

PERDIDOS NA ANTRÓPOLIS: O DÂNDI E O FLÂNEUR DO SÉCULO XXI

LOST IN ANTROPOLIS: THE DANDY AND THE FLÂNEUR OF THE 21ST CENTURY

A. Aline Zim

Universidade Católica de Brasília, Brasil
alinezim@gmail.com

RESUMO

O ensaio propõe uma livre comparação entre a *flanerie* baudelairiana e a errância urbana, como abordagens possíveis nos estudos urbanos. Os humanistas desse século sugerem metodologias baseadas na deriva urbana, como fizeram os situacionistas nos anos de 1950. Trata-se de um revival não-dialético do *flâneur*, mais pela aparência e menos pela essência. A partir das novas formas de consumo do espaço público, priorizam-se as *selfies* em detrimento da presença, sem que os supostos *flâneurs* se entreguem a ela. O capitalismo tratou de fazer da experiência urbana também um tipo de consumo, uma mercadoria incorporada ao espaço líquido das redes. A hipótese é de que o *flâneur*, imerso na Antrópolis, ao se opor ao consumo é por ele consumido, pois a romantização da *flanerie* desvirtua o seu conceito original. Os “novos flâneurs” dissimulam a experiência pura e a convertem em simulação: são dândis travestidos. Em caso de dúvida, basta reconhecê-los pelas *selfies*.

Palavras-chave: errâncias urbanas, *flanerie*, simulacro, urbanismo humanista.

Linha de Investigação: 3: Dinâmicas Urbanas.

Tópico: Turismo.

ABSTRACT

The essay proposes a free comparison between the Baudelairian *flanerie* and urban wandering, as possible approaches in urban studies. The humanists of that century suggest methodologies based on urban drift, as did the situationists in the 1950s. It is a non-dialectical revival of the *flâneur*; more for appearance and less for essence. From the new forms of consumption of public space, selfies are given priority over presence, without the supposed *flâneurs* surrendering to it. Capitalism tried to make urban experience also a type of consumption, a commodity incorporated into the net space of networks. The hypothesis is that the *flâneur*, immersed in Antrópolis, opposing consumption is consumed by it, since the romanticization of the *flanerie* distorts its original concept. The “new *flâneurs*” hide the pure experience and convert it into simulation: they are disguised dandies. If in doubt, just recognize them by selfies.

Keywords: urban wanderings, *flanerie*, simulacrum, humanistic urbanism.

Research line: 3: Urban Dynamics.

Topic: Tourism.

Introdução

O *flâneur*, ou o flanador, é um personagem conceitual de Charles Baudelaire, descrito por Walter Benjamin, que vagueia pela cidade moderna de Paris como um ser errante, numa busca velada por aventuras estéticas. Ele deixa para o turista os grandes monumentos; para ele o que interessa é a intimidade dos locais, quando experimenta a rua buscando uma nova percepção, que é a sua percepção costurada num tempo e espaço específicos, mas não estáticos.

O *flâneur* evoca a percepção de Charles Baudelaire sobre a Paris do século XIX, num momento que ele chama de modernidade. Assim como o poeta, o flanador é um ente que está sempre disposto a percorrer a cidade para compreendê-la. No ensaio *O pintor da vida moderna de 1863 - O croqui de costumes*, Baudelaire sugere que “quanto mais o artista ali colocar beleza, mais a obra será preciosa; mas há na vida trivial, na metamorfose diária das coisas exteriores, um momento rápido que exige do artista uma igual velocidade de execução” (Baudelaire, 2010: 85).

Dialeticamente oposto e complementar ao flanador, há a figura do dândi. O dândi é uma caricatura do artista alienado pelo consumo, desconectado das grandes questões da realidade, seja na Paris do século XIX, ou no mundo contemporâneo; conectado a si mesmo, está imerso nas redes sociais presenciais e virtuais. Enquanto o *flâneur* se deleita ao descobrir a cidade, o dândi se deleita em consumi-la.

Baudelaire descobre no dândi os ingredientes de uma modernidade artística selvagem: ao reivindicar o artifício em oposição ao natural, o dândi desqualifica o ser em prol da aparência. Trata-se de um pensamento cético e uma atitude minimalista do comportamento, em que se atribui uma significação estética ao menor dos gestos, detalhes do vestuário e da sua fala (Baudelaire, 2010). Seus artifícios representam a autenticidade do não autêntico: tudo é permitido, desde que provisório. A verdade dá lugar à sua simulação e a mentira é elevada pela arte do artificial.

O dandismo, nesse sentido, é a primeira manifestação da subjetividade moderna. A ociosidade do *flâneur* é uma demonstração contra a divisão do trabalho (Benjamin, 1989); ele é o excluído do sistema, enquanto o dândi representa o sistema. O dandismo, nesse sentido, traduz mais do que um comportamento afetado, fútil, aristocrático e modista, típico de muitos artistas modernos no século XIX. Como sujeito autônomo e soberano, o dândi é autorregulador, não se submete às regras morais e sim a uma ética criativa pessoal. Tal comportamento mostra-se essencial na constituição dos movimentos de vanguarda dos séculos XX e XXI.

Distante do conceito original de Baudelaire para o *flâneur* como o artista melancólico que mergulha na experiência da modernidade do século XIX, a *flanerie* contemporânea é um modismo que tende a ficar na superfície da realidade, fazendo do desenho urbano, em geral, uma bela superfície. O dândi, nesse sentido, muitas vezes se disfarça na *flanerie*; ele dissimula a experiência e a converte em simulação. Para esse ensaio, o dândi é representante de tal simulacro, enquanto o *flâneur* personifica a errância ou a deriva urbana como procedimento artístico.

A cidade praticada

Diferente do roteiro turístico, a deriva¹ urbana promete um outro tipo de experiência, mais subjetiva e indeterminada. Tal percurso, dito “espontâneo”, pressupõe que a cidade deva oferecer diversidade ao

¹ Deriva é o modo de comportamento experimental ligado às condições da sociedade urbana: técnica de passagem apressada por vários ambientes. Mais particularmente, também designa a duração de um exercício contínuo desta experiência (Caveri, 2013: 90).

habitante. Toda paisagem urbana deveria ser interessante como experiência imagética, segundo essa premissa. Algumas cidades guardam em si a condição do eterno estranhamento, no sentido de oferecer variedade de percursos e espaços públicos aos seus habitantes, ao ponto de se evitar o tédio. O que parece mover as novas cartilhas das boas práticas urbanas, entretanto, é um novo tipo de consumo: o do espaço público.

A partir da “Antrópolis”, neologismo usado por Françoise Choay (2015) para classificar a tendência de humanizar o discurso urbanista de meados do século XX, entende-se por “urbanistas humanistas” os que defendem a priorização da escala “humana” do pedestre, do ciclista e do transeunte, incorporando metodologias da percepção, da deriva urbana e do registro humanizado da paisagem, como a fotografia, a visão serial, os *Townscapes*, os *Urbansketchers* etc, influenciados pelas teorias de Kevin Lynch (2011) e pelo discurso de Jane Jacobs (2011). Dentre muitos, destacam-se Gordon Cullen (2009) e Jan Gehl (2015).

Os humanistas do século XXI sugerem metodologias de projeto e diagnóstico baseadas na deriva urbana, assim como fizeram os situacionistas na década de 1950. Entretanto, a margem criativa sempre infinita do capitalismo tratou de fazer da experiência urbana também um tipo de consumo, pelos recursos da simulação. O mito do “novo pitoresco” e a romantização da *flanerie* nos estudos urbanos atuais desvirtuaram o conceito original do *flâneur*. A *flanerie* sofisticou-se e foi incorporada a um tipo específico de turismo, o da errância simulada. Revive-se o *flâneur* no desenho urbano a partir das novas formas de consumo do espaço público, incorporadas simbioticamente ao espaço líquido das redes sociais. O desenho urbano dito humanista, quando toma a *flanerie* como um ornamento retórico, tenta diferenciar o que na prática pouco se diferencia, ignorando as tensões entre as preferências políticas que compõem a cidade contemporânea.

As chamadas “boas práticas urbanas” em geral trazem a *flanerie* como um ornamento retórico para diferenciar o que na prática pouco se diferencia, e assim o desenho urbano encontra mais dificuldades do que caminhos para contrapor as preferências políticas. Distante do conceito de Baudelaire sobre o *flâneur*, como o artista em melancolia substituído pela nova onda de consumismo do século XIX, a *flanerie* enfeita os textos acadêmicos e fica na superfície da realidade, reduzindo o desenho urbano, muitas vezes, à sua aparência.

A *flanerie* também foi incorporada a um tipo específico de turismo: o dos estudantes, professores e profissionais de arquitetura. Para tanto, adaptam-se roteiros e guias, numa elaboração que simula a deriva, sem que os supostos *flâneurs* se entreguem a ela. Ao contrário do que Francesco Careri (2013) pratica com seus estudantes nas regiões fronteiriças da cidade de Roma, pratica-se uma deriva dirigida aos grandes monumentos e atrações urbanas – um turismo artificial disfarçado de experiência artística. Os novos *flâneurs* do turismo da elite acadêmica dissimulam a experiência real da deriva e a convertem em simulação; são, portanto, dândis travestidos.

Como experiência estética da cidade, Francesco Careri (2013: 31) propõe o percurso como um instrumento transgressor às metodologias tradicionais da morfologia urbana:

Pretendemos propor o percurso como forma estética à disposição da arquitetura e da paisagem. No século XX, a redescoberta do percurso ocorreu primeiro no campo literário (Tzara, Breton e Debord são escritores), a seguir no campo escultórico (Andre, Long e Smithson são escultores), ao passo que no campo arquitetônico o percurso levou a buscar no nomadismo as bases históricas da antiarquitetura radical, e ainda não encontrou um desenvolvimento positivo.

Careri escolhe as fronteiras entre a cidade e o campo, fora da Roma turística, como paisagem e experiência para suas aulas. Os alunos, imersos nessa experiência, ficam expostos às contradições da vida real. Parece lógico ser mais fácil se perder numa cidade que seja desordenada ou espontânea, sem organização viária legível, como grande parte de São Paulo ou de Roma, e menos fácil se perder em cidades planejadas, como Los Angeles, Boston ou Brasília. A realidade, entretanto, pode inverter essa lógica: cidades planejadas podem ser entediadas como paisagem e, assim, serem destituídas de referenciais urbanos, fazendo as pessoas se perderem. Ao desmistificar a morfologia isolada de suas camadas interpretativas, Careri admite que essa prática, da deriva urbana, que muito se assemelha às derivas dos situacionistas em meados do século XX, é difícil de ser coordenada nas grandes cidades da América Latina, pela insegurança real e a instituída.

Em contraposição aos novos modos de consumo dos espaços públicos, como a gentrificação, a *flânerie* pode ser entendida na sua dimensão política da desautomatização do espaço instituído. Trazendo o espírito conjurado por Baudelaire, o *flâneur* experimenta o movimento consciente das possibilidades e incertezas a partir da cidade praticada. No sentido de contrapor o mapa automatizado da cidade, imagem essa furtiva para o consumo fácil e ávido do dândi, Certeau (1998: 176) atualiza o conceito da *flanerie* de Baudelaire e descreve uma possível “retórica da caminhada”.

O traço vem substituir a prática, o ato de caminhar, que é o processo de apropriação do sistema topográfico pelo pedestre, uma realização espacial do lugar e implica relações entre posições diferenciadas por meio de contratos pragmáticos sob a forma de movimentos. Se é verdade que existe uma ordem espacial que organiza um conjunto de possibilidades e proibições, o caminhante atualiza, descola e inventa algumas delas. As variações e improvisações da caminhada privilegiam, mudam ou deixam de lado elementos espaciais, ou seja, são impregnadas de escolhas. Assim o pedestre cria atalhos, desvios e seleciona seus percursos. Por sua natureza diversa, fica impossível reduzir os percursos ao seu traçado gráfico.

A retórica da caminhada se faz pertinente às discussões sobre desenho e planejamento urbanos. O traço pode, aqui, ser entendido pelo desenho de modelos de cidades cada vez mais desconectadas da realidade ou, em outra instância, há uma crítica expressa ao próprio planejamento. A oposição entre o traço e a experiência de caminhar pode ser deslocada, também, para a diferença entre o ver e o fazer, ou o mapa e o percurso, entendendo “o percurso como um itinerário de uma série discursiva de operações e o mapa uma descrição redutora totalizante”, pode-se deslocar a antítese entre o mapa e o percurso para o traço e a experiência, ou mesmo entre o ver e o fazer (Certeau, 1998: 176).

Praticar o lugar, no sentido da *flanerie* proposta por Baudelaire, não é somente obedecer a um conjunto de regras. Para além da cidade planejada, as práticas urbanas são narrativas diárias tecidas a partir da apropriação do lugar. O ato de caminhar define, portanto, o espaço da sua própria retórica.

A experiência urbana foi automatizada pela ideia da cidade como máquina de morar de Le Corbusier, em constante atualização e distorção. A percepção cotidiana é mediatizada por filtros ou facilitadores e empobrece, à medida que não se tem mais simpatia pelas coisas. Essa falta de proximidade à paisagem urbana assemelha-se ao conceito da paisagem panorâmica e do cartão-postal, ou seja, da automatização da percepção da cidade. A cidade cartão-postal, ou a cidade-panorama (Certeau, 1998) pode ser compreendida por sua perspectiva aérea, a visão distanciada do *voyeur*, de cima dos arranha-céus de Nova Iorque, por exemplo e, também, sob uma perspectiva linear horizontal, percorrendo-se os eixos do Plano Piloto em Brasília.

Trata-se de uma categoria de análise que remete diretamente ao conceito de automatização, do olhar habitual construído. As imagens da cidade tornam-se monótonas pelo excesso, pelo esgotamento do artifício. A paisagem torna-se artificial, impenetrável, ou seja, bidimensional: de tanto o que se ver, deixa de ser vista. Quando tudo brilha, nada mais brilha, tudo é diferente e igual ao mesmo tempo, porque, na sua essência, tudo permanece o mesmo. A cidade-panorama é um simulacro teórico e visual (Baudrillard, 1991) que tem como condição a possibilidade do esquecimento das práticas urbanas cotidianas e do desconhecimento dos seus próprios percursos, reduzindo-os aos mapas turísticos ou à paisagem instagramável².

Nessa visão, a cidade é o excesso da sobreposição das imagens fabricadas e de seus percursos vazios ao ritmo acelerado do tempo das pessoas. Uma espécie de cartão-postal (instagramável), que apresenta uma paisagem distante e vista de fora, onde as fachadas urbanas se mostram bidimensionais. As pessoas têm medo de caminhar pelo espaço público e, dentro dos seus automóveis, negam-no. Entretanto, “escapando às totalizações imaginárias do olhar existe uma estranheza do cotidiano que não vem à superfície, ou cuja superfície é somente um limite avançado, um limite que se destaca sobre o visível” (Certeau, 1998: 177).

Entendendo o percurso como um itinerário de uma série discursiva de operações e o mapa como uma descrição redutora totalizante, pode-se deslocar a antítese entre o mapa e o percurso para o traço e a experiência, ou mesmo entre o ver e o fazer. O mapa cartográfico é um instrumento de automatização da visão de mundo e da supressão da linguagem, já que é tomado como verdade, e não como representação. A cartografia oficial, nesse sentido, é a antítese da *flanerie*, mas dela se apropria quando a transforma em roteiro turístico.

O espaço urbano é o marco totalizador e mítico das estratégias de controle, redes de vigilância e regulações cotidianas, contraditoriamente à vida urbana, que remonta e ressignifica o que o projeto urbanístico excluiu, numa espécie de resistência. A cidade não se constitui de uma transparência racional, mas é permeada de identidades ilegíveis, inapreensíveis e astutas. Trata-se de um movimento de apropriação em direção à diferenciação, espacialmente contraditória, indeterminada e autônoma.

Conclusões

Entre *flâneurs* e dândis, perder-se na cidade transmutou-se numa experiência turística de consumo que corresponde à disneyficação do espaço público. Para as questões da segurança, há os processos de gentrificação dos centros históricos e dos bairros valorizados pela especulação imobiliária; a cidade já deixou de ser “real” faz tempo. Na visão das “boas práticas urbanas”, a cidade medieval não se revelaria facilmente ao caminhante, pois as ruas estreitas e muitas vezes íngremes impedem a visão ampla e panorâmica. Como um espaço cenográfico, ofereceria o seu traçado de passeios estreitos e ruas sinuosas ao deleite do *flâneur* e ao entretenimento do dândi, pois é no consumo que o dândi se deleita.

Se a nossa existência é permeada por entidades efêmeras e não mais de permanência, como antigamente, é preciso o movimento de resistência. A preocupação de registrar e salvar dados reduz substancialmente a presença e permanência na cidade contemporânea. Os novos modos de consumo do espaço público fizeram dele uma nuvem de dados. São esses, os espaços públicos de conexão wifi, que atraem as pessoas a se hiperconectarem por meio dos seus dispositivos. O que prevalece é a ausência, a virtualidade e a efemeridade.

² Termo coloquial que sugere um enquadramento adequado às redes sociais, com destaque ao aplicativo Instagram, que tem sido o repositório de imagens e registro mais usado no mundo.

Numa abordagem política, é possível, nesse cenário, a investigação urbana dentro das práticas cotidianas, do espaço vivido e de uma inquietante familiaridade da cidade. A cidade guarda em si a tensão entre ser e não ser familiar, ou seja, é ao mesmo tempo familiar e estranha. Nesse sentido, a *flanerie* pode ser vista como instrumento de desautomatização da cidade ideal, já que a condição do *flâneur*, desde Baudelaire, é o estranhamento do lugar.

A *flanerie*, como prática de subversão ao sistema dominante, não está imersa na alienação da presença, como propõe a ciberflanerie ou *cyber-flanerie* (Lemos, 2001). A expedição, a errância e o deslocamento são códigos de interpretação e apreensão artísticas do espaço urbano que necessitam do corpo e da experiência real. Mais do que se questionar a gentrificação urbana, é preciso flunar pelos sistemas de poder, no sentido do estranhamento dos cânones em arquitetura e urbanismo.

As escolas de arquitetura, ao “elevarem” a *flanerie* como mero ornamento do projeto urbano, destituíram-na das suas tensões ideológicas, rebaixando-a como categoria rasa. Ao rebaixar o *flâneur*, eleva-se o dândi, que se traveste de *flâneur* para melhor promover os novos modos de consumo do espaço público disfarçados de “boas práticas urbanas”.

BIBLIOGRAFIA

- BAUDELAIRE, C. (2006) Pequenos Poemas em Prosa. Trad. Gilson Maurity dos Santos. São Paulo: Record.
- _____. (2010). Paisagem Moderna: Baudelaire e Ruskin. Trad. Daniela Kern. Porto Alegre: Sulina.
- BAUDRILLARD, J. (1991). Simulacros e Simulação. Trad. Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio d'Água.
- BENJAMIN, W. (2009) Passagens. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo.
- _____. (1989) Charles Baudelaire: um lírico no auge do Capitalismo. São Paulo: Brasiliense, Obras escolhidas, v. 3.
- CARERI, F. (2013) Walkscapes: o caminhar como prática estética. São Paulo: Gilli.
- CERTEAU, M. (1998). A invenção do Cotidiano. V. 1 e v. 2. Petrópolis: Vozes.
- CHOAY, F. (2015). O urbanismo. Trad. Dafne Nascimento Rodrigues. São Paulo: Perspectiva.
- CULLEN, G. (2009) Paisagem Urbana. Lisboa: Edições 70, 2009.
- DARLING-HAMMOND, L. (2001). El derecho de aprender. Crear buenas escuelas para todos. Barcelona: Ariel.
- GEHL, J. (2015). Cidade para pessoas. São Paulo: Perspectiva.
- JACOBS, J. (2011). Morte e Vida de Grandes Cidades. São Paulo: Martins Fontes.
- LEMONS, A. (2001). Ciber-Flanerie. In: Fragoso, S. et al. Comunicação na cibercultura. São Leopoldo: UNISINOS.
- LYNCH, K. (2011). A Imagem da Cidade. São Paulo: Martins Fontes.