulação de energia, de dinheiro-capital comercial/industrial oriundo da existência de mercado/mercadorias, de bens simbólicos: o novo espaço urbano da modernidade é polifônico, no sentido em que

evoca e provoca esta concentração e esta dispersão: massa, acumulações colossais, evacuações. O urbano se define como lugar onde pessoas andam sobre os pés, encontrando-se diante de pedaços de objetos (LEFEBVRE, 1970, p. 57).

Próteses, representações despedaçadas de objetos, circulações e andanças de artefatos, pessoas, bens materiais e simbólicos. Renovações que entram em cena a partir da nova configuração tecnológica de natureza móvel dos artefatos técnicos e de sua íntima relação com o homem. A cidade é ramificação-resultado das várias dinâmicas que compõem a vida cotidiana, vida comum. Da cidade -palco da observância de Benjamin, migramos para a cibercidade, espaço dos inúmeros fluxos invisíveis que carregam em si informação binária, ondas eletromagnéticas, trocas e reenvio de conteúdos de natureza a mais variada possível, através do impalpável e não observável com os "olhos comuns de ver", que integra ou, quiçá, desintegra, em ritmos ondulatórios de "ondas pendulares", oscilantes no seu caráter de informação e de agregação. Como estender, movimento necessário de ampliação-compreensão, estas definições a uma nova configuração urbana, derivada de um novo cenário que, segundo Castells (2003a), coloca em cena **o espaço de fluxos**, em contraposição teórica, mas complementar ao espaço do lugar? O conceito de fluxos, ferramenta-chave para compreender a vivência nas sociedades em rede que promovem a emergência das cibercidades, refere-se, segundo este autor, a

sucessões propositadas, repetitivas, programáveis de troca e interação entre posições fisicamente deslocadas, organizadas por atores sociais nas estruturas econômicas, políticas e simbólicas da sociedade (CASTELLS, 2003b, p. 501).

Para este autor, também existe uma relação significativa entre sociedade e espaço, que esconde uma complexidade original,

[...] uma vez que o espaço não é reflexo da sociedade, é sua expressão. Em outras palavras, o espaço não é uma fotocópia da sociedade, é a sociedade. As formas e processos espaciais são constituídos pela dinâmica de toda a estrutura social. Há inclusão de tendências contraditórias derivadas de conflitos e estratégias entre atores sociais que representam interesses e valores opostos. Ademais, os processos sociais exercem influência no espaço, atuando no ambiente construído, herdado das estruturas socioespaciais anteriores. *Na verdade, espaço é tempo cristalizado* (CASTELLS, 2003c, p.500).

As cibercidades, enquanto configuração de um novo *locus* (digital) de não-lugares (reais), um espaço geográfico do lugar nenhum, mas com efeitos cognitivos, sensoriais e produtivos no tecido urbano-social concreto, deve ser entendida como um palco de redes e práticas sociais distintas, e até paradoxais, porque derivam de experiências históricas anteriores, compondo um grande mosaico cristalizado em constantes camadas depositárias de sedimentos. Este é o grande interesse deste estudo e a espinha dorsal daquilo que vai abrir caminho para uma possível re-descoberta de determinado papel social moderno, acompanhado de perto pela vivência e verve de Benjamin: a *flânerie*.

Novas práticas tecno-sociais possibilitadas pela emergência das novas tecnologias nômades (LEMOS, 2004a) que colocam em cena a mobilidade e a anulação simbólica do sentido de distância, uma nova compreensão do espaço, comprimido pela circulação dos fluxos cristalizados num instante de um tempo quântico, um pulsar de um quark, partícula de matéria ínfima e desconfigurada porque sem mecanismos de captura de sua forma gráfica-constituente. Esta pode ser uma definição rizomática das cibercidades simuladas nos jogos de interação.

Como apreender visualmente/sensorialmente esta nova configuração da dualidade, do perto/distante, do ser/não ser, do simulacro do quase objeto, em constante mutação? O olhar para uma interface gráfica é também estar a se submeter a uma série de estímulos visuais, que se constrói pela circulação de sinais eletrônicos que vão, através da linguagem binária-digital, simular o objeto que desencadeia um pensamento, um sonho, uma ação no lugar do real. Pensar a cibercidade em contraposição ao espaço urbano real é uma contradição. Os múltiplos aspectos de complementaridade, mesmo que através de simulações e de desterritorializações simbólicas e de esfacelamentos de antigas fronteiras entre local/global, são inúmeros. Cibercidades podem se constituir em possibilidades de troca a partir de um Outro, sofrido é bem verdade, mas com a necessidade urgente-contemporânea de se transfigurar.

Como fazer interagir de forma sadia essas duas instâncias, potencializar a troca humana, de idéias-poro, nos espaços concretos da vida real, mesmo que a partir da constatação da corrosão do contato no espaço público, é uma discussão no caminho de uma utopia, quiçá de uma *flânerie* errante de signos e apropriações do digital. Para levá-la adiante, revelando em ação a eloquência de um sonho bem sonhado, acredito que deva-se ter em mente a dualidade representativa do ápice do momento tecnológico em que vivemos, bem capturada por André Lemos, em sua origem, por uma idéia de Georges Bataille: "A tecnologia mistura desejo de potência e medo de transgressão, utilidade e objetividade com despesa improdutiva (BATAILLE), racionalidade e imaginário, funcionalidade e estética" (LEMOS, 2002, p.19).

Desejos dionisíacos, pavor da finitude das esquinas que nunca terminam ou que estão a desaparecer na aspereza da nova arquitetura das cidades da era pós-massiva, sensações efêmeras, presenteístas e/ou sentimentos

mais duradouros/comtemplativos que colocam em cena, nas ciber-ruas, a figura trágica do avatar-flâneur, que, em meio a estes paroxismos, vive a sua aventura possível dentro da nova ambiência virtual, uma espécie de fantasmagoria dialética que lhe é permitida quando da dissolução em curso, porém inacabada como por um sonho ainda por construir, dos espaços reais:

A rua conduz o flanador a um tempo desaparecido. Para ele, todas são íngremes. Conduzem para baixo, se não para as mães, para um passado que pode ser tanto mais enfeitiçante na medida em que não é o seu próprio, o particular. Contudo, este permanece sempre o tempo da infância. Mas por que o de sua vida vivida? No asfalto sobre o qual caminha, seus passos despertam uma surpreendente ressonância. O lampião a gás que resplandece sobre o calçamento projeta uma luz ambígua sobre esse fundo duplo.

(BENJAMIN, 1991a, p.185)

A luz do monitor LCD, tal como a luminosidade evanescente do lampião a gás, permite-me a simulação de uma ação e vivência de hiper-flânerie de um personagem que crio também a partir de minha aproximação como pesquisadora e "jogadora-parceira" nesta ciber ambiência específica de alguns sujeitos-jogadores de Second Life do Brasil.

Adam H. P. é o início de uma síntese representativa da *interface* que estabeleço, aos poucos, com esta *arquitetura lúdica cliente-servidor* e seus habitantes. Refiro-me, neste preciso momento, à variável tempo porque o considero como uma quarta dimensão para além da configuração imediatista de uma possibilidade pequena de representá-la como uma ambiência 3D. E como tempo define a nossa forma de ser e estar no mundo, ousou me apropriar deste personagem, o qual, longe de uma caricatura, é um recurso tipológico de apreensão em suspensão de um ciber-habitante, com a potência de nos revelar um pouco mais sobre esta temática oscilante entre bytes e poros.

Adam H. P., "um homem da multidão" (BENJAMIM, 1991b), o personagem do excesso contemporâneo que crio, acaba de instalar sua nova placa de vídeo. O *Windows Vista* já está rodando. Todas as configurações necessárias adquiridas. O *software* não demora, já está no *HD*, *download* 100% concluído:

Pronto, finalmente vou conhecer como é que funciona este jogo. Todos comentam, saem matérias até em meios não especializados. Quantas comunidades no *orkut* relacionadas ao jogo, reportagens nos segundos cadernos, dedicados à cultura e aos costumes, versão para crianças, possibilidades de ganhos reais? Ôpa, abriu uma tela, vou fazer uma conta básica, se gostar faço um *upgrade* mais tarde. US\$ 9,95 por mês é uma despesa... Quando sairá a versão brasileira, ainda este ano? E o meu nome-avatar? Alguma referência familiar, filmica, sei lá, que eu deseja fazer? Não posso escolher o sobrenome, apenas o primeiro. Vou

me chamar Sven Willis, será que está disponível? Verificando... OK! Nova tela. Opções de aparência, clico aqui: gostei desse: *sarado, hypado*, estilo meio casual, como o Bruce Willis de verdade. Entrar no jogo. Opção clicada. Ele está nascendo! Nu, como dois outros. Será que estamos entrando juntos no *game*? Talvez. Minhas roupas, meu corpo, já estão na tela, conforme escolhi. Cada avatar está indo pra um lado. Desapareceram. Cada qual no seu caminho. Fiquei sozinho, numa espécie de praia paradisíaca, virgem, intocada, original. Que tela, que definição, parece real, estou num paraíso! E agora? Para onde vou? Não conheço ninguém. São inúmeros comandos, opções de teletransporte, postar mensagens, voar, mapas, eventos, excesso de informações... Vou tentar sair daqui, procurar uma cidade para conhecer. Como minha conta é básica, só tenho direito a andar, passear sem destino. Mas já está legal. Já é muita coisa à minha disposição... (Fala do personagem Adam H.P.).

Mesmo com várias telas de contato abertas ao mesmo tempo em seu monitor, exercendo em tempo integral o papel social de homem hipermoderno, homem do excesso e das angustiantes e infinitas escolhas, este personagem-tipo, que poderia estar sob a pele de qualquer cidadão do mundo (um *netizen*, um cidadão da internet), ainda porta em sua alma a capacidade criativa de se espantar, sadias perplexidades digitais.

Espanto diante de um novo passatempo virtual que nos remete a tantas possibilidades de análises, porque pesquisadores imersos nessa teia infinita de ângulos de estudo também se inquietam.

É-me permitido, portanto, neste caso, escolher um pensador que vivenciou perplexidades similares ?

Esta é a minha forma de fundamentação teórica. Walter Benjamin descreveu a embriaguez amnésica que acomete aquele que vagou descompromissadamente pelas ruas, onde "cada passo, o andar ganha uma potência crescente" (BENJAMIM, 1991, p.186) e que conheceu tão bem a dialética da *flânerie*: "por um lado, o homem que se sente olhado por tudo e por todos, simplesmente o suspeito; por outro, o totalmente insondável, o escondido" (p. 190).

Não seríamos nós, homens da hipermodernidade, que estaríamos, de alguma forma, transformando e colocando estas novas figuras híbridas do humano-digital, os avatares² dos MMPORPG, *role playing game on line* para múltiplos jogadores, na "Terra Prometida do Flâneur", reconfigurando o novíssimo espaço urbano digital em hiper-"Passagens"?

Desconhecido na *urbis* cibernética, utilizando-se de um nome fictício, auto-referente, criado no momento da abertura de sua conta, seu *password* para jogar e se inserir no novo cenário urbano, o sujeito-jogador, criador-sonhador do seu avatar, lança-se, passo a passo, ao reconhecimento do ciber-terreno, em tarefas contínuas de observação e possibilidades de construção, transformando o espaço virtual em seu aposento, descortinando o cibernético em quarteirões de intimidade, enquanto seu corpo analógico descansa seu peso num *desktop* doméstico,

com endereço real. Enquanto flana interneticamente, o avatar revela-se aos poucos e sente-se percebido, olhado, atuante e presente, até porque o seu nome, na menção de qualquer diálogo ou encontro com um Outro, será rapidamente e explicitamente sinalizado ao pairar caracteres acima de sua cabeça, na tela-interface do *Second Life*. Um suspeito que se revela e que se esconde, em duplo movimento, e que se exhibe sob uma máscara ciber-social, que detém etiquetas específicas.

O cultivo digital de máscaras sociais bem delimitadas fica muito bem explicado num termo de concordância a que o jogador se submete (ao clicar um OK no campo específico) ao entrar no jogo: regras de boa convivência, de respeito e de tolerância³ ao Outro (ao desconhecido, ao suspeito, todos indiferenciados e ainda não sacrificados em sua humanidade), onde a figura de um controlador estará sempre presente: avatares da Linden Labs (empresa à qual pertence o jogo) se misturam, à paisana, ao coletivo, para garantir a ordem social. Outras ordens, porém, são também elaboradas cotidianamente a partir da ciber-sociabilidade que emerge nesse contato e, como em qualquer sociedade, são códigos conhecidos e compartilhados por seus atores sociais. O tempo virtual, o ritmo da experiência ao sabor do passear dos ponteiros de um hipotético relógio cibernético também existe, e é parte integrante desta construção, do amadurecimento da convivência digital.

Este cenário que descrevo se dá exatamente nessa linha demarcatória entre a figura observável e observante, sonhadora e boêmia do avatar-hiper-flâneur, que vai conviver com uma outra facilmente reconhecível há tempos e, que sem demora, se descortina com um pouco mais de “horas de vôo” no jogo: o sujeito controlador de seu avatar, que se lança neste ambiente, com a indiferença brutal e insensível em seu interesse privado de repetir na *urbis* digital a experiência neoliberal de sua vida vivida: o egoísta privatizado em seus desejos, que almeja inserir na cidade simulada seu ímpeto compulsivo de fazer acelerar o giro do capital em seu retilíneo caminho. Princípio básico da sociedade hodierna, diria Benjamin, e que está bem ali, após um rápido – clique – conexão - nova tela. *Nada de novo no front*, pois me parece que esta convivência não é da ordem de uma ciber-simulação, mas sim de um registro mais antigo, moderno. Reflexos da vida vivida contemporânea, onde se mesclam, como num mosaico temporal, aspectos da hipermodernidade, assim como da modernidade captada por Benjamin. Inter-relações orgânica/digital, humano/não-humana, natureza/artifício, desmesura dionisíaca/controlado apolíneo.

Inseridos neste contexto dual-hipermoderno poderíamos, num esforço de análise, quiçá de uma ciber-imaginação, encontrar na Paris do Segundo Império, nuances (atualizadas) desta ambiência em questão. Um cenário que comporta diversas nuances tipológicas/ personagens/homens da multidão e que, na contemporaneidade, vai oscilar entre o moderno e o hiper, referências conhecidas e ainda outras por se constituírem num espaço efêmero de um tempo fugidio.

A fantasmagoria do avatar-flâneur está, portanto, declarada em suas andanças cibernéticas, em seu rosto ainda não revelável, como se o doce mistério de sua individualidade binária, da qual realmente tem posse, não desaparecesse mesmo que envolvido pelos bytes de um cenário de 4 dimensões supra-reais. Alma ardente, mas com controles maquímicos à frente de seus gestos, num êxtase que pode ou não ser controlado pela previsibilidade 0/1 das máquinas, dos *pixels* de seu monitor, do seu HD domiciliar. Talvez, seja esta uma grande diferença-oscilante que distinguiria as práticas da flânerie moderna anunciada por Benjamin e a hipermoderna: o deixar-se levar descompromissadamente e emocionalmente pelo contato com um novo urbano, todavia guardando em si a latência, por vezes descontrolável, de um controle oriundo da posse e da prática de um saber/vivenciar tecnológico.

Pensar naquilo que difere, no entanto, não desmerece a nova representação da *flânerie* cibernética. O sujeito-jogador mantém laços de alguma natureza emocional com seu avatar e, a partir disso, uma nuance criativa de imprevisibilidade trágica poderá se dar, mesmo que envolto numa atmosfera artificializada por artefatos tecnologicamente modificáveis e modificantes. Nesse interstício, a reação com o coração, e não com a cabeça, talvez não desembocaria no *ar blasé* da indiferença (digital), para referenciar conhecida idéia de Simmel (1987a). Os nervos do avatar-flâneur ainda podem descortinar uma recusa, ao reagir aos múltiplos estímulos sensoriais da *urbis* simulada.

Estes dois pólos de movimentação do avatar-flâneur parecem revelar, numa primeira análise, um distanciamento muito grande do homem contemporâneo à inquietante pergunta heideggeriana sobre a essência da técnica, proclamada, talvez, diante da perplexidade do “perigo” da emergência da metafísica pré-socrática, que parece abolir a dualidade da escuta dos limites entre o humano e o sagrado, do *pathos*, da dor originária de se reconhecer humano no acaso, no tempo trágico, tal como “uma disposição de impor como único e verdadeiro um pensamento que, por sua neutralidade ou desejo de desafetar-se, desrealiza a vida” (DUNLEY, 2005, p. 23). Neste sentido, e entendendo o conceito de cidade como um artefato técnico, tal distanciamento se traduz, de forma eloqüente, no reconhecimento da técnica (mesmo que “travestida” contemporaneamente como esta bela, charmosa e desconhecida/a ser desbravada/decodificada “senhora” dos nossos tempos), elemento chave constitutivo da arquitetura das cibercidades, como um fim em si mesmo, e ponto final.

Oscilando, portanto, entre bytes e poros, procurando mesmo sem saber os termos desta contradição originária perdida nestes tempos em que os deuses nos deixaram sós, face a face com tecnologia, o sujeito hipermoderno portador de seu self-avatar está em contínuo processo de construção de novas identidades, imerso em múltiplas relações de poder, inserido no tecido vivo da vida social e no ápice do reconhecimento de sua característica contemporânea primordial: a constituição (indefinidora) de

uma plasticidade. Ouso, portanto, destacar que a hiper-flânerie pode se constituir em mais um movimento de construção de novas subjetividades a partir desta nova ciber-convivência em uma *urbis* simulada.

O avatar-flâneur do *Second Life* é, portanto, um cidadão orgânico, de poros, de circulação (sanguínea) e membranas. Membranas tal como interfaces gráficas que elevam a capacidade exponencial-plástica de um corpo que se coloca em expressão digital-criativa-definidora a partir de singelos cliques e digitações imperfeitas, e em interação, posto que observa as ruelas, as edificações, as aglomerações, os acontecimentos, as redes de sociabilidade da cibercidade simulada do *game*. "Tenho medo de parar, é o instinto de minha vida" (BENJAMIN, p. 203); sujeitos hipermodernos, hiperconectados, insaciáveis saltimbancos, vagabundos iluminados no limite angustiante da abundância e da carência. Todos conectados através de novas formas de re-criação. Adolescentes, jovens adultos, participantes de uma população de mais 2 milhões de pessoas que jogam com intensidade e frequência um *game* sem objetivo, cuja construção de sentido está na simulação de uma nova hiper-vida, uma re-criação orgânica através da vida digital de seu avatar. E a possibilidade da escolha pela flânerie se dá exatamente nesse momento. Vagabundear sem o compromisso de "interferir concretamente"⁴ no destino da *urbis* digital. Um passeador iluminado apenas pelas cores estimulantes da interface gráfica, simulacro do real.

A mediação do real/digital pelos artefatos maquínicos, os quais, pelo controle dos toques do indicador no mouse ou mesmo numa tela receptiva a comandos digitais, parece ter colocado em pregnância esta revitalização da *flânerie*, um *netizen* que flana ao se permitir realizar um passeio descompromissado, sedutor e revelador de um desconhecido, em função, muito possivelmente, de um receio de o fazer na cidade real, hoje esfacelada em suas instâncias simbólicas de representação.

Ana Maiolino e Deise Mancebo, em seu artigo "Territórios Urbanos: espaço, indivíduo e sociedade", falam-nos de uma elucidativa descrição de Richard Sennet "sobre o desconforto de permanecer na área central do Brunswick Center, em Nova York" (2005, p. 12). Uma sensação nada agradável de permanecer num espaço inóspito e grande, onde já não mais circulam, com a frequência de outrora, pessoas, cidadãos. Para onde migraram estes sujeitos? Pergunta que me parece reveladora deste hiper-sintoma. Estamos aí, acredito, no auge do espírito da hipermodernidade. O espaço é amplo, mas angustia, não acolhe, não possibilita novos usos e apropriações do espaço urbano. Baudelaire parece captar com infinita sutileza o espírito deste afastamento:

Quem dentro de nós já não terá sonhado, em dias de ambição, com a maravilha de uma prosa poética, musical, mas sem ritmo e sem rima, bastante flexível e resistente para se adaptar às emoções líricas da alma, às ondulações do devaneio, aos choques da consciência?

É sobretudo da freqüentação das cidades gigantescas, do crescimento de suas inúmeras relações, que nasce esse ideal obsessivo (BAUDELAIRE, 1985, p.297).

A natural transposição para uma “nova captura subjetiva do espaço urbano” (MAIOLINO; MANCEBO, 2005, p. 13) poderia ser entendida com uma utilização subversiva dos novos espaços criados pelos habitantes-*netizens* das cibercidades simuladas. Será que encontramos aqui um dos possíveis *locus* desta migração? Será que o sonho de Baudellaire encontra aqui o espaço do devaneio?

A avatar-flânerie, mesmo convivendo em sua essência original com a dualidade, com a oscilação entre o controle disciplinador-maquínico das Novas Tecnologias e a possibilidade iminente de sobrepujá-lo criativamente, parece se constituir numa prática que abarca, cotidianamente, novos adeptos. As ações de propaganda e de comunicação do produto estão estrategicamente visíveis nos meios de comunicação pós-massivos⁵ e no discurso midiático que eleva o poder do NOVO ao atributo TOP 1 do *ethos* hipermoderno; enfim, elas estão onipresente nos lugares onde o *target* se encontra presente.

Comunicação bem elaborada, novos consumidores. Prática antiga/moderna de funcionamento do mercado. Novos consumidores aptos à compra, à adesão emocional do produto/serviço: novos avatares diante da possibilidade de escolha de um Outro Novo, de uma recente descoberta da *flânerie* digital na *urbis* simulada.

Repetir na ambiência ciber-simulatória as agruras de uma sociedade neo-liberal é uma possibilidade. O reverso, porém, é o que me interessa como hipótese: novas práticas mais encantatórias, como o descompromisso de vagabundear, sem rumo, sem objetivo, fora da rota da lógica do cálculo instrumental, em direção a uma hiper-flânerie, Passagens a serem escolhidas.

Walter Benjamin procurou retratar a modernidade. E o fez com a maestria de quem atravessou o seu tempo histórico com o ímpeto de vivenciar o presente de sua época, tal qual um sonhador em vigília, porque com graça e poesia, mas sem abandonar a densidade teórica das particularidades de um mundo em evolução.

Este artigo é uma partícula, um detalhe do cotidiano, apropriação teórica bem cara a Walter Benjamim, que pretende colocar em cena um sintoma-fenômeno da hipermodernidade, do mundo em exacerbação constante daquilo que este autor nos revelou, principalmente no seu trabalho das “Passagens” (2006), como se uma tensão entre o passado e o presente não superasse o antigo, mas que, tão-somente, o elevasse em potência, sem sínteses projetadas para o futuro, porque dentro de uma lógica dialógica não-linear. E, inserido neste contexto-evolução não sintético da modernidade, tempo de Benjamin, destaco como interface, tela de contato para o presente, o fenômeno da simulação de novas vidas vividas num ambiente de construção cibernética a partir de comandos-controles

maquímicos digitais realizados por mãos, mentes e corações analógicos, repletos de vida ainda pulsante.

Se o entorpecimento dos sentidos em função da multiplicidade dos estímulos urbanos, descrito por Simmel (1987b), já tornava o homem econômico nos “fundamentos sensoriais de sua vida psíquica” (1987c, p. 12), como compreender o hiper-homem da contemporaneidade, que convive com uma dualidade de estímulos de natureza tanto real quanto digital? Tarefa nada fácil; nuances de estranheza e paradoxos me parecem um caminho para captar tal cenário, mais do que polifônico, que se revela em profusa aceleração, e que, corriqueiramente, nos deixa tão atordoados, senão anestesiados. O que nos sobra, senão uma constituição de conhecimento realizado por lampejos, imagens, extremos em conflitos? A opção pelo desvelamento da nova prática da *flanêrie* das cibercidades simuladas pode conter, em sua essência original, uma parcela de contribuição para esta resposta. Mínima parte, porém constituinte de um todo que nos parece escapar todos os dias. A delicadeza poética de Benjamin é inspiradora nesse sentido porque não há como se aproximar de supetão teórico num mundo fluido, volátil, que nos evoca em dualidade e complexidade, em excesso e carência, em solidão orgânica e em coletivos aglomerantes digitais.

A constituição das cibercidades simuladas, possibilitadas pela emergência das novas tecnologias digitais, coloca na nova cena arquetetônica digital algumas possibilidades de “Passagens” entre dois mundos, que ainda procuram por uma interação. Segundo Bolle, em entrevista ao jornal “O Globo”, “a discrepância entre o avanço tecnológico e a patente incapacidade de se organizarem sociedades mais justas e mais humanas” (BOLLE *apud* CONDE, 2007), que incomodou tanto a Benjamin, nada mais é do que a compreensão da cidade como um artefato técnico que distancia o homem de sua humanidade original. A técnica artificializando o homem e subjetivando os objetos, distanciando o homem do seu olhar.

Minha hipótese emancipatória é a de que a nova-hiper-flânerie, de alguma forma ainda a ser mais elucidada, contribui para esta aproximação/captura subjetiva-criativa da técnica, como constituinte de um homem que co-habita novos/antigos lugares, em constante modificações e intervenções. Como nos ensina Álvaro Vieira Pinto, “o homem, tornando-se o ser que se produz a si mesmo, constitui-se simultaneamente em animal técnico” (2005, p. 62). Este animal técnico, na figura do avatar-flâneur, deve portar em si algumas gotículas de potência, revestidas de uma capacidade utópica e de desejo, para fazer surgir uma nova concepção de história, para além da lógica do vencido e do vencedor (afinal, o jogo não coloca explicitamente em cena este dois pólos), na qual a capacidade de sonhar esteja próxima à capacidade de agir e interagir, tanto na cidade real como na cibercidade simulada. E assim se fazer sentir algo do verdadeiramente novo, que nasce da convivência ondulatória do orgânico e do digital.

Referências Bibliográficas

- BAUDELAIRE, C. **As Flores do Mal**. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1985.
- BENJAMIN, W. **Obras Escolhidas III: Charles Baudelaire - Um lírico no auge do Capitalismo**. 2 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- _____. **Passagens**. Minas Gerais: Editora UFMG, 2006.
- Castells, M. **A Sociedade em Rede**. V.1. 7 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003.
- CONDE, M. Entrevista com Willi Bolle e Olgária Matos, tradutores de "Passagens". **Jornal O Globo**, Rio de Janeiro, 27 jan. 2007. Caderno Prosa e Verso, p.2
- DUNLEY, G. **A Festa Tecnológica: o trágico e a crítica da cultura informacional**. São Paulo: Escuta; Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2005.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- LEFEBVRE, H. **A Revolução Urbana**. Belo Horizonte: UFMG, 2001.
- Lemos, A. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre. Editora Sulina, 2002.
- _____. Cibercultura e Mobilidade: a era da conexão. **Razón Y Palabra**, n. 41. 2004. Disponível em : < [http:// cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html](http://cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html), acesso em : 08 fev.2007.
- _____. Cidade Ciborgue. **Correio Brasiliense, Brasília**, 18 out. 2003. Caderno Pensar. Disponível em : <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/cidadeciborgue.pdf> > , acesso em: 02 fev.2007
- LEMONS, A.; PALÁCIOS, M. **Janelas do Ciberespaço**. Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2000. Disponível em: < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/txt_and1.htm >, acesso em: 02 fev. 2007.
- MACHADO, A. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento**. (informação verbal). XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Salvador/BA – 1 a 5 set. 2002.
- MAIOLINO, A. L. G.; MANCEBO, D. Territórios Urbanos: espaço, indivíduo e sociedade. **Mnemosine**, Rio de Janeiro, v. 1, p. 67-97, 2005.
- PINTO, A.V. **O Conceito de Tecnologia**. v. 1. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.
- VAINER, C. B. Cidades, Cidadelas e a Utopia do reencontro - uma reflexão sobre tolerância e urbanismo. **Cadernos IPPUR**, Rio de Janeiro, Ano XII, n. 1, p. 33-46, 1998.
- Velho, O. G. (org). **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

Recebido em: 01/03/2007

Aceito para publicação em: 18/10/2007
Endereço eletrônico: anapperisse@yahoo.com

Acompanhamento do processo editorial: Deise Mancebo

Notas

* Bacharel em Comunicação Social pela PUC-RJ.

¹Second Life pode ser considerado mais do que um jogo, no sentido tradicional atribuído a este termo, por exemplo como o de Huizinga (2004), como gênese do pensamento e da descoberta de si mesmo. Segundo este autor, enquanto o jogo dura, as regras que regem a realidade cotidiana ficam suspensas. No Second Life, a intersecção entre realidade e ficção se mostram tão próximas, que o jogo, tal como a vida real não apresenta um objetivo fictício a conquistar ou um desafio a ultrapassar com contagens de pontos e somatório de vitórias, mas tão-somente a idéia de promover, dentro de um ambiente virtual em 3D, a possibilidade de se viver uma segunda vida digital menos frustrante do que a "analógica", de acordo com as novas, múltiplas e urgentes expectativas e desejos do sujeito hipermoderno.

²No campo do saber da informática, avatar é a representação gráfica de um utilizador em realidade virtual, de acordo com a tecnologia, pode variar desde um sofisticado modelo 3D até uma simples imagem. São normalmente pequenos, aproximadamente 100 pixels de altura por 100 pixel de largura, para que não ocupem demasiado espaço na interface, deixando espaço livre para a função principal do site, programa ou jogo que se está a usar.

A palavra "avatar" tem sua origem etimológica na mitologia hindu que, segundo Machado (2002, p. 7-8), "designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a Terra. O antigo termo sânscrito avatara significava, ao pé da letra, "passagem para baixo".

³Neste caso específico, uma tolerância resultado de um pragmatismo, onde "a cidade tolera a heterogeneidade por sua utilidade" (VAINER, 1998, p.34). Por outro lado, pode-se afirmar que existe um saudável e rico compartilhamento de trocas interculturais neste ambiente para além desse controle disciplinar das "milícias" do *Linden Labs*.

⁴Quando refiro-me às possibilidades de interferência, falo concretamente sobre modificações que são permitidas aos avatares de conta premium, como a qualquer habitante de uma cidade de "mexer no real": construir casas, praças, shoppings, oferecer serviços, mão-de-obra, estabelecer trocas comerciais, etc. A escolha da avatar-flânerie não está inserida, naturalmente, nessa dinâmica.

⁵Entendidos aqui como um ambiente rizomático, de meios que interagem, onde a liberação de um único pólo de emissão da informação para múltiplos agindo em concomitância, possibilita uma circulação infinita de conteúdos e inter-cruzamentos. Para aprofundamento, ver Lemos (2004).