

# V COMcult

---

## o que custa o virtual?

### **SOBRE AGULHAS, LINHAS E TECIDOS: O CORPO VIVO E O CORPO VIRTUAL**

**Therence Santiago Alves Feitosa<sup>1</sup>**

#### **Resumo**

Esse texto possui a intenção de tecer análises referentes a como o corpo hoje se apresenta, se representa ou desaparece nas relações sociais. Como um ato de costurar, foram desenvolvidas reflexões pensando a relação do corpo na esfera do real e do virtual. No presente estudo, a intenção se concentrou em pensar a conexão entre o corpo, o virtual e os modos de sentir atuais. Para isso, foi provocado um olhar para a chamada “*era digital*”. Partindo de uma abordagem de natureza qualitativa, utilizando o método dedutivo, amparado por referências bibliográficas (Kamper, Virilio, Foucault, entre outros) ligados aos estudos do corpo, intuiu-se trazer reflexões sobre que corpo que se mostra tecido, produzido, fabricado.

**Palavras-chave:** Corpo. Mídia. Virtual. Real. Desaparecimento.

#### **Linhas, agulhas e tecidos**

O homem deslumbrado consigo mesmo fabrica seu duplo, seu espectro inteligente, e confia o entesouramento de seu saber a um reflexo. Nesse ponto, continuamos no campo da ilusão cinemática, da miragem da informação precipitada na tela do computador. O que se oferece é justamente informação, mas não sensação.

Paul Virilio

Atrevo-me nesse breve esboço de pensamento estabelecer diálogos entre autores ousados, importantes e críticos. Independentemente de bases teóricas diferentes, ou mesmo posicionamentos opostos em alguns pontos de suas teorias, procuro aqui, exercitar a capacidade simples e complexa ao mesmo tempo de conectar ideias possíveis em se tratando de pensar meu objeto de estudo nesse texto: o corpo e sua relação de desaparecimento (tomando aqui uma ideia de Virilio) dentro/a partir/impulsionado pelo virtual.

---

<sup>1</sup>Docente na UNIP e na Estácio-SP, doutorando em Comunicação e semiótica na PUC-SP.  
E-mail: [thefeitosa.rock@gamil.com](mailto:thefeitosa.rock@gamil.com)[aaaaaaaa@gmail.com](mailto:aaaaaaaa@gmail.com). Salvar conforme exemplo: [Ana Karla.UFRN.doc].

# V cult

## o que custa o virtual?

Mergulhando em possibilidades de natureza qualitativa, através de métodos dedutivos de análises, pretendo pensar (amparado por referências bibliográficas que me ajudem nessa empreitada) as dobras, o entre, as formas curvilíneas dos desdobramentos dos processos de mediação onde o corpo entra em conflito com a estética do virtual. Os novos modos de sentir (pensando aqui a ideia de *Aisthesis* dos gregos) devem ser pensados e repensados, uma vez que os corpos em seus sentidos vivos e os afetos, gerados por tais explorações sensoriais concretas desses sentidos, passam segundo Kamper (2002) por um processo de “*morte pelas imagens*”.

O corpo em sua forma material/concreta vem sofrendo segundo Kamper (2002) um massacre de estímulos de imagens. Isso ocorre, olhando por um prisma foucaultiano, por práticas sociais em planos de tensão, onde certo adestramento do corpo acaba acontecendo, fruto das inúmeras relações de poder que se desenrolam entre os sujeitos e as coisas. Aqui no caso, pretende-se pensar como que essas relações de poder são desenvolvidas no Universo telemático? Como dentro desse Universo o corpo (ou uma ideia dele) se configura ou se desconfigura? Pensando nos domínios da chamada “*era digital*” (onde as imagens/informações se deslocam tão rápido, que acabam se dissolvendo nas teias teciduais das chamadas redes sociais), se apresenta relevante algumas tentativas de se refletir sobre o local/papel que ocupa o corpo, os afetos e as emoções nos chamados tempos “*digitais*”.

Tais teias/tecidos gerados nesses contextos telemáticos podem desenvolver realidades alternativas, não reais. Nessa direção Baudrillard (2007) defende o argumento de atuações sociais dentro de simulacros, ambientes hiper-realizados onde os sujeitos se condensam e se diluem em espécies de ilusões coletivas provocadas.

Kamper (2002) aponta a existência de uma “*auto produzida caverna das imagens*”, onde os movimentos produzidos se dão por ações dos próprios sujeitos que se permitem certa overdose de imagens. Isso gera um processo de des-territorialização sensorial, que faz com que as sensações sejam sentidas, fabricadas, e descartadas de maneira tão efêmera, que mal se pode sentir de verdade. Nesse passo ocorrem estímulos tão intensos e constantes (no sentido de quantidade e velocidade) que acaba gerando espécies de colapsos atrelados às percepções e as sensibilidades.

# V COMcult

## o que custa o virtual?

### O trabalho do costureiro/a

Vamos aqui pensar com uma agulha e linha presentes em mãos, buscando costurar tecidos reflexivos possíveis: Pensando na política anatômica do detalhe de Foucault (2007), trançada/amarrada com a ideia de simulacro de Baudrillard (2007), e olhando para o sujeito, perdido e encantado dentro da caverna de imagens kamperiana, tem-se um panorama complexo e assustador do sujeito atual.

Nesses trâmites dialógicos, onde a “*tecnologia*” móbile e as cognições se entrecruzam em relações não afetivas concretas sensitivas (pensando aqui na ideia de ambientes virtuais de relações sociais), percebem-se claramente deslocamentos cognitivos agudos em direção de uma estética imediata (sensorialmente pensando/sentindo) onde a velocidade cria uma relação de tempo estranha, uma espécie de tempo sem tempo, onde as velocidades afetivas se dão no apertar de uma tecla, ou na durabilidade rápida de um post no Facebook.

Lipovetsky (1989) quando diz que a sociedade da abundância, do vício, do excesso, se deixava seduzir pela imagem, talvez, estivesse prevendo esses quadros atuais, onde as publicações em redes sociais atropelam as próprias experiências sensíveis de fato. Cabe nesse momento uma reflexão relacionada às mídias “*digitais*” e suas funções de suportes e transportes conteudísticos em se tratando de aperfeiçoar (pelo menos no sentido de rapidez) a veiculação da informação. Pensando nos excessos os quais se refere Lipovestky, é fato que o Universo telemático é uma fábrica abundante de produção de excessos. Esses provocam enxurradas de imagens, onde somos submetidos de um jeito ou de outro a uma contaminação invasiva via imagens. Isso esculpe de maneira deformada aparências superficiais, resultados das tessituras dessas imagens excessivas (isso no sentido de provocar a construção da aparência).

Nesse ponto, a reflexão gira em torno dessas enxurradas de imagens contribuindo consideravelmente para uma anulação do corpo, para o esquecimento do corpo. O resultado aparente disso é um trânsito desconexo (sensorialmente falando), ou uma transcendência fluída, frágil - que opera no campo da existência, provocando uma não existência na realidade. Segundo Kamper (2002):

Esta insurreição de signos, esta resposta dos objetos começa em uma estranha perversão: as imagens também podem encobrir o que elas mostram. Imagens do

# V COMcult

## o que custa o virtual?

mundo colocam se na frente do mundo de tal modo que nada mais resta dele.  
(KAMPER, 2002, p. 4).

O olhar deve rumar aqui para os desdobramentos nos quais são pintadas as telas das relações onde os sujeitos se enxergam (ou acham que se enxergam enquanto sujeitos). Nessas telas (telas de computadores, entre outras) são refletidas a ideia de corpo (ou do que se percebe enquanto corpo), através de inúmeros vídeos ou fotos, ou qualquer outra forma de partilhas textuais realizadas nas inúmeras páginas das mais variadas redes sociais na internet. Nesse passo devem ser observados os esforços desprendidos por esses canais, esforços que resultam em uma produção de sentidos, que se dá a partir das múltiplas imagens (aqui pensando as variáveis, variadas e múltiplas possibilidades intertextuais possíveis).

Nessa direção, pensando as “*redes sociais*”, é cabível a ideia de Lipovetsky (1989) a qual diz ter o universo do espetáculo um apelo enorme, pois o mesmo se aproveita das potencialidades da imagem, visando provocar um hipersentido, algo certamente sedutor, instigante, provocativo, contínuo, mesmo que ilusório. As “*redes sociais*” possuem, fazendo uma breve análise aqui, essa capacidade arquitetônica de estilizar estruturas espetaculares (refiro-me nesse ponto a recursos tecnológicos e a velocidade de propagação de conteúdo dos mesmos) em se tratando das informações. O hipersentido é fabricado aos montes, de maneira compulsiva, contínua, em fluxo, de maneira líquida (BAUMAN, 2003).

Essa fluidez gera consideráveis processos de necessidades de permanências rápidas dentro das redes. O hipersentido passa a transitar em “*terras*” da desapareição corporal concreta, do desejo pela experiência sensível virtual em relação a experiência real. Tal hipótese se levanta, uma vez que é percebido as necessidades de registros fotos/audiovisuais (festas, eventos, shows, cerimônias, encontros etc.) de maneira compulsiva e constante por parte dos sujeitos dentro do tempo “*real*” desse próprios acontecimentos.

Virilio (2015) aponta que a sensação de perda do poder e o desencanto de si mesmo, provoca uma procura protética de instrumentos/ferramentas que ocupem o lugar/função de elementos essenciais para as relações sociais. Ele aponta que acaba gerando até certa relação obsessiva por um imediato controle de tempo. Mesmo que esse tempo, seguindo a ideia de Kamper (2002) se apresente de maneira repetida paradoxalmente.

# V COMcult

## o que custa o virtual?

O tempo enquanto ideia de movimento, estaria se cristalizando na ótica de Virilio como sendo um instrumento técnico. Pensemos que esse instrumento técnico seja, na visão de Kamper um instrumento de poder em relação a certa dominação do sujeito sobre o objeto, onde a fantasia (imagem) venceu, e o contrário aconteceu. Kamper aponta que o objeto (aqui pensando as tais redes sociais e as mídias atreladas a elas) dominou o sujeito. Tem se então, um sério problema posto. Kamper mostra que é nas esferas culturais, onde os bens simbólicos são produzidos e movimentados, que esforços atrelados a construções de estados existenciais fora do presente são modelados e difundidos. A fantasia não só é fabricada, como alegoricamente retroalimentada, tanto pelas estratégias das “mídias”, como pelos sujeitos envolvidos nos processos comunicacionais que dão sentido/forma/força a essas “mídias”.

Kamper (1996) entende a imagem em algumas circunstâncias como sendo uma repetição, onde os interesses de relações estéticas mostram-se em ativações de imaginários, esses por sua vez, penetram nos cenários dando forma aos mesmos (transitoriamente/transcendentemente). Esse movimento deslocado, provoca certa manutenção dos próprios cenários virtuais, isso ocorre através de práticas repetidas de relações entre o sujeito com as inúmeras imagens produzidas.

### **Sobrecosturas do corpo no corpo que desaparece**

Pensando a questão do tempo, e de como dentro dessa ideia de tempo o sujeito se movimenta metonimicamente, é interessante perceber que os processos intermediários se desenrolam sobre a sensação de uma conformidade incerta, algo como uma razão irracional. Virilio (2015) diz que a desaparecimento e a aparição do real se da em suspensões confusas onde ocorrem deslocamentos da duração. Isso é facilmente percebido nos posts do Facebook ou do Instagram, onde a permanência/duração de uma imagem possui uma intensidade tão potente quanto seu tempo de existência/duração efêmera nas time lines.

Partindo da ideia do corpo como um todo, e pensando esse corpo transitando de maneira pulsante, flutuante, líquida, rarefeita, tem-se o corpo/objeto de Foucault (1997), corpo disciplinado/adestrado, talhado e marchetado (de maneira homogênea). Tal feito virtual ocorre artesanalmente através de estruturas de poder relacionadas às diversas técnicas de

# V COMcult

## o que custa o virtual?

digitalização anestésicas imediatas, onde as relações de tensão entre o corpo que está fora (real, na frente da tela) e o corpo que se quer ter (dentro, navegando na rede, onipresente virtualmente) se mostra conflitante (mesmo que esse conflito não seja percebido pelo sujeito). Aqui é possível retomar a ideia de fantasia de Kamper:

Em sua forma atual, a fantasia serve apenas para transformar tudo que vai ser numa imagem do que já foi. O futuro vivo é sacrificado ao passado morto. Em vez de corpos mortais que fazem parte de uma vida outrora inimaginável e imprevisível, logo haverá somente imagens eternas que caem sob a pressão do arquivo e sobrecarregam a capacidade de armazenamento. Assim, o sacrifício do tempo obriga a educar um imaginário social que tem de conservar todo o entulho da história humana "para todo o sempre". (KAMPER, 2015, p. 3).

A citação acima deixa claro que o que vem sendo produzido via “*redes sociais*” nada mais é do que arquivos itinerantes, reconfiguráveis atados a imaginários passageiros em se tratando do que seria o sujeito enquanto ser existente o qual no fundo é o sujeito que não existe de fato. São impressas características diversas nesse corpo morto/fictício que se mostra dentro das telas enquanto imagem transfixada, hiper-realizada, espetacular. Ainda nesse prisma Kamper (1997) argumenta que:

O virtual é possível, aquilo que a todo momento e em toda parte também é possível de outra maneira. Consiste na despedida do corpóreo uma vez que nega as condições do tempo e do espaço renegando com isso sua própria gênese. Ao mesmo tempo, o virtual marca os limites do arbítrio humano criando uma imanência universal imaginária, uma prisão do espírito absoluto concentrado em si que de nada mais dispõe além de si próprio. Essa monstruosidade, síntese da ilustração, é ela própria inilustrável. Talvez se esconda nela o luciferiano, aquele lado na natureza humana do qual já se fala nos escritos mais antigos. (KAMPER, 1997, p. 1).

Nessa linha de raciocínio o corpo vivo é substituído por outro corpo, formado de imagens, que aparentemente está conectado a uma ideia de memória, no entanto, se manifesta em uma região atemporal, em um espaço não existente, irreal, sem sentido, virtual, onde o que menos de fato se provoca é a produção real de memória. Como um Frankstein “*digital*” o corpo dentro da tela é construído post a post, em intermináveis relações sintéticas dentro das possibilidades de suportes midiáticos existentes no universo das tecnologias da informação.

# V COMcult

## o que custa o virtual?

### **Breves considerações das indumentárias possíveis**

É cabível nesse momento certa cautela no que tange análises mais precisas sobre esses crônicos processos da morte do corpo. A desconstrução/destruição do corpo vivo está em pleno processo de aceleração, isso pensando que cada vez mais a sedução apontada por Baudrillard (1991) é uma das armas mais valiosas dos sistemas de informação que se apoderaram das chamadas novas tecnologias digitais. Foi e, são criadas novas “*realidades*” irreais, hiper-reais, visando o desenvolvimento de nexos possíveis, ganchos que prendam o sujeito às imagens, as suas próprias imagens produzidas e movimentadas nas redes. Kamper em relação a esses trâmites mostra que:

A realidade veio a ser substituída pela ficção. “Curso inexorável das coisas” e “curso livre de fantasia” trocaram de lugar: agora os referenciais não param mais de resvalar, de cair, de desabar, e numa pânico contra-mão todos os fantasmas assumem caráter compulsivo, causando uma estupidez indolor nas pessoas envolvidas. O desprezo do mundo leva forçosamente ao desprezo de si mesmo. Por isso, na força do virtual vem à tona uma poderosa impotência, seguida de perto da auto-eliminação. (KAMPER, 1997, p. 2).

O curso das coisas deve ser repensado, redirecionado. Para isso, como qualquer outro mal, devem ser identificadas as causas, para só assim, os efeitos serem tratados/anulados. O problema do virtual reside justamente no fato, pegando a citação acima, dos efeitos muitas vezes sorrateiramente serem indolores, quase que imperceptíveis a olho nu. O corpo vivo é diluído homeopaticamente em doses muitas vezes silenciosas dia após dia, post após post, imagem produzida por imagem reproduzida. O efeito do desaparecimento do corpo é percebido por poucos (aqui também, essa afirmação é feita por mim de maneira especulativa, pois seria necessária uma pesquisa mais profunda para tal comprovação), sendo que a maioria pratica sua própria morte corporal de maneira compulsiva, viciosa e constante, sem sequer dar conta disso, retomo aqui os argumentos de Lipovetsky (1989) em relação aos vícios diversos produzidos nos tempos atuais.

Encerrando a ideia por hora, temos em Kamper (2001) um interessante raciocínio em relação ao olhar:

# V o que custa o virtual?

Na civilização avançada, a violência se manifesta no olhar. Na divisa do iluminismo – “tornar visível tudo o que é invisível!” – ainda não se podia evidenciar que o aumento da visibilidade teria efeitos inesperados. Michel Foucault discutiu esses efeitos, num texto intitulado “Panoptismo do poder”. Na troca do poder concentrado de um soberano pelo poder disperso da disciplina, instalou-se sob a aparente humanização um olhar controlador, que passou a produzir efeitos cada vez mais devastadores e aniquiladores. Essa estrutura ótica de controle e castigo, de disciplina, educação e emancipação, já existia muito antes da realização tecnológica da mídia de imagens (aparelhos fotográficos, filmadoras, monitores de TV, aparelhos de vídeo, etc.), e era colocada em prática socialmente, através das respectivas instituições. Mosteiros, casernas, clínicas, escolas, prisões, penitenciárias e colônias de trabalho forçado difundiram o controle ótico em todas as áreas sociais e cuidaram para que a ele correspondesse uma imagem coercitiva. Para que possam fazer parte do grupo, as pessoas têm de se sujeitar. (KAMPER, 2001, p. 4).

Nesse texto onde ele traz olhares desenvolvidos por Foucault, é importante perceber que mecanismos de sujeição sempre existiram. As imagens atreladas a controles corporais ou a destruição do próprio corpo sempre fizeram parte de intenções de controles disciplinares através de estruturas de coerções óticas, as quais deslocavam, e ainda deslocam os sujeitos em intenções atreladas a participação de grupos gerais e específicos (uniformes).

Hoje os espaços físicos muitas vezes são substituídos pelos espaços virtuais. Essas substituições evidenciam fictícias roupagens (repletas de indumentárias hitech) que mostram um corpo massacrado pelas imagens, e conseqüentemente pelos efeitos de tais “incorporações” imaginárias as quais jogam o corpo verdadeiro, real, concreto em um sexto de roupas descartadas e descartáveis, onde a existência sensível está sendo esquecida ou propositalmente deletada, abandonada, fruto de constantes desejos de trânsito nos meios “digitais”.

## Referências

- AGAMBEN; GLISSANT; ZUMTHOR. **Voz. Pensamento. Linguagem.** / orgs. Maria Rosa Duarte de oliveira, Maria José Palo. – São Paulo: EDUC, 2013.
- BARBERO, Jesús Martín. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2013.
- BAUDRILLARD, J. **À sombra das maiorias silenciosas. O fim do social e o surgimento das massas.** São Paulo, Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. **A transparência do mal. Ensaios sobre fenômenos extremos.** Campinas, Papirus, 1992.
- \_\_\_\_\_. **Da sedução.** Campinas: Papirus, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida.** Rio de Janeiro: Zahar, 2003

# V COMcult

## o que custa o virtual?

- CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2010.
- CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna. Introdução às teorias do contemporâneo**. 3ª ed. São Paulo: Loyola, 1996.
- DELEUZE, Gilles. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, 1983.
- FEYERABEND, Paul. **Contra o método. Esboço de uma teoria anárquica da teoria do conhecimento**. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1977.
- FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1996.
- KAMPER, D. **A estrutura temporal das imagens**. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/finish/3-kamper-dietmar/106-estrutura-temporal-das-imagens.html>. Acesso em 15 de setembro de 2015.
- KAMPER, D. **Imagem**. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/finish/3-kamper-dietmar/15-imagem/0.html>. Acesso em 15 de setembro de 2015.
- KAMPER, D. **Corpo**. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/pt/biblioteca/finish/3-kamper-dietmar/13-corpo/0.html>. Acesso em 15 de setembro de 2015.
- LIPOVETSKY, Guilles. **A era do vazio. Ensaio sobre o individualismo contemporâneo**. Lisboa, Relógio D' água, 1989.
- \_\_\_\_\_. **O império do efêmero : a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- LYOTARD, J. F. **O Pós-Moderno**. Rio de Janeiro, José Olimpo, 1993.
- MACHADO, Irene, Org. **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo. Annablume / Fapesp, 2007.
- MAFFESOLI, Michel. **Dinâmica da violência**. São Paulo, Vértica, 1987.
- \_\_\_\_\_. **O tempo das tribos. O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1998.
- \_\_\_\_\_. **A sombra de Dionísio**. Rio de Janeiro, Graal, 1985.
- \_\_\_\_\_. **No fundo das Aparências**. Petrópolis, Vozes, 1994.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no Século XX. O espírito do tempo**. Rio de Janeiro, Forense – Universitária, 1977.
- SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre a ciência**. São Paulo. Cortez, 2004.
- VIRILIO, Paul. **A estética da desapareição**. Rio de Janeiro. Contraponto, 2015.