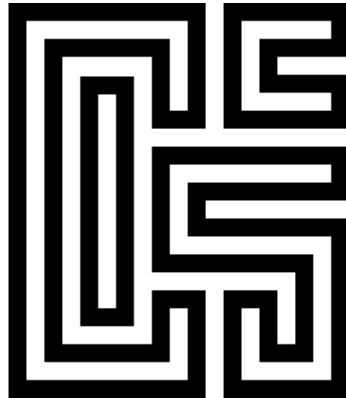


CISC



CENTRO INTERDISCIPLINAR DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA

O MEDIAL – O VIRTUAL – O TELEMÁTICO
O espírito de volta a uma corporeidade transcendental

Dietmar Kamper ☆5 de outubro 1936 – ☾28 outubro de 2001

Tradução: Prof. Dr. Ciro Marcondes Filho

Uso dos media e experiência corpórea

A discussão atual sobre os novos meios eletrônicos trouxe uma quantidade de conhecimentos relativos aos usos dos meios, pelo menos no plano programático. Nestes é consensual tanto para críticos como para favoráveis o fato de que os meios e o processar humano com eles são aversos ao corpo, sendo que aversão inclui algumas suposições de escalonado/gradualizado rigor. A hipótese geral é a de que os media são fatores de descorporificação. O corpo humano ou é transformado em prótese ou tendencialmente substituído, sendo que no melhor dos casos sobra um resto incomodante.

Deve-se submeter tais argumentos à prova, onde é possível e avaliar sua generalidade. Num olhar/na perspectiva clara parece que exatamente o uso excessivo dos novos media vai na direção de uma experiência corpórea das pessoas que deles se usam que de forma alguma se submete à mencionada estrutura da hipótese. Ao contrário, o espírito parece abstratamente, absolutamente ter caído num tipo de movimento retroativo que se acaba na experiência pré-moderna do corpo, do tipo do êxtase e da mística e progressivamente se submete a provas de realidade sem sentido. Em verdade, a afirmada aversão corresponde; contudo, a desvalorização genérica do corpo vale claramente somente para um horizonte de experiência da modernidade, que está superado historicamente.

Isso vale tanto para os efeitos mais evidentes como também para as motivações de uso dos meios associadas ao emprego de máquinas e aparelhos. A acepção de Lyotard, de que no atual momento do corpo, retira-se o solo do sujeito moderno, condicionado à dominação, expoente de reivindicações intelectuais,

pode ser, sem mais, complementado com a idéia de que num mundo mediatizado, no qual o eu idêntico ao espírito veiculado é utilizado como padrão básico, o corpo aparece como "o outro" e, com isso, não atua somente como fator prejudicial mas também como um novo modelo de alteridade irreduzível. A intencionada eliminação deixa descobertas as fronteiras reais da mediatização.

Tais sinais tornam necessária uma nova teoria do corpo, como a que circula na teoria dos novos media. Naturalmente, estes elementos, contrário à sua compreensão intrínseca, não são a superação do modelo cartesiano, mas o ponto mais alto deste. O que interessa aqui é a transcrição das teorias do corpo, que na maioria dos casos referem-se a um espaço mecanicista, ou seja, atemporal, a contextos teóricos, que possibilitam a consideração do corpo-tempo. Sem a história do corpo já não se pode falar hoje satisfatoriamente sobre o futuro do espírito. Sem o grande horizonte da experiência corpórea, o uso dos meios permanece uma questão necessariamente travada.

Disso surge uma diferença básica, que merece explicação. O mundo dos signos (o mundo medial e suas conseqüências) e o mundo do corpo funcionam com grande probabilidade não de acordo com as mesmas fórmulas, o que significa uma lacuna, ou seja, um abismo básico na experiência humana e ao mesmo tempo representa uma contradição contra as teorias sistêmicas elaboradas e os conceitos do construtivismo. Esta diferença manifesta-se através de uma distância que hoje é ocultada na reflexão dos meios e do corpo: pela distância entre corpo e imagem corpórea do corpo, que hoje se faz das formas mais variadas. Neste plano da imagem da tela, a distância não existe mas sim no uso dos media, na medida em que na era dos media o corpo humano necessário para se sentar em ângulo reto é apenas um entre vários.

Pois parece ser apenas algo mais que uma pura casualidade o fato de que em meio à nossa cultura atual tão altamente eletrônica a crise da experiência corpórea tenha sido reconhecida e verbalizada.[...] Como ela expressa sua

"presentificação/presentalidade" numa retórica de conceitos e movimentos, que pode ser, por razões estratégicas, hiperbólica e francamente histórica, ela recuperou/tomou de volta a atenção na experiência corpórea - e coloca impressionantemente sua existência contra a simulação. [Vivian Sobchak, 1988, p.427]

Os custos do virtual

Pode-se perguntar hoje de onde vem a fascinação pelo virtual e quanto ele custa àqueles que se expõem a ele, seja como produtores, seja como receptores. A discussão é há anos lardeada com enganosas obviedades, com ruidosa crítica assim como com ruidoso enaltecimento acrítico. Sabe-se contudo cada vez menos, conhece-se a origem dos media apenas vagamente, apesar de alguns conhecimentos, e do seu futuro, quase nada.

O que se promete é uma contínua melhora da técnica mediática, que por fim conduziria a tornar-se tão precisa, tão exata, tão real como a realidade. Mas o que é tão desejável nisso? A realidade que existe já é ruim o suficiente, para que precisamos de uma segunda? Por que precisamos ainda duplicar a miséria de um mundo ajustado, o resultado conjunto das trabalhos normatizados com os sentidos, a exaustão das circunstâncias, nas quais seres adultos definitivamente se instalaram, que só estão lá para suas vantagens e não conhecem mais nenhum milagre. À virtualização antecede o ter-se-tornado-virtual dos ambientes na percepção. A realidade é, também em realidade, uma coisa extremamente instável e, como tal, há muito perdida. Fala-se mais além do torna-se claro do invisível, do grande esforço da visualização há séculos, da localização e ordenação do campo visível. Mas está se pensando na tela, numa área sem margem, retangular, que agradece o olhar para ela e que ao ser no homem sugere poder sobre os objetos,

que permanece uma poderosa ilusão.

O que realmente acontece com essa visualização? Trata-se de uma Longa História, em que algo, que não é visível, se visualiza com a ajuda da câmera obscura, Agora se fala numa "chambre claire", da qual espera-se iluminação. Mas que assumiu uma estrutura de prisão com os aparelhos da visibilidade produzida, cujo brilho começa a empalidecer. O pequeno retângulo sem brilho excedeu-se e prometeu demais. Será que se deve mais uma vez exigir-se: mover-se nos ambientes, que deixam a pessoa fria, que não lhe pertencem, que tentam o desejo de poder e conduzem os interessados nela à armadilha?

Há ainda a pergunta, se /isso/ termina com a duplicação da realidade, se por meio da visualização não se simula um mundo totalmente artificial, que cobiça ser incontestável. Mas onde estão as medidas para as quais apontam a visualização, a simulação, os produtos dos mundos virtuais? Isso de forma alguma está claro. De qualquer forma, a realidade não é nada simples, não está claro, é resultado civilizatório de propostas penosas de treinamento dos sentidos e da aceitação social infinitamente ousada. Pode-se ler o desenvolvimento da arte na Europa como uma tentativa semelhante, de fabricar continuamente a realidade, como ela hoje é concebida. Mesmo a concepção espacial tem uma história que começou inicialmente com o Renascimento; esses pintores ensinaram como se deve apreender o mundo espacial. O fato de que hoje se confie nos olhos e se veja o mundo, que quase tudo capta, como genericamente compulsório, é um erro corrente, mas mesmo assim um erro.

Pode-se ainda perguntar: quem é o destinatário neste jogo de espelhos entre arte e artifício, quem é hoje o perceptível? Tudo parece acabar no corpo do observador da arte, ou, mais exatamente: num corpo que projeta sombras do observador de arte, ou seja, do usuário dos media, que ainda está totalmente fora de qualquer percepção. Aqui surge um horizonte que estabelece limites imutáveis. Na última Documenta Bazon Brock ilustrou com o corpo, ao pé da letra, aonde

isso conduz: uma condução, pela qual se trata deste corpo, de certa forma como último lugar no qual o corpo se defende e aceita, mantém distância, fica indiferente, passa ao lado. A tese correspondente é a seguinte: o projeto de grande técnica, no qual os novos meios de comunicação são apenas determinados fatores entre outros, levou sempre a fazer do mundo material um mundo de imagens, um mundo energético, que perde sua grande materialidade e pode deixá-la para trás. Mediatização, virtualização e telematização são "purificações", uma limpeza da sujeira do material, uma conseqüência dos trabalhos com paciência de anjo, momentos ainda de um projeto religioso, que apenas esqueceu sua origem a partir da Ascensão de Cristo. Se se fosse recordar então disso, os novos meios poderiam diretamente oferecer a chance de tornar novamente consciente o processo que transcorreu sem consciência ou sempre despercebido. Poder-se-ia seguir as pegadas - até a "Vortodstellung" (B. Brock), 'situação pré-morte' - e, tirar conseqüências dos maus trabalhos da força imaginativa na direção que tomou o "mundo-tornando-se-imagem" até em suas últimas ramificações. Assim poder-se-ia chegar possivelmente perto do caráter imagético das imagens, posto de observação para arquivos, monumentos sepulcrais auráticos de vidas passadas, rituais de morte... Assim seria certamente uma retrospectiva, um tipo de caminhar de caranguejo, não seria nenhum trabalho para frente, como se quer ainda fazer crer aos homens com tanta ideologia de progresso.

Dietmar Kamper. "O medial - o virtual - o telemático. O espírito de volta a uma corporeidade transcendental." In: Fassler, M./Halbach, W.R. (Org.) **Cyberspace. Gemeinschaften, virtuelle Kolonien, Öffentlichkeiten**. Munique, Wilhelm Fink, 1994, pp. 229-237. Trad. Ciro Marcondes Filho.

Texto originalmente publicado pelo Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação – FiloCom, em <http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/traducao7.html>