



CORPO E ESPAÇO: UMA METÁFORA DIGITAL SOB A ÓTICA DA INSTANTANEIDADE

Wilmar Gomes de Souza¹

Resumo

Esse trabalho fala do corpo e de sua resignificação no ambiente virtual a partir das estruturas perceptivas que configuram o processo de visibilidade, e acabam por convergir numa distorção do tempo. Tempo de simulação, onde a ideia de abstração é acelerada pela velocidade que os novos mecanismos imprimem. O trabalho fomenta a discussão a respeito do corpo, mascarado pela imaterialidade de sua nova configuração binária, mimetizado a partir dos algoritmos e cujas tramas agora se inscrevem no espaço de um tecido construído, um universo que prescreve a representação em detrimento de uma realidade perceptiva, inscrita nos simulacros digitais, onde o local é menos um lugar e mais um referencial que deixou de existir como ponto de partida. Local suprimido pelo tempo, tempo de conexão e de digestão da imagem.

Palavras-chave: Corpo. Digital. Velocidade. Tempo. Espaço

O homem se impregnou de tecnologia e velocidade, vestiu a instantaneidade e a informação buscando sentido e companhia no universo digital através dos mais variados mecanismos de comunicação e comutação instantâneos. Pisou o solo da inovação, e ela, a tecnologia, tratou de impregnar a contemporaneidade com seu perfume *tecno*, seus mecanismos e novidades. Nascemos sob o signo da luz, filhos da “Led” e do teclado, nos aventuramos no desconhecido território da simulação. Como crianças sonhamos um futuro evocando a existência de um universo digitalizado, uma teia de algoritmos e projeções mapeadas que realizam a difícil tarefa de simular uma realidade, e a essa realidade amarramos sonhos e anseios inscrevendo nos muros da nulodimensionalidade nossos mais profundos medos.

¹ Professor de comunicação e artes e doutorando em Comunicação Midiática Na Universidade Paulista – Unip - pesquisador do Grupo de Pesquisa “Mídia e Estudos do Imaginário”. E-mail: wigoart@gmail.com

V o que custa o virtual?

Rompemos a barreira do som, pisamos o solo de outros planetas. Através dos cristais ópticos do “Hubble” observamos e dimensionamos o universo, vislumbramos o nascimento e a morte de estrelas e galáxias. Seres ancestrais que somos caminhando desde a aurora dos acontecimentos até os dias futuros. Hominídeos subjugados pela força da gravidade e pela curiosidade comungando com as forças da natureza num universo primitivo enquanto a parede da caverna era algo distante. Ensaíamos os primeiros passos na direção de uma nova ordem, no mesmo instante em que abríamos mão da nossa individualidade. Deixamos pra trás a copa das árvores para pisar o chão de novas eras, uma marca indelével foi deixada no barro da história, ecoando ao longo dos séculos até os dias atuais.

O *Homo erectus* fica em pé, libertando as mãos. A interação entre o crescimento do cérebro a liberdade das mãos, o desenvolvimento do crânio anterior e da linguagem, provoca uma complexidade crescente e caracteristicamente humana na qual a fantasia vem desempenhar um papel central. Não é um simples aumento no tamanho (um aumento no fator de 3 em relação ao peso corporal, no caso do *Australopithecus*, para 4,5 no *Homo erectus* e para 7,2 no *Homo sapiens*), mas, sobretudo a capacidade de interconecção neural que impulsiona o crescente poder da fantasia. (WULF, 2013, p. 23).

Nas curvas da contemporaneidade ascendemos, subimos um degrau na escala evolutiva e passamos a entender o sol e outras soluções, filhos da tecnologia que somos, almoçando luz e digerindo velocidades antes mesmo de aprendermos a andar. Tempo e espaço, Titãs disputando a permanência num mesmo corpo resignificado em suas estruturas compositivas. Retroagindo a um instante anterior na sua trajetória evolutiva, o homem torna-se novamente “curvus” frente aos novos aparatos de comunicação, vislumbra o universo das coisas sob a janela “catódica” que a contemporaneidade apresenta, uma realidade simulada em um ambiente projetado para aludir nossa existência, reflexo daquilo que fomos num nano segundo anterior.

A velocidade absoluta sucede ao tempo assim como ao espaço constante. A instantaneidade substitui as durações longas, os séculos dos séculos. A noite dos tempos cede lugar ao nascer do dia do instante presente. Os captadores, os receptores, os diversos aparelhos eletrônicos ou *fotônicos* (tubo catódico, terminal videoinfográfico etc.) de gravação substituem o pêndulo de outrora e de ainda agora. O *tempo mostra-se* não mais somente no envelhecimento, no desgaste ou na ruína,

V comcult

o que custa o virtual?

mas também no brilho de sua juventude, na intensidade de um aparecimento subliminal. (VIRILIO, p.11).

O corpo, superfície onde a história é desvelada, significada e adaptada às novas tecnologias, meticulosamente calculado, ele, o corpo, reconfigurado a partir dos Bit's, dos algoritmos e da comutação instantânea, constrói uma realidade perceptiva, simulada nas interfaces digitais onde a diferença entre a ideia corpórea e seu reflexo negligenciam suas dimensões enquanto negam as condições de tempo e espaço nelas implícitas.

Concentrado em si o corpo físico abre mão de uma vivência material em prol de uma subserviência digital, projetando-se na nulodimensionalidade dos aparatos para realizar assim a travessia corpórea, numa transmutação das estruturas imaginárias que permeiam o universo das coisas. E assim o corpo resignificado não dispõe mais de vida, mas da vida se alimenta, parasitando as culturas que o configuraram ao longo da sua trajetória evolutiva, renegando a complexidade da sua própria origem.

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, 1994, p. 1).

E esse metacorpo, reencarnado nos monitores led, emoldurado pelo concreto da cidade que cresce a sua volta como um monumento à vida, prolongando-se num *continuum* espaço onde a projeção do sujeito marca o advento de uma era regida pelas interfaces digitais e pelos dispositivos de multiplicação da imagem, onde as facetas dos muros que enquadram as construções subvertem em uma nova ordem de organização do espaço, “das situações opressoras de uma vida corpórea enredada no concreto – o elemento característico do processo de civilização” (KAMPER, 1989).

O projeto da civilização voltado para um distanciamento cada vez maior, repressão e normalização da vida corpórea visando-se produzir contribuições produtivas e instrumentais sempre mais elevadas, seja no campo prático, seja no campo teórico, parece não ter proceder posteriormente. A incorporeidade potencializada da terceira revolução das forças produtivas, a eletrônica, encontra claramente resposta numa multiplicidade de formações simbólicas e sintomáticas do corpo, as quais reportam – talvez também somente destrutivamente – de novo em jogo a verdadeira força

V^{com}Mcult

o que custa o virtual?

produtiva; por outro lado, isso “condena” antes de tudo a reflexão, a simples função suplementar. (KAMPER, p. 5).

Mas o espaço é também o manto tangível onde as dimensões físicas e abstratas se manifestam, local onde os elementos transcendem sua materialidade buscando existir como entes de representação e manifestação da realidade. O espaço é o local organizado pela cultura, mas é também um nada entre coisas. Compreendemos o espaço como local de encontro onde o outro é reflexo da nossa existência, mesmo que de forma perene ou *contigua*, e ele, o espaço, se configura mais como uma categoria de raciocínio do que como uma dimensão perceptiva. Nele deixamos as marcas da nossa ancestralidade, pois o espaço como suporte de manifestação também possibilita que nossa história ecoe através dos tempos, “O espaço é, sem dúvida, mais do que um ponto de vista ou um sentimento complexo e fugaz. É uma condição para a sobrevivência biológica” (TUAN, 1983).

Durante as primeiras semanas de vida, os olhos do recém-nascido não focalizam enquadramento. Ao final do primeiro mês, o bebê é capaz de fixar o olhar em um objeto que esteja em sua visada, e ao final do segundo mês começa a aparecer a fixação binocular de convergência. No entanto ainda no quarto mês, a criança mostra pouco interesse em explorar visualmente o mundo além de um raio de um metro. A criança não se locomove e apenas pode fazer pequenos movimentos com a cabeça e com os membros. Mover o corpo seguindo uma linha mais ou menos reta é essencial para a construção do espaço experimental mediante as coordenadas básicas de frente, atrás e lados. A maioria dos mamíferos logo após o nascimento, adquire um sentido de orientação, dando alguns passos seguindo a mãe. A criança deve adquirir essa habilidade mais gradualmente devido à sua lenta maturação. (TUAN, p. 23-24).

Aqui surge um horizonte de questionamentos a respeito do corpo resignificado nos aparatos. Quem afinal é o destinatário nesse jogo de simulações e espelhos? Quem realmente configura e administra tal realidade perceptiva? Se o corpo se faz sentir, inicialmente, de modo quase involuntário e não intencional, projetando as sombras da sua existência nas interfaces digitais na medida em que as fronteiras físicas dessas mesmas interfaces fragmentam-se em novos aparatos, permitindo assim, que novos limites territoriais sejam estabelecidos a partir da mobilidade pressuposta por esses mesmos aparatos. Tudo isso parece convergir de certa forma para um lugar sem nome, um espaço de representação e diálogo que defende e aceita sua natureza comutativa, invariável e arquetípica. Um lugar onde a indiferença torna necessária a tese em que pesa a tolerância de se viver num espaço calculado,



onde o corpo transcendeu as barreiras do tempo e da materialidade, projetado na interface nulodimensional que caracteriza a sociedade da luz.

Descrevo assim nossa nova verdadeira natureza, digital, reversa e impulsiva, inscrita na instabilidade das superfícies instantâneas, no relevo líquido que as novas tecnologias prenunciam. Mas se o corpo por sua vez perfaz a ideia de multiplicidade implícita pela proliferação das novas tecnologias de comunicação, por outro lado projeta uma vida na qual o espaço é redimensionado a partir da vivência corpórea, o que resulta numa distorção do tempo a sua volta, tempo de representação onde o habitual processo de abstração é acelerado pela velocidade que os novos mecanismos imprimem. Onde o silêncio caracterizado pela transmutação entre os ambientes (físico/virtual) é progressivamente interrompido pela imaterialidade das coisas que o configuram, convergindo para um distanciamento cada vez maior onde o universo material passa a ser apenas uma ideia distante. E o local de permanência constituído de elementos físicos não é mais referência ou referencial, mas local de passagem, da não permanência. Passa a existir não mais enquanto distância, profundidade de campo de uma representação, de uma visibilidade sem face, na qual desaparece e se apaga a antiga indicação de ruas, avenidas e coisas assim. E se possuímos ainda uma localização geográfica ela hoje é referenciada através do “IP” e do “PIN” dos mecanismos midiáticos como postula Paul Virilio “*A limitação do espaço torna-se comutação, a separação radical transforma-se em passagem obrigatória, transito de uma atividade constante, atividade de trocas incessantes, transferência entre dois meios. Duas substâncias.*”

Aqui vemos emergir um novo modelo de canibalismo do corpo, expresso na necessidade de aceitação e inserção a partir da imagem reconfigurada nos aparatos e mediada pelas interfaces digitais que prenunciam aquilo que a pouco era fronteira da matéria, e agora, simulacro digital onde a via de acesso passa a ser única, transparente e secreta.

Confrontam-se aqui dois procedimentos: um deles bem material, constituídos de elementos físicos, paredes, limiares e níveis, todos precisamente localizados: o outro imaterial da qual as representações, imagens e mensagens não possuem qualquer localização ou estabilidade, já que são vetores de uma expressão momentânea, instantânea, com tudo aquilo que esta condição pressupõe em termos de manipulação do sentido, de interpretações errôneas... (VIRILIO, p.16).



Nesse sentido precipita-se no abismo das representações o corpo, resignificado e mascarado pela imaterialidade de sua nova configuração binária, mimetizado a partir dos algoritmos e cujas tramas agora se inscrevem no espaço de um tecido construído, um universo que prescreve a simulação em detrimento de uma realidade perceptiva, inscrita nos simulacros digitais, espelhos da contemporaneidade que refletem a nova ordem vivente. O corpo, transcrito nesse universo simulado, ergue-se sobre a necessidade da mimese, onde as dimensões do tempo e do espaço tornam-se inseparáveis, indissolúveis da sua velocidade de transmissão, dando por encerrada a separação entre o próximo e o distante.

Assim talvez possamos compreender as relações entre o físico e o virtual que se configuram a partir do advento das novas tecnologias de comunicação expressas pela contemporaneidade e que nos permite percorrer suas estruturas culturais na condução de uma nova modalidade de adulteração do corpo. Estou aqui falando dos novos suportes de representação do real, e de tudo aquilo que lhe é conexo, de tudo aquilo que de certa forma ecoa como “background” na designação de uma identidade, de uma representação sobre si mesmo. Um jogo de imitação que conduz o pensamento no sentido de defender o corpo como última estância de domínio do imaginário, que se manifesta no âmbito do processo cultural, constituído-se a partir de eventos primordiais que se acumulam e se transformam ao longo da história.

Mas, se é inegável que o corpo está na base de toda comunicação, também é inegável que o corpo enquanto mídia se altera a cada alteração da cultura e da sociedade da qual faz parte. Porque falar em corpo é falar em uma complexa intersecção entre natureza biofísica, natureza social e cultura. Assim, muito além de ser uma mídia, o corpo é também um texto que tem registrada em si uma enorme quantidade de informações, desde a história da vida no universo até a história cultural do homem, do *homo faber*, do *homo sapiens*, do *homo ludens* e do *homo demens*. Portanto torna-se imperioso também enxergar o corpo enquanto texto. E todo texto é uma unidade que se complexifica, se altera e se transforma com a história, porque é fruto de um diálogo com os outros textos, com os outros tempos, com o passado e a sua memória, mas também com o futuro e seus projetos, sonhos e utopias. (BAITELLO, 1999, p.4).

A ciência instaurou um novo olhar sobre o tempo, mais precisamente sobre as dimensões do tempo, e esse novo olhar, resignificado pelos aparatos de comunicação e comutação instantâneos convergiu na direção de uma experiência corpórea única que transcende o universo físico e descarta o princípio da linearidade do tempo. Refere-se a um



espaço atemporal onde a projeção do sujeito é uma sombra, reflexo nulo de uma verdade transcrita nas interfaces das novas tecnologias.

O local é menos um lugar e mais um referencial, deixou de existir como ponto de partida, como produto da história. Intercalado entre paredes e muros, esse lugar não existe mais, foi suprimido pelo tempo, tempo de conexão, tempo de digestão da imagem e de transmutação do corpo, *corpo-tempo* (Kamper). Tempo de ruptura com o passado e com a ideia de uma sociedade estática em suas estruturas físicas, onde os objetos se encontram e os elementos do imaginário se relacionam.

*Se o espaço é aquilo que impede que tudo esteja no mesmo lugar, este confinamento brusco faz com que tudo, absolutamente tudo, retorne a este “lugar”, a esta localização sem localização...o esgotamento do relevo natural e das distâncias de tempo achata toda localização e posição. (...) A instantaneidade da ubiquidade resulta na atopia de uma interface única. Depois das distâncias de espaço e de tempo, a *distância velocidade* abole a noção de dimensão física. A velocidade torna-se subitamente uma *grandeza primitiva* aquém de toda medida, tanto de tempo como de lugar. (VIRILIO, p.13).*

Esse local, antes pensado como espaço de pluralismo onde convivemos com o outro, mesmo que de forma contígua, não é só um reflexo de uma estância mais elevada no sentido topológico, é a própria contemporaneidade, mediatizada, impressa nos mais variados mecanismos de multiplicação imagética. E é essa ideia de um sujeito “mobil” perdido na nulodimensionalidade que autentica a ruptura com a matéria. Sujeito desterritorializado² no espaço físico, reterritorializado nas estâncias digitais das interfaces de comunicação e comutação instantâneas que prenunciam o advento da imagem máquina, calculada e resignificada. Ente profano que reclama em si os últimos vestígios de humanidade, fechado nos simulacros catódicos que elegeram a eletricidade como seu único Deus. Criador e criatura presos num só corpo, num só espaço, enclausurados na dimensão contemporânea dos novos

² Gilles Deleuze, Felix Guattari “O nômade não tem pontos, trajetos, nem terra, embora evidentemente ele os tenha. Se o nômade pode ser chamado de o Desterritorializado por excelência, é justamente porque a reterritorialização não se faz *depois*, como no migrante, nem em *outra coisa*, como no sedentário (com efeito, a relação do sedentário com a terra está mediatizada por outra coisa, regime de propriedade, aparelho de Estado...). Para o nômade, ao contrário, é a desterritorialização que constitui sua relação com a terra, por isso ele se reterritorializa na própria desterritorialização. É a terra que se desterritorializa ela mesma, de modo que o nômade aí encontra um território. A terra deixa de ser terra, e tende a tornar-se simples solo ou suporte. A terra não se desterritorializa em seu movimento global e relativo, mas em lugares precisos, ali mesmo onde a floresta recua, e onde a estepe e o deserto se propagam.”



aparatos de comunicação e comutação instantâneos, corpo perdido no espaço dentro do espaço, um meta-espaço. Universo digital onde a lógica do equilíbrio é reconfigurada em prol de uma estrutura que prenuncia a época da velocidade, da instantaneidade, das novas configurações do tempo e do espaço, da ordem e do caos, epígrafes de um velho mundo novo.

Referências

- BAITELLO, Norval Jr. **As imagens que nos devoram: antropofagia e iconofagia**. Encontro Imagem e Violência São Paulo, 2000 - Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia. Disponível em <http://www.cisc.org.br/biblioteca>.
- DELEUZE, Gilles, GUATTARI, Félix; **Mil platôs - capitalismo e esquizofrenia**, vol. 5 / tradução de Peter Pál Pelbart e Janice Caiafa. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- HILLMAN, James. **Cidade e Alma**. São Paulo: Studio Nobel, 1993.
- JUNG, C. G. **A vida simbólica**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.
- KAMPER, Dietmar. Imagem. In: **Cosmo, Corpo, Cultura. Enciclopedia Antropologica**. WULF, Christoph (Org).Milano: Ed. Mondadori, 2002. Texto originalmente publicado pelo Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação-FiloCom, em <http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/traducao7.html>
- _____. "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>
- _____. Corpo. In: **“Cosmo, Corpo, Cultura. Enciclopedia Antropologica**. WULF, Christoph (Org.) Milano: Ed. Mondadori, 2002. Disponível em <http://www.cisc.org.br/biblioteca>.
- _____. **Corpus Absconditum : O Virtual como Variante da Ausência**. São Paulo. Disponível em <http://www.cisc.org.br/biblioteca>.
- RIBEIRO, Mauricio da Silva. **A Vida Na Superfície das Imagens**. https://drive.google.com/folderview?id=0BzQ30rm6HiNZc3dlcHJ6UW41b0k&usp=sharing_eil acessado em 10 de Agosto de 2015.
- VIRILIO, Paul. **O espaço crítico**. / tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993
- _____. **A imagem máquina e a era das tecnologias do virtual, A Imagem Virtual Mental E Instrumental**. São Paulo: Editora 34, 1993.
- _____. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2005.
- _____. **A imagem virtual mental e instrumental**. São Paulo: Editora 34, 1993.
- TUAN, Yi – Fu. **Espaço e lugar : A perspectiva da experiência**. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983
- WULF, Christoph. **Homo Pictor: Imaginação, ritual e aprendizagem mimética no mundo globalizado**. Tradução Vinicius Spricigo. São Paulo: Ed. Hedra, 2013.