

# O desejo de exótico e os novos media

Maria da Luz Correia  
Universidade do Minho, Portugal

## Recreations of travel, the desire of exotic and the new media Recréations du voyage, le désir d'exotique et les nouveaux médias

### RESUMEO

*A partir de uma exploração do conceito de “exótico” na obra de Victor Segalen (1978) e na releitura que dele faz Jean Baudrillard (1993), abordaremos as afinidades entre a experiência da viagem e a vivência do jogo, que se manifestam em média, com características materiais tão diversas como a fotografia e o ciberespaço. Considerando esta relação, propomo-nos questionar de que modo é que o desejo de exótico se manifesta em recreações lúdicas e formas de socialidade contemporâneas que, remediando novos e velhos meios de comunicação (Bolter & Grusin, 2000), brincam às viagens no não lugar do online e trocam de mão em mão vestígios dos lugares do offline.*

### RESUME

*A partir d'un approfondissement de la notion d' « exotique » proposée par Victor Segalen (1978) et de la relecture de ce concept réalisée par Jean Baudrillard (1993), on considère les affinités entre l'expérience du voyage et l'expérience du jeu, qui se manifestent dans des médias, avec des propriétés diverses, tels la photographie et le cyberspace. Tout en prenant en compte ces affinités, on se propose de questionner les modes sur lesquels le désir d'exotique se manifeste dans les rapports ludiques contemporains qui, au moyen de la remédiation entre nouveaux et vieux médias (Bolter & Grusin, 2000), jouent aux voyages dans les non-lieux de l'online et passent de main en main les vestiges des lieux de l'offline.*

### ABSTRACT

*Departing from the notion of “exotic” proposed by Victor Segalen (1978) and its rereading by Jean Baudrillard (1993), we will consider the affinities between the experience of travel and the experience of play, which are captured by media, with so diverse material properties, such as photography and cyberspace. Taking into account those affinities, we will question the ways in which the desire of exotic is expressed by contemporary playful relationships which, through the remediation between new and old media (Bolter & Grusin, 2000), play at travelling in the non-places of the on-line world and pass from hand to hand the traces of places of the off-line world.*

**MOTS-CLÉS : EXOTIQUE, JEU, REMEDIATION, PHOTOGRAPHIE, INDICIALITE, CYBERSPACE**

**KEYWORDS : EXOTIC, PLAY, REMEDIATION, PHOTOGRAPHY, INDEXICALITY, CYBERSPACE**

**PALAVRAS-CHAVE : EXÓTICO, JOGO, REMEDIAÇÃO, FOTOGRAFIA, INDICIALIDADE, CIBERESPAÇO**

*Só o mar das outras terras é que é belo.*

Fernando Pessoa, O Marinheiro

No seu ensaio sobre o exotismo e a estética do diverso, Victor Segalen (1978), faz o elogio dos prazeres do *exótico*. Este sentimento que nada teria a ver com a trivialidade de palmeiras e trópicos, designaria o choque do mundo quando é visto, ouvido, tocado, palpado na sua concretude, mas a partir de uma exterioridade, num misto de proximidade e distância<sup>1</sup>.

Assentando numa visão descontínua do mundo, *o exotismo é um valor estético* que se funda numa intensificada experiência da realidade sensível, e ao mesmo tempo na “percepção aguda e imediata de uma incompreensibilidade eterna” (1978:38). A “alteridade radical” presente num tal entendimento do *exótico* é elogiada e relançada por Jean Baudrillard (1993): para o autor, o *exótico* responderia ao nosso inextinguível desejo de *outro*. Se o poeta das Estelas reconhecia no início do século XX um enfraquecimento da “tensão exótica do mundo”, perpetrado pelos meios de comunicação, o turismo e os discursos da etnografia, o sociólogo dos simulacros sugere quase um século mais tarde uma resistência fundamental inerente ao exótico, e propõe a viagem e a fotografia como dois dos seus mais manifestos redutos. No presente artigo, propomo-nos compreender de que modo é que o desejo de *exótico* se manifesta em recreações lúdicas e formas de socialidade que, arranjando novos e velhos meios de comunicação, brincam às viagens no não lugar do *online* e trocam de mão em mão vestígios dos lugares do *offline*.

## DA GEOGRAFIA DO VIAJANTE À CARTOGRAFIA DO BRINCADOR

O fascínio pela figura do errante que se perde para lá do horizonte num ziguezague infinito de peripécias e encontros fortuitos, como que para sempre afastando-se em direção ao ponto mais longínquo do mundo é conhecido. De Ulisses, a Dom Quixote, ao contemplativo viajante de Caspar David Friedrich, aos forasteiros dos filmes *western*, à Dorothy na Terra de Oz – para dar os mais canónicos exemplos, são estes alguns dos heróis que, nas suas diferenças, foram inspirando um tenaz instinto nómada, um persistente desejo de aventura. Os clássicos e ficcionais retratos da errância e da viagem que vimos de enumerar não dizem, é certo, algumas importantes transfigurações por que têm passado estas experiências. Mas, um pouco à semelhança do que escrevia o poeta da *Ode Marítima*, diríamos que viajar ainda pode hoje ser belo e que o longe está onde sempre esteve<sup>2</sup>: a proximidade e a distância do exótico podem, a nosso ver, ser experimentadas nas condições particulares da nossa época<sup>3</sup>. Como é então este “terreno flutuante” do nómada, que seria para Michel Maffesoli (1997) uma constante antropológica? Uma cidade nova, um idioma arranhado, cheiros diferentes, rostos estranhos, episódios incompreendidos, e um ímpeto vão de ir, de seguir, de ser levado pela viagem... O nómada faz uma experiência sensível do espaço semelhante à que nos foi descrita por Maurice Merleau-Ponty (1964): com a visão suspensa ao movimento<sup>4</sup>, o mundo apresenta-se-lhe na sua descontinuidade, como uma sucessão de imagens incompletas e uma justaposição de planos fugazes. Socorrendo-nos das palavras de Antonia Birnbaum (1997: 66) que traduzem figurativamente a perspectiva fenomenológica, podemos dizer que em viagem vivemos “bocados de mundo, como eles se apresentam a nós e nos fogem, desaparecem atrás de nós, como eles se descobrem debaixo dos nossos pés, dos nossos carros, dos nossos comboios, dos nossos aviões, como eles são atravessados, escalados (ou mesmo percorridos a nadar), o mundo nas suas dobras e quedas.”<sup>5</sup>

1. Esta junção de perto e longe não deixa de lembrar a flutuação entre as noções de aura e de vestígio em Walter Benjamin: “Vestígio e aura. O vestígio é a aparição de uma proximidade, por mais longe que esteja o que a deixou. A aura é a aparição de um longe por mais próximo que esteja isso que a evoca. Com o vestígio, nós abordamos a coisa; com a aura, é ela que nos governa”. Walter Benjamin, (2006) *Paris Capitale du XIXe Siècle, Le Livre des Passages*, Les Éditions du Cerf, Paris, p. 464.

2. Reproduzimos na integralidade a estrofe dos versos de Álvaro de Campos a que nos referimos: Nada perdeu a poesia. E agora há a mais as máquinas Com a sua poesia também, e todo o novo género de vida Comercial, mundana, intelectual, sentimental, Que a era das máquinas veio trazer para as almas. As viagens agora são tão belas como eram dantes E um navio será sempre belo, só porque é um navio. Viajar ainda é viajar e o longe está sempre onde esteve - Em parte nenhuma, graças a Deus! Fernando Pessoa, *Poesias de Álvaro de Campos*, Ática, Lisboa, 1944, 1993.

3. O explorador de outras paragens, que é também o turista, percorre hoje frequentemente uma cidade desconhecida como se já a conhecesse, ora limitado aos seus entediantes não-lugares (Marc Augé, 1992), ora confinado ao *déjà-vu* dos seus hiper-lugares: os *must-see* de uma cidade, lugares simbólicos de grande afluência, prolixamente reproduzidos, que tendem a enfatizar os seus ditos aspectos “únicos”, e que o viajante vai ver como que para confirmar que existem. Em vez dos “sapatos vermelhos” da Terra de Oz que permitiam magicamente regressar a casa, os viajantes e as viajantes de hoje têm os extenuantes voos *low cost* e as autoestradas, *gps* que contrariam o prazer de se perder, *smartphones* que, mantendo-os conectados ao mesmo lugar de sempre, os desviam do seu devaneio e dos seus encontros possíveis numa cidade nova. Mas os desbravadores de terra incógnita têm também mil artes de viajar, e são pródigos em artimanhas e truques para realizar, nas condições de cada época, o seu desejo de outro lugar. Assim, por exemplo, Julieta Leite (2010) mostrava recentemente que o uso da Internet na preparação das deslocações a cidades desconhecidas podia precisamente evitar que o sujeito ficasse circunscrito à hiper-Paris da Tour Eiffel e do Sacré Coeur, ao mesmo tempo que não implicava que este não estivesse aberto ao imprevisto, suspendendo o recurso à informação assim que o desejava.

4. Merleau-Ponty refere-se à importância do movimento na percepção visual, em várias ocasiões. Por exemplo: “La vision est suspendue au mouvement. On ne voit que ce qu'on regarde.” (1964: 16)

5. A experiência do espaço nas suas contingências é oposta por Rilke à sua representação abstracta e curiosamente descrita pelo poeta nesta passagem: “O hábito de consultar mapas desvirtuou as pessoas. Neles tudo é plano e direito e quando já assinalaram os quatro pontos cardeais pensam que está tudo feito. Mas um país não é um atlas, tem montanhas e precipícios. E tanto em cima como em baixo deve estar em contacto com alguma coisa” Rainer Maria Rilke, *Histórias do Bom Deus*, Quasi Edições, Vila Nova de Famalicão, 2008, p. 28.

Os destinos das nossas partidas vivem de uma ambivalência entre o território que queremos descobrir e a desterritorialização que aí gozamos<sup>6</sup>. Chegados a uma cidade desconhecida, procuramos com um especial vigor as cores das fachadas dos edifícios, tacteamos de um modo mais vivaz as ruas labirínticas, estamos particularmente abertos a acasos e a peripécias, dirigimo-nos com mais curiosidade aos passantes, indagando as suas memórias, como que à cata dos célebres *génios do lugar*... Mas isto não acontece sem que nos sintamos em permanência num *outro lugar* e a nossa experiência do país tem o seu mais forte motor naquilo que poderíamos designar por *despaísamento*<sup>7</sup>. O termo de inspiração francesa – *dépaysement* – que à letra significa o impacto provocado por atmosferas diferentes das habituais – corresponde à “suave desterritorialização” que segundo os termos de Baudrillard (1993) seria almejada pelo viajante<sup>8</sup>: pertencendo nós mesmos a um lugar, ressentimos no *outro lugar* uma libertação, vamos em busca das cidades, da história e das memórias dos outros perseguindo também a leveza do desenraizamento, a frescura do esquecimento. Vagueamos numa cidade nova, palmilhámo-la de lés a lés, fazemos aí encontros, aprendemos o seu idioma, e aí partilhamos histórias, mas há qualquer coisa nela que constantemente se furta a nós, que insistentemente se esgueira dos nossos pés: Marc Augé (1992: 108) nota isto quando observa que entre o viajante e a cidade que visita, se impõe inviavelmente “uma ruptura que o impede de ver aí um lugar, de aí se reencontrar plenamente”. O desejo nómada de descobrir *um lugar*, e de com ele se familiarizar, é então também a vontade de o estranhar, o prazer de se mover num *não-lugar*<sup>9</sup>, o gosto de habitar um *não onde*<sup>10</sup> que corresponde ao terreno móvel da sua deslocação, a esse “solo que não para de mudar de direção” tal o espaço liso de Deleuze & Guatarri (1980: 616), infinito mundo que aflora, que o reenvia a um vasto sentimento de *estar junto* (Maffesoli, 1997)... O *habitat* do errante, que se move entre topos ao mesmo tempo que está suspenso a um *utopos*, vive então da justaposição de colocações própria à *heterotopia*: esta noção introduzida por Michel Foucault (2005: 251) que designa utopias realizadas e localizáveis mas governadas por um espaço-tempo diferente do dos lugares comuns tem, segundo o filósofo, o seu exemplo máximo no barco, “pedaço flutuante de espaço” que, “vive por ele próprio” mas está “entregue ao mesmo tempo ao infinito do mar”, parando “de porto em porto”. Recebendo inspiração de Hermes – o deus com um pé pousado no solo e outro alado – como o lembra Michel Maffesoli (1997: 139), a ética sentimental do nómada dita que os laços afectivos que o unem a um dado porto, às suas paisagens e às suas pessoas (e mesmo as alianças com os seus companheiros de bordo) são como cordas de atracar<sup>11</sup>, ora lançadas ora recolhidas, sujeitas à efemeridade do embarque e do desembarque, segundo a dialéctica de ligação e distância a que Michel Maffesoli (1997) se refere. Uma ilustração canónica, com direito a *happy end*, deste vaivém entre a abertura e a continuidade dos laços e a solidão e a ruptura das relações, próprio ao terreno nómada, é o barco de *L’Atalante* de Jean Vigo: o jovem casal que o ocupa, ao desembarcar em Paris, conhece um vendedor ambulante, que põe em crise o seu elo amoroso, fazendo Juliette ficar em terra e abandonar a tripulação, a que mais tarde, porém, regressará<sup>12</sup>.

Mas não é tanto dos viajantes mas antes dos brincadores<sup>13</sup> que nos ocupamos aqui. Charles Baudelaire (1997) em *La Morale du Joujou* refere-se ao exercício infantil de percorrer terras distantes enquanto se está sentado: « o eterno drama da diligência jogado com cadeiras: (...) a atrelagem fica imóvel e no entanto devora espaços fictícios com uma rapidez estonteante » Os viajantes, as forasteiras e forasteiros que se perdem nos labirintos das ruas, têm muito em comum com os brincadores, mesmo se estes se deixam estar nos meandros de casa. É nesse seu “canto de mundo”, como lhe chamava Bachelard (1995: 24), que os brincadores jogam ao faz de conta que viajavamos e que encetam vãs andanças em direção a outra parte: à semelhança dos errantes, eles recusam “o tempo laborioso da civilização em prol do lazer inventivo e alegre<sup>14</sup>” fazem odes ao inútil, lançam uma provocadora negação à racionalização da vida e inventam esconderijos, não nas ruas de cidades desconhecidas, mas antes nas suas imagens e nas suas miniaturas. Habitando um mundo intermediário entre a “realidade interior” e a “vida exterior”, como o viu Winnicott (1986), os recreadores de viagens em volta do quarto são pródigios em inventar travessias em terras de Eldorado, cavalgadas em países imaginários

6. Descrevendo a natureza melancólica desta travessia, Moisés de Lemos Martins (2011 b: 18) refere o “sentiment de perte de ce que nous n’avons jamais eu et du sentiment d’attente de ce que nous n’aurons jamais”.

7. Este sentimento do despaísamento encontrase bem retratado num poema de Fernando Pessoa: “Viajar! Perder Países!/Ser outro constantemente./Para a alma não ter raízes/De viver de ver somente!/Não pertencer nem a mim!/Ir em frente, ir a seguir,/A ausência de ter um fim,/E a ânsia de o conseguir.” Fernando Pessoa, *Poesia do Eu*, Assírio & Alvim, Lisboa, 2006.

8. Sobre a noção de despaísamento, ver também Jean-Luc Nancy? « Paysage avec dépaysement » in *Au fond des images*, Galilée, Paris, 2003, pp. 10-11.

9. Como veremos ao longo do texto, o sentido em que aqui entendemos não-lugar pouco ou nada tem a ver com a análise de Marc Augé (1992), que o entenderia como espaço não identitário, não histórico e não relacional, exemplificado pelas vias ferroviárias, pelas autoestradas, pelas gares, pelos aeroportos... Pelo contrário, a abordagem de Michel de Certeau (1980), já é mais próxima da nossa: quando se refere ao não lugar, este autor entende-o como o meio onde se exercem as táticas e as “artes de fazer” - trata-se da ausência de um terreno próprio, da inexistência de uma base própria, que obrigaria a movermo-nos constantemente no terreno do outro.

10. O não-onde é um termo usado por Henry Courbin, que designa como Gilbert Durand (1994: 50) o aponta, o espaço-tempo próprio ao imaginário: “uma extensão figurativa (no *koja* abad, “não onde” em persa) que não é idêntica ao espaço das localizações geométricas”.

11. É o escritor norte-americano Don DeLillo que nos inspira esta ideia: “amarras são cordas de atracar”: Don DeLillo, *Libra*, Editorial Presença, Lisboa, 1989, p.112.

12. Michel Maffesoli (1997) refere-se a uma tal dialéctica a partir de diferentes oximoros como distância ligada e enraizamento dinâmico.

13. Retomamos pela sua expressividade o título de um livro infantil de Álvaro de Magalhães: Magalhães, A. O Brincador. Lisboa: Edições Asa.

14. Citamos aqui uma observação de Michel Onfray (2007:15) a propósito da viagem: “Voyager suppose donc refuser l’emploi du temps laborieux de la civilisation au profit du loisir inventif et joyeux. L’art du voyage induit une éthique ludique”.

que não figuram em nenhum mapa, mas não é também por acaso que um globo terrestre se encontra amiúde entre os seus brinquedos. Um pouco como os viajantes que hesitam entre o desejo de se aproximar de um lugar e o prazer de se mover num *não lugar*, os brincadores querem tanto conhecer a superfície da terra quanto evadir-se dela: ensaiando ambos uma “faculdade de ser outro”<sup>15</sup>, o brincador e o viajante vivem ambos no universo paradoxal da imagem, conforme esta é entendida por Georges Didi-Huberman (2000). Porque as imagens são a superfície visível do mundo, o viajante que vê uma cidade desconhecida, assim como o brincador que contempla um globo terrestre e que olha fotografias de terras distantes, aumentam a sua experiência dos lugares, tomando conhecimento do real. Mas ao mesmo tempo, porque as imagens também sugerem o possível, o viajante como o brincador são especialmente dotados para romper com o real, isto é, para abandonar as suas condições históricas. O viajante fá-lo ao deixar para trás a sua cidade, ao seguir o impulso de ir em busca de um outro lugar, e ao viver muitas vezes aí como num febril reino da imaginação: não é por acaso que Cervantes narra esse célebre episódio em que Dom Quixote durante as suas andanças, ao ver moinhos, julga estar diante de gigantes. Por sua vez, o brincador tem como sua atividade mais própria a desmedida efabulação, e basta-lhe ver uma fotografia do mar, ouvir o nome de uma terra desconhecida, fazer girar o globo terrestre para logo partir para o longe: é pensando certamente nisto que Michel Onfray (2007) se refere à travessia do dedo no mapa como uma viagem mágica e misteriosa.

## O BRINCADOR DE ODISSEIAS, DA FOTOGRAFIA AO CIBERESPAÇO: A IMAGEM REMEDIADA

Ainda mais do que os mapas e globos terrestres, a fotografia é a nosso ver exemplar do tesouro de imagens guardado pelo brincador. Rompendo com o regime da representação e servindo, desde os seus primórdios, objectivos de reprodução topográfica e de informação geográfica<sup>16</sup>, a fotografia pertence ao *bric à brac* de miniaturas do mundo do brincador de viagens por pelo menos três razões, que podemos designar sumariamente assim: a materialidade do suporte, a exatidão da imagem e a experiência de errância visual. Desde logo, impressas num formato sujeito à “determinação física da matéria” para citar Georg Simmel (2003: 21), dando-se a ver mas também a tocar, estas *imagens-objetos* integram a roda viva de coisas do brincador que lhe distrai os sentidos e lhe desperta a imaginação, esta que não por acaso é tida como a “fada do lar”, conforme o lembra Moisés de Lemos Martins (2011a: 189) citando Gilbert Durand. Mas sobretudo, independentemente do seu suporte, a fotografia é materialmente dependente do real que reproduz, tendo uma ligação especial com o exterior que duplica. Walter Benjamin (1992: 118, 119) é um dos primeiros a notá-lo quando escreve que diante de certos clichés, temos a impressão de que ali brilha obstinadamente algo que “ainda é real”, de que ali se inscreve “o cintilar insignificante do acaso com o qual a realidade, por assim dizer, ateou o carácter da imagem”. São sobretudo os chamados discursos da indicialidade, que partem da leitura de Charles Peirce e da sua tricotomia do signo, que têm acentuado este entendimento da fotografia ao compreendê-la como rasto parcial do visível, indício fugaz do real, imagem que tem uma relação física com o seu referente. Com um parentesco com o reflexo no espelho, a imagem fotográfica não tem as mesmas condições das vistas que embatem nos olhos do viajante mas têm uma consistência semelhante... No interior da sua casa, o brincador presente nas imagens fotográficas de lugares distantes um eco do exterior; na sua imaginativa exploração do dentro as provas fotográficas são como intervalos para a “experiência do fora” elogiada por Michel Foucault (1986). O mesmo misto de proximidade e distância que caracterizava o *exótico*, é então comum à deambulação visual de quem olha fotografias topográficas e à experiência do viajante: Roland Barthes (1980: 68) confessava que as fotografias de paisagem o faziam pensar nos versos de *Invitation au Voyage* de Charles Baudelaire, inspirando-lhe um sentimento de *heimlich*, essa sensação de familiaridade que é descrita por Freud como sendo

15. fazem odes ao inútil, lançam uma provocadora negação à racionalização da vida e inventam esconderijos, não nas ruas de cidades desconhecidas, mas antes nas suas imagens e nas suas miniaturas. Habitando um mundo intermediário entre a “realidade interior” e a “vida exterior”, como o viu Winnicott (1986), os recreadores de viagens em volta do quarto são pródigos em inventar travessias em terras de Eldorado, cavalgadas em países imaginários que não figuram em nenhum mapa, mas não é também por acaso que um globo terrestre se encontra amiúde entre os seus brinquedos. Um pouco como os viajantes que hesitam entre o desejo de se aproximar de um lugar e o prazer de se mover num não lugar, os brincadores querem tanto conhecer a superfície da terra quanto evadir-se dela: ensaiando ambos uma “faculdade de ser outro”,

16. Ver a este propósito Rosalind KRAUSS, *Photography's Discursive Spaces*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, 1985, pp.131-150.

normalmente contrabalançada por um sentimento de estranheza. O brincador ao ver fotos, contacta com reproduções artificiais e diferidas do espaço geográfico, que não simulam nem o tempo nem o movimento, e que lhe surgem na sua *flânerie* visual como *outras*: à semelhança das paisagens do nómada, nelas o *campo* conduz invariavelmente à sensação de não abranger o fora de *campo*. O olhar fotográfico, assim entendido, tem então uma afinidade com a percepção visual do espaço realizada em movimento, tal como esta foi descrita pela fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty (1964). O brincador que se mune de um amontoado de imagens fotográficas de cidades, de um cadáver esquisito de clichés fotográficos de lugares percorre tal como o errante uma cacofonia de ruas instáveis, de praças incompletas, e faz a experiência de um mundo descontínuo, com uma “estrutura infinitamente granulosa”, como o diria Segalen (1978: 74). Jean Baudrillard (1993) não pensaria de modo diferente quando considera que a fotografia é, para além da viagem, a única forma de aceder ao exótico: segundo o autor, como na viagem, a fotografia daria a ver mundo com uma “clareza deslumbrante”, pois mostrá-lo-ia “nos seus detalhes e apanhado de surpresa”, sem fórmulas, nem resumos, nem sumários.

Mas nas nossas casas “tão diferentes, tão apelativas”, como as descrevia uma colagem de Richard Hamilton, já não existem apenas fotografias... O ciberespaço, alojado nos múltiplos ecrãs do espaço doméstico, é agora um prolongamento do quarto de brinquedos mas ele é, segundo alguns autores, um dispositivo exemplar do “reino do Morno”, que segundo Victor Segalen (1978: 74) se opunha ao exótico. No ciberespaço, efetivamente, três aspectos contrariam a experiência estética do diverso elogiada por Segalen (1978): a imaterialidade da informação, a autorreferencialidade das imagens e a experiência da imersão visual. Mesmo se recusamos qualquer concepção transcendental do ciberespaço, é verdade em todo o caso que o *online* é caracterizado por conexões imateriais, e que as reações físicas que possa provocar, orquestradas por um modelo lógico-matemático, são reduzidas com grande frequência, e no mais comum dos casos, ao contacto de um corpo anestesiado diante de um ecrã, que apesar de ter uma existência material, aparece como o monótono receptáculo de um fluxo de informação impalpável, e dificilmente se torna um brinquedo. Mas sobretudo, como o defendeu a célebre tese do simulacro de Jean Baudrillard, a imagem numérica introduz um novo regime de referencialidade: rejeitando quer o paradigma da representação quer o modelo da indicialidade, o digital não representa nem apresenta a coisa mas simula-a, dispensando o seu referente. No ambiente digital, o brincador não está diante de imagens, como acontecia no contexto fotográfico, mas está *dentro do visual*, internado num mecanismo de visibilidade total; enquanto que o brincador que contemplava fotografias vivia do confronto entre as ficções dos seus mundos interiores e os vestígios do mundo exterior, vivendo numa espécie de entre-lugar e percebendo o espaço na sua fragmentação, o cibernauta habita um tecido estereoscópico autoproduzido no qual se diluem e se apagam as tensões o seu lugar e o *outro lugar*, o tempo mítico e o tempo histórico, o dentro e o fora, as realidades virtuais e as realidades físicas: as ilhas tridimensionais do *Second Life*, e os detalhados mapas com fotografias de satélite do *Google Earth* encerram indiferentemente o brincador num quarto parcialmente inventado por si, parcialmente programado pelo sistema. O jogador que mergulha no universo sem distâncias do ciberespaço, qual *aleph* de Jorge Luís Borges<sup>17</sup>, fica imerso num oceano de informação que se apresenta a ele enquanto *mesmo*, e que é apenas parte de uma “nova profundidade de si” para glosar Derrick de Kerckove (2000). O brincador, como o viajante, trazia das suas andanças uma miríade de reflexos incompletos e de imagens fugazes, mas o utilizador das novas tecnologias que navega entre *sites* conectados mundialmente tem a impressão de abarcar a terra como uma totalidade transparente, o que lhe devolve, ao contrário, “um certo sentido da unidade do mundo”, conforme o nota Derrick de Kerckove (2000: 269). No entanto, é verdade também que o ciberespaço tem sido comparado por alguns autores ao mundo de livre imaginação do brincador, assim como à vida de desenraizado movimento do viajante... Michel Maffesoli (1997: 27) por exemplo considera que o desejo de circulação é manifesto no ciberespaço, e que o “arcaísmo da aventura” é aí paradoxalmente confortado

17. Jorge Luís Borges, *O Aleph*, Companhia das Letras, Lisboa, 2006.

pelo desenvolvimento tecnológico. Julieta Leite (2010: 262) forja o termo de *ciberflânerie* para dar expressão às afinidades entre a Web 2.0 e o universo do nómada: “o ciberespaço oferece uma experiência semelhante à deriva, a transição entre diversos ambientes num percurso sem fim.” Nós *navegamos* na Internet, expressão usada comumente que indicia as afinidades do internauta com o brincador de etéreos oceanos e com o nómada de mares reais. Definido por William Gibson (1995:22) como uma “alucinação colectiva”, um feixe de “linhas de luz arranjadas no *não espaço* da mente”, o ciberespaço acorda-se com o universo sem fronteiras do brincador e acomoda-se com evidência à mobilidade mundial do viajante. A experiência de conexão em rede demonstra uma notável coincidência entre a socialidade afectiva do cibernauta e a ética sentimental do viajante: mais desafogados das contingências históricas e das imposições sociais, os laços numéricos ativam o sentimento de ligação a um anónimo estar *junto* e prestam-se a contactos emocionais intensos mas especialmente sujeitos ao transitório, ao efémero, ao aleatório, à “ambivalência” como o diria Moisés de Lemos Martins (2011 a: 95).

Ora, é nossa opinião que o brincador de travessias permanece hoje no domínio do *oikos*, esse reino dos objetos e das imagens que é a casa, ora parando surpreendido pelo descontínuo grão fotográfico ora deixando-se levar alucinado pelo contínuo brilho dos ecrãs. Podemos dizer que o brincador é propenso a obedecer à sabedoria popular que dita que para *grandes males, há sempre grandes remédios*: se ele é um recreador, isto é, se se dedica a uma atividade divertida, ele é também um recriador, isto é, um pródigo conhecedor das artimanhas da “remediação”, para lembrar a ideia introduzida por Bolter & Grusin (2000). Os autores de *Remediation Understanding New Media* consideram os meios de comunicação, da fotografia ao sistema postal ao cinema ao ciberespaço, como um conjunto interdependente, um sistema solidário, que teria entre si não só relações de mediação, como relações de reforma e reabilitação. O termo de *remediação*, que provém do latim *remederi* (que significa restaurar ou recuperar a saúde), designa os diferentes contributos que os novos media representam para os velhos media e vice-versa. Segundo entendemos, os media não se relacionam simplesmente numa modalidade de sucessão cronológica, os novos media não implicam necessariamente uma caducidade dos velhos media, mas uns transformam antes a percepção dos outros quando confrontados entre si, podendo então em muitos casos ser híbridos... Por exemplo, é certamente a predominância do ciberespaço nas práticas visuais e comunicativas quotidianas, e muito especialmente a sua omnipresença durante o tempo de trabalho, que convida à exploração das qualidades lúdicas da fotografia, do sistema postal e de outros velhos meios de comunicação: inspirando-nos em Giorgio Agamben<sup>18</sup>, podemos dizer que “tudo o que é velho pode tornar-se um brinquedo”, inclusivamente os media. Por outro lado, é muito provavelmente a afinidade do *digital* com as derivas oníricas e os mundos sonhados que chama a atenção para a correspondência do *fotográfico* com a fruição da realidade sensível, a percepção visual e a experiência do movimento no espaço<sup>19</sup>. Esta visão colaborativa dos meios de comunicação, podendo partir da teoria dos media de Bolter & Grusin (2000), tira ainda antes a sua inspiração de Walter Benjamin (1992: 149, 152), que em *O Autor enquanto Produtor*, sugeria estratégias como a *montagem* e a *refundição*, e propunha como tarefa do autor contemporâneo a exploração de relações de hibridação entre diferentes media. Na última parte deste artigo, descreveremos então recreações da viagem, passatempos que se dedicam a brincar às voltas ao mundo ao mesmo tempo que combinam media e recorrem a uma *bricolage*<sup>20</sup> do *fotográfico* com o *digital*, aproveitando da fotografia a sua afinidade fundamental com a experiência da errância visual e recuperando do sistema postal a deslocação física no espaço - ambos aspectos próprios ao nómada e aos países do *exótico* que percorre - assim como explorando no ciberespaço o seu parentesco com a deambulação fantasiosa do brincador e a socialidade desprendida do viajante.

18. É Georges Didi-Huberman (2000:128) que cita esta passagem de Agamben em *Enfance et Histoire*.

19. Usamos aqui os termos de fotográfico e de digital não tanto para indicar duas diferentes técnicas de reprodução, mas antes para fazer referência a dois paradigmas de representação da história da imagem e duas fases da história dos média através dos quais se pode distinguir grosso modo os velhos dos novos media.

20. A propósito da ideia de bricolage: Claude Lévy-Strauss, *La pensée sauvage*, Plon, Paris, 19962.

## RECREAÇÕES DA VIAGEM ENTRE O ONLINE E OFFLINE, OS CASOS DE SMALL WORLD EXPERIMENT E DE POSTCROSSING

Em *Small World Experiment*, acompanhamos a viagem à volta do globo de 54 peças do puzzle de um mapa-mundo. As caixas que contêm estas peças foram enviadas por Allistair Burt, um arquiteto de Glasgow, a pessoas desconhecidas de 20 países selecionadas de forma aleatória. Logo que cada pessoa recebe uma caixa, onde além do puzzle há postais em branco, um livro de dedicatórias e outros objetos, escreve um destes postais ao mentor do projeto para que ele possa identificar a localização da peça do puzzle e envia esta mesma caixa a um amigo que mais facilmente se consiga aproximar de Glasgow, que é o destino final da caixa... A ideia é que cada peça, depois de ter circulado entre cinco pessoas, seja devolvida a Allistair J. Burt, que refará o puzzle do mapa-mundo. O trajeto de cada caixa é visualizada no *site* oficial do projeto, onde se publicam as localizações sucessivas num mapa. Há participantes que enviam também fotografias exibindo a peça do puzzle recebida em contextos diferentes: na praia, na montanha, na neve. Este projeto, cujos últimos avanços foram publicados em 2010, não foi aparentemente concluído.



Fig.1. Peça do puzzle nº 48 e as suas localizações no mapa. URL: <http://www.smallworldexperiment.com>.

O *Postcrossing* é uma comunidade internacional, gerida através de uma plataforma *on-line* e fundada em 2005, onde se trocam postais pelo correio tradicional e em língua inglesa com remetentes de todas as partes do mundo, de modo aleatório. O *tag* do projeto resume bem o seu funcionamento: “Envie um postal e receba um postal de volta de uma pessoa à sorte, algures no mundo!”. Atualmente, esta comunidade tem mais de 500 mil membros, cerca de 200 países como destinos dos postais circulados, e já recebeu mais de 31 milhões de postais, que são na sua maioria postais topográficos<sup>21</sup>. Acedendo ao *site*, e criando um perfil, é fácil tornar-se um *postcrosser*. Simplificando, as regras do jogo são estas: requer-se um endereço, para onde se envia um postal; o destinatário deste postal confirma *online* a sua recepção e o nosso endereço é automaticamente atribuído a um outro membro, que será desta vez o remetente. Num mapa-mundo, assistido pela aplicação da *Google Maps*, assinala-se a morada de cada participante com um ícone que é uma caixa de correio, e apresentam-se os diferentes percursos de cada postal enviado e recebido. Além disso, tem-se ainda acesso ao número de dias em que o percurso do postal se realizou, e aos quilómetros atravessados por este... Diz-se por exemplo de um *postcrosser* que enviou 38 postais e recebeu 39 que ele tem uma distância enviada de

21. Agradecemos esta precisão às informações que nos foram fornecidas por Paulo Magalhães e Ana Campos, fundadores do *Postcrossing*, com os quais realizamos uma entrevista: “Os postais mais trocados no *Postcrossing* são os típicos postais turísticos...Porque é o mais fácil de arranjar, também, provavelmente”, explicaram.

150,543 km e uma distancia recebida de 199,822 km.

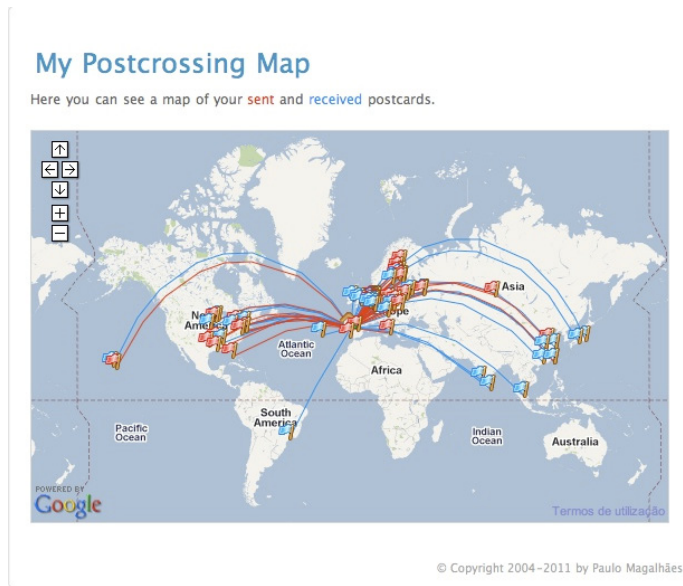


Fig.2. Os percursos dos postais trocados por um membro do Postcrossing. URL: <http://www.postcrossing.com/>

É no plano do *offline*, através do sistema postal e de suportes impressos (com fotografias de paisagens e com o mapa-mundo), que estas recreações destabilizam a percepção, aproximando-se da categoria lúdica da “vertigem” para convocar Roger Caillois (1958). Cabendo na palma de uma mão e descrevendo os prazeres próprios à miniatura<sup>22</sup>, as peças do puzzle de *Small World Experiment* entregues de mão em mão, e os postais garantidos e selados de *Postcrossing* que o jogador encontra na sua caixa de correio, proporcionam uma experiência táctil e lembram essa cintilação da “carne do mundo” a que se referia Merleau-Ponty, o estofado que para o filósofo seria comum ao mesmo tempo comum às coisas, ao corpo e ao mundo... A nosso ver, postais e peças de puzzle têm um parentesco com a imagem fotográfica. Independentemente das suas ilustrações<sup>23</sup>, o postal é enviado normalmente sem envelope, com o selo de um outro país, o carimbo com a data dos correios, a caligrafia do remetente, a ainda eventuais nódoas ou rugas decorrentes do trajeto, perfazendo uma espécie de *snapshot*: comparado por Serge Daney (1994) à “folha morta das árvores da paisagem anónima”, o postal tem um estatuto metonímico em relação ao contexto real de que decorre: ele é “tempo que se contracta em espaço” para retomar a expressão de Michel Maffesoli (1993: 184). A peça de puzzle do mapa-mundo não obedece como o postal ao paradigma da indicialidade, mas ela figura também um detalhe, um fragmento, um pedaço, uma fracção de terra. Assim, um pedaço de mapa cortado aleatoriamente com a palavra Rússia, ou um postal com uma caligrafia particular recebido no Rio de Janeiro de um quotidiano e de uma existência desconhecidos em Oslo, são detalhes do mundo, que permitem o seu conhecimento e que surpreendem os seus destinatários na sua incompletude, com a “intensidade” que Segalen (1978: 78) atribuía ao exótico. Através do uso do sistema postal, estes jogos põem os postais e os pedaços de mapa-mundo em movimento, fazendo-os circular entre brincadores separados por uma dada distância geográfica e dando-lhes a pressentir as vertigens do mundo, que já não só os sobressalta na sua fragmentação como os espanta com a sua dispersão... É que neste jogo de espelhos, o mapa não só duplica o território, à semelhança do célebre conto de Jorge Luís Borges<sup>24</sup>, como também reflete as rotações e oscilações da Terra, contagiando os jogadores com essa sensação de desorientação no espaço própria da vertigem. Mesmo se chegam quase sempre ao seu destino, distribuídos pela máquina dos correios, os postais e as peças de puzzle estão sujeitos a percalços de caminho, inscrevendo-se na figura da “pedra rolante” com a qual o instinto nómada é descrito por Michel Maffesoli (1997)<sup>25</sup>.

22. Sobre o postal enquanto miniatura, ver também: Susan Stewart, *On Longing Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Duke University Press, Durham e Londres, 2005, 1993.

23. As ilustrações do postal com vistas de cidades, com fotomontagens e vistosos letterings, mostram frequentemente hiper-lugares, correspondendo mais a manifestações do “cliché” (Deleuze, 1985: 33) do que a utilizações da fotografia, tal como a entendemos aqui. Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Les éditions de minuit, Paris, 1985.

24. Jorge Luís Borges, (1982), “Sobre o Rigor na Ciência”, in *História Universal da Infância*, Lisboa: Assírio e Alvim, p.117.

25. Michel Maffesoli (1997:30) lembra oportunamente esta “ideia obsessiva pontuando a história do rock, o tema da ‘pedra rolante’”, e que caracterizaria para o autor a postura do nómada, reconhecível a seu ver no sujeito pós-moderno.



Se é o sistema postal que põe as peças de puzzle e os postais em movimento, é o ciberespaço que nos permite conhecer o seu paradeiro: estas recreações servem-se então do digital para explorar a alegoria da viagem, fazendo uma incursão no simulacro, na *mimicry*, nesse exercício de *faz de conta* próprio “à criança e ao selvagem”, para de novo retomar a classificação de Roger Caillois (1958). Recorrendo ao “manuseamento de imagens” característico dos espaços de jogo (Huizinga, 1951: 20), os postais e as peças de um puzzle do mapa-mundo vão ser retratados nos ambientes digitais como os protagonistas da volta ao mundo, atribuindo-se a faculdade humana da peripécia e da façanha a objetos inertes, tendência que segundo Johan Huizinga (1951:230) seria própria ao instinto lúdico. Se os objetos servem de indício da travessia que os faz chegar aos seus estafetas, ativando o funcionamento metonímico que tem o imaginário para Gilbert Durand (1994: 57), é o ciberespaço que a faz corresponder à fábula da viagem e ao mito da aventura, conferindo-lhe ainda uma dimensão colectiva. Adaptando um velho media como os correios à função de traçabilidade de objetos, vão-se obter as localizações das peças de puzzle e dos postais, apresentando no *site* os seus percursos e permitindo aos seus jogadores partilhar *online* uma jornada de *como se*. No site de Allistair J. Burt, que se refere às suas caixas como vivendo “excitantes aventuras”, acompanhamos “54 peças de um puzzle viajando através do mundo”: a partir das publicações do mentor do projeto, vemos que por exemplo a peça nº 51, que tem inscrita a palavra “Ocean”, esteve por coincidência no mar depois de ter estado dois anos fechada na sua caixa; ou damos ainda conta que a peça nº 15 que tinha um fragmento da Rússia se perdeu provavelmente para sempre. No Postcrossing, um participante pode, através da plataforma online, saber por exemplo quantos quilómetros um postal de Oslo percorreu até à cidade de Rio de Janeiro e quantos dias demorou esta jornada, mesmo se estes dados são parcialmente fictícios<sup>26</sup>.

26. O número de dias corresponde não exatamente à duração do envio postal, mas ao período de tempo entre a solicitação de um endereço por um dos jogadores e o momento em que o seu destinatário regista o postal no site.

Sugerindo uma sociologia dos sentidos, Georg Simmel (1981: 227) nota que a “predominância de um ou de outro sentido na relação entre indivíduos, colora frequentemente essa relação de uma *nuance* sociológica que não teria sido assim obtida”. Ora, recreando a ética sentimental do viajante que como o entende Michel Maffesoli (1997) se pauta por uma “distância ligada”, estes ambientes sociais híbridos tanto vivem da proximidade que é própria às relações em que se intensificam o tacto e a sensação como da distância que é característica dos laços onde prevalecem a visão e a imaginação. Nestes jogos colectivos, o sistema postal é remediado com o ciberespaço, adaptando-se à sua lógica de rede, e de conexão entre multipontos, e pondo-se ao serviço de uma socialidade tão própria à era da Web 2.0 como adequada ao intemporal arquétipo do *cavalheiro* andante. No *Small World Experiment*, como o próprio nome sugere, Allistair J. Burt dirige-se a uma comunidade longínqua e desconhecida, quando distribui as caixas pelos endereços selecionados aleatoriamente na Internet<sup>27</sup>. Mas, nas mãos dos seus destinatários, as peças do mapa-mundo só podem ser passadas de amigo em amigo, mesmo se estes estão separados geograficamente entre si. O *Postcrossing*, que anuncia no site que o seu objectivo é “conectar pessoas à volta do mundo através de postais”, seleciona, de cada vez que um *postcrosser* solicita um endereço, um novo destinatário entre os seus membros, permitindo interagir pontualmente com um desconhecido, separado por milhas de distância, num regime de afastamento entre os seus utilizadores. Mas esta comunidade *on-line*, que publica o perfil de cada jogador, e é assistida por redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter*, servida de um fórum e de um blogue, e ao mesmo tempo reforçada por encontros regulares em diferentes cidades do mundo, proporciona também oportunidades de contacto vívido, e abre a possibilidade de aproximações entre jogadores que assim o desejem, segundo as suas próprias “afinidades eletivas”, para retomar a fórmula de Goethe.

27. Seria ainda adequado interrogar a presença do exercício lúdico do acaso - alea, segundo a classificação de Roger Caillois (1958) - nestes projetos: os prazeres lúdicos do aleatório não estão também totalmente ausentes da prática da fotografia.

Estas recreações da viagem que se constroem na tangente entre o *online* e o *offline* não fazem mais do que reusar, através de procedimentos de hibridação de media, o conjunto de técnicas de reprodução disponíveis e de meios de comunicação existentes, para incorrer numa “diminuição dos momentos entediantes”, conforme o postulava Guy Debord (2006: 324). Seguindo o mesmo impulso vão com que o viajante se lança ao caminho, estes projetos *remediam* o ciberespaço com a fotografia e o sistema postal no simples intuito de se entregar a

uma diversão livre, confirmando que, como o sugere Bragança de Miranda (1998: 222), é “na inutilidade” que se fundam “máquinas maravilhosas”<sup>28</sup>. Mas sobretudo, mesmo se podemos dizer que estes internautas se deixam estar confortavelmente no interior do seu quarto de brinquedos, é fazendo a experiência sensível do fotográfico e participando na conexão em rede do digital, que eles tacteiam as cores, vivem as peripécias, e encontram as pessoas de *outra parte*, prosseguindo, ainda que a brincar, a nunca finda viagem dos *exotas*<sup>29</sup>.

## Bibliografia

Marc Augé, *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Seuil, Paris, 1992.

Gaston Bachelard, *La Poétique de l'espace*, PUF, Paris, 1995.

Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Éditions de l'Étoile Gallimard Le Seuil, Paris, 1980.

Charles Baudelaire, La morale du joujou. URL:<http://www.bmlisieux.com/litterature/baudelaire/moraljou.htm>, Consultado 3 de março de 2011.

Jean Baudrillard, *The transparency of the evil. Essays on Extreme Phenomena*, Verso, London, 1993.

Walter Benjamin, « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée » in *Ecrits Français*, 1991, pp.149–248.

Walter Benjamin, “Pequena História da Fotografia” in *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa, Relógio d'Água, 1992, pp.115-135.

Antonia Birnbaum, « Transmission d'images; éloge de la carte postale » In *Tradition, transmission, enseignement. Une relecture de la modernité par Walter Benjamin*, École des Arts Décoratifs, Strasbourg, 1997, pp. 57-69

Jay David Bolter & Richard Grusin, *Remediation: understanding new media*, MIT Press, Cambridge, 2000.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Gallimard, Paris, 1958.

Serge Daney, *Persévérance*, P.O.L., Paris, 1994.

Guy Debord, *Œuvres*, Gallimard, Paris, 2006.

Derrick de Kerckove, *L'intelligence des réseaux*, Odile Jacob, Paris, 2000.

Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Mille Plateaux*, Les éditions de Minuit, Paris, 1980.

Georges Didi-Huberman, *Devant le temps, Histoire de l'art et anachronisme des images*, Les Éditions de Minuit, Paris, 2000.

Gilbert Durand, *L'Imaginaire, Essai sur les sciences et la philosophie de l'image*, Hatier, Paris, 1994.

Michel Foucault, “Espaços Outros” in José Bragança de Miranda & Eduardo Prado Coelho, *Revista de Comunicação e Linguagens* 34/35 Espaços junho 2005, pp.243-252.

Michel Foucault, *La pensée du dehors*, Fata Morgana, Paris, 1986.

William Gibson, *Neuromancer*, HarperCollins, London, 1995.

28. Se o Small World Experiment é um exemplo evidente de tal inutilidade, é verdade que o Post-crossing, servindo de plataforma de publicidade para vários tipos de produtos, permitindo ainda o encontro de pessoas e fomentando a coleção de postais, pode ser visto como mais determinado por uma finalidade útil. No entanto, o principal objetivo desta plataforma limita-se a enviar e receber postais de gente desconhecida de todo o mundo, por puro passatempo.

29. Exota é para Victor Segalen (1978) aquele que busca o sentimento de exótico, aqui já longamente descrito.

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Éditions Gallimard, Paris, 1951.

Julietta Leite, Médiations technologiques dans la ville : de l'expérience de l'espace urbain aux formes d'interactions sociales hybrides. Tese:Sociologia, Paris V, Paris Descartes, 2010.

Michel Maffesoli, *Du Nomadisme Vagabondages Initiatiques*, Librairie Générale Française, Paris, 1997.

Michel Maffesoli, *La Contemplation du Monde, Figures du Style Communautaire*, Éditions Grasset & Fasquelle, Paris, 1993.

Moisés de Lemos Martins, *Crise no castelo da cultura, Das estrelas para os ecrãs*, Grácio Editor, Coimbra, 2011.

Moisés de Lemos Martins, « Médias et mélancolie – Le tragique, le baroque et le grotesque », in *Sociétés*, 111 (1), 2011, pp.17-25.

Maurice Merleau-Ponty, *L'œil et l'esprit*, Editions Gallimard, Paris, 1964.

J. Bragança de Miranda, «Da Interactividade. Crítica da Nova Mimesis Tecnológica», Cláudia Giannetti (Ed.), *Ars Telemática*, Relógio d'Água, Lisboa, 1998, pp. 79-233.

Michel Onfray, *Théorie du voyage, poétique de la géographie*, Librairie Générale Française, Paris, 2007.

Victor Segalen, *Essai sur l'exotisme*, Fata Morgana, Paris, 1978.

Georg Simmel, « Essai sur la sociologie des sens », In Georg Simmel, *Sociologie et Epistémologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 1981, pp.223-238.

Georg Simmel, « Esthétique de la Pesanteur », In Georg Simmel, *Le cadre et autres essais*, Les Éditions Gallimard, Paris, 2003, pp.19–28.