

revista de comunicação,
jornalismo e espaço público

7

Periodicidade
Semestral

Imprensa da Universidade de Coimbra
Coimbra University Press

mediapolis

tema

media, comunicação e género
media, communication and gender



Corpo, mídia e sexo no século XXI:

da pornotopia para a atopia sexual

Body, media and sex in 21st century: from pornotopy to sexual atopy

https://doi.org/10.14195/2183-6019_7_11

Resumo

Este artigo analisa a relação entre corpo, mídia e sexo no século XXI. Traçando um breve panorama da relação entre tecnologias comunicativas e práticas sexuais, observaremos como os usos de diferentes mídias conformaram determinadas formas de se relacionar com o corpo nu e com o sexo. Se a pornografia consumida nos meios de comunicação de massa (revista, cinema, VHS, etc.) constituiu aquilo que Preciado (2010) intitulou “pornotopia”, concluirei, a partir da análise de três casos paradigmáticos escolhidos por mim, que os dispositivos digitais (webcam, smartphone, gadget, etc.) têm constituído uma espécie de “atopia sexual”, propiciando o surgimento de novas formas de sentir ao desconectar a sexualidade dos imperativos espaciais, temporais e, até mesmo, corporais.

Palavras-chave: corpo; mídia; sexo; tecnologia digital; sexualidade; pornografia.

Abstract

This article aims to analyze the interrelation between body, media and sex in the 21st century. Drawing a brief panorama on the link between communicative technologies and sex practices, we will look at how the use of different media conformed some certain ways to relate with the naked body and sex. If the pornography consumed by mass communication media (magazine, movies, VHS etc) constituted that which Preciado (2010) entitled “pornotopy”, I will conclude from the analysis of three paradigmatic cases I chose that digital devices (webcam, smartphone, gadgets etc.) have been constituting some type of “sexual atopy”, prompting the urge of new ways of feeling by disconnecting sexuality from its spatial, temporal and even body imperatives.

Keywords: body; media; sex; digital technology; sexuality; pornography.

Introdução

É inegável a crescente participação das tecnologias digitais em nossas práticas amorosas e sexuais: quantos encontros deixariam de acontecer se os computadores e smartphones fossem eliminados do nosso cotidiano? Neste sentido, mais do que “veículos de conteúdos”, as novas mídias e as tecnologias digitais estão operando como arquiteturas informativas com as quais podemos interagir a partir de qualquer localização geográfica, desde que conectados à Internet. Como consequência disso, a utilização massiva das tecnologias digitais e da comunicação em rede, para além de facilitar encontros e inaugurar novos hábitos de relacionamento, está instaurando novas sensibilidades eróticas ao desvencilhar o sexo dos imperativos espaciais, temporais e, inclusive, corporais que se impuseram até então sobre nossas práticas sexuais.

Como pensar o sexo e a sexualidade num contexto em que, graças às redes digitais, podemos nos conectar com diferentes pessoas e objetos para ver, ouvir, tocar e sentir seus corpos por meio das imagens, sons e impulsos elétricos advindos de um outro local geográfica

e temporalmente distante? Parece ter sido a pornografia quem começou a conjugar corpo, mídia e sexo em nossa época moderna, transformando a literatura, a gravura, a fotografia e o vídeo em potenciais parceiros sexuais, uma vez que, conforme os diversos interditos no campo da sexualidade se arregimentavam pelo ocidente, as mídias se dispunham a abrigar e disseminar as representações do sexo e suas perversões expiadas pelo discurso religioso, jurídico, médico ou pedagógico.

Junto com os bordeis, as gravuras obscenas, a literatura libertina e as fotografias eróticas operavam como lugares (*topos*) autorizados para a transgressão dos interditos sexuais: dentro dos quartos dos prostíbulos, entre as linhas do livro e pelas superfícies das imagens, suspendiam-se temporariamente os costumes e leis que regulavam as práticas sexuais até a metade do século XX. Com sua massificação realizada pela fotografia, pela revista, pelo cinema e pelo VHS, a pornografia parece ter constituído, conforme veremos com Preciado (2010), uma “pornotopia”, isto é, um *lugar* no qual estava autorizado o

acesso, o consumo e o exercício temporário da sexualidade.

Na nossa atualidade, entretanto, as tecnologias digitais estão dissolvendo essas pornotopias para nos fazerem vivenciar uma espécie de “atopia sexual” que prescindir de um local físico (como o bordel) ou midiático (como a revista ou o VHS) para a prática sexual, bem como, por vezes, da própria representação do corpo humano. Analisando três casos paradigmáticos da nossa época, mostrarei que a popularização do smartphone e da conectividade móvel tornou possível iniciarmos, em qualquer lugar e a qualquer momento, práticas sexuais com centenas de pessoas por meio de (1) *live shows* em *webcam chat sites*, organizar orgias com nossos vizinhos por meio dos (2) *hookup dating apps* e até mesmo acariciar, chupar ou penetrar as anatomias digitais dos *avatars* na (3) *Pornografia em modelagem 3D*.

Assim, nas páginas a seguir refletiremos brevemente sobre a constituição dessas pornotopias para, posteriormente, considerar a “atopia sexual” que caracteriza nossa época e apresentar a hipótese de que as tecnologias digitais estão transformando

nossa experiência sexual ao fomentar uma sexualidade que não se inicia nem se destina somente ao corpo, mas que incorpora imagens, eletricidade e dispositivos enquanto partícipes das nossas atuais práticas sexuais.

A constituição da pornotopia

Representações do corpo nu, interagindo ou não com seus genitais, não é uma exclusividade dos últimos séculos. Como sabemos, diferentes povos já em épocas longínquas produziam desenhos, pinturas, esculturas, gravuras e literatura em torno do sexo¹. Ou seja, conteúdos sexuais representados em diferentes suportes não surgiram nos últimos séculos, mas acompanham o ser humano desde o desenvolvimento da linguagem.

Da mesma forma, a palavra “pornografia” também não é nova. Provém da união das palavras gregas *porne*

(prostituta) e *graphein* (escrever), as quais, unidas, formam a palavra *pronographos*, isto é, “escritos sobre prostitutas”. Embora outrora a palavra se referisse à “descrição da vida, dos costumes e dos hábitos das prostitutas e de seus clientes” (Moraes & Lapeiz, 1984, p. 109), no início do século XIX ela passou a qualificar aqueles livros (na sua maioria, romances) e gravuras de cunho libertário e transgressor quanto às restrições morais (e, algumas vezes, jurídicas) em torno do sexo (Hunt, 1999, p. 14).

Com a invenção da fotografia (e o conseqüente desenvolvimento do cinema), surge um novo suporte para a exposição do nu e do sexo, fazendo mutar ainda mais o significado daquilo que é pornográfico – vide os livros considerados pornográficos no século XIX mas que agora figuram entre os clássicos da literatura². Por fim, o acesso massivo à pornografia visual possibilitado pelo surgimento do VHS e, em seguida, pelas tecnologias digitais, facilitou radicalmente o consumo de representações do

corpo nu, transformando, mais uma vez, nossa forma de se relacionar com assuntos relacionados ao sexo. Assim, a definição e a qualidade do que é pornográfico varia de época para época, de região para região e até de pessoa para pessoa, uma vez que ela resulta da confluência de diferentes fatores culturais, iconográficos e morais.

Avaliando a história da pornografia na literatura (Goumelot, 2000), nas gravuras (Néret, 2015), nas fotografias (Kempe, 2015), no cinema (Gerace, 2015) e no vídeo (Abreu, 2012), percebemos que cada mídia trazia consigo uma forma, um espaço e uma temporalidade específica para se relacionar com as representações da nudez e do sexo. Contudo, se a pornografia fora utilizada inicialmente pelos libertinos do século XVIII para desmoralizar a aristocracia já em decadência, bem como o poder do Estado e da Igreja, hoje ela já se tornou um produto doméstico inofensivo³. É sob este contexto que se conformará aquilo que,

1 Lembremos da pequena escultura doravante intitulada “Vênus de Willendorf”; da peça “Lisístrata”, de Aristófanes; das paredes de Pompeia repletas de desenhos, frases e pinturas sobre sexo; da figura de Prápo com seu incomensurável pênis ereto e do não menos conhecido livro Kama Sutra.

2 Por exemplo, *As flores do mal*, de Baudelaire, e *Madame Bovary*, de Flaubert, ambos publicados em 1857.

3 Em oposição a essa condição doméstica inofensiva da pornografia no século XXI, temos o *pornoterrorismo* de Diana J. Torres (2011) e o chamado *pós-pornô* analisado na obra organizada por Stüttgen (2009).

a partir de Preciado (2010), chamaremos de “pornotopia”⁴: a imagem pornográfica, enquanto vértice que une (ou separa?) o espaço público do espaço privado, sobrevirá sempre como um elemento capaz de perturbar a organização delineada pelas cidades modernas (Dufour, 2013), expondo suas contradições sociais e urbanísticas no trato do corpo e da sexualidade. Enquanto uma forma de “transgressão organizada”, a imagem obscena foi paulatinamente confinada no espaço privado, íntimo ou doméstico⁵, estabelecendo uma forma e um

topos específicos de consumo visual da pornografia, isto é, um consumo recluso, discreto e, preferencialmente, individual. É assim que, em meados do século XIX, as imagens do corpo nu e do sexo serão desligadas do fluxo cultural, artístico, político e filosófico dos quais anteriormente participavam para serem consumidas numa única dimensão instrumental já sinalizada desde o século XVII: provocar a excitação sexual no seu consumidor.

Foi sob este cenário paradoxal de repressão-liberalização que o exército norte-americano nomeou de “material de apoio estratégico às tropas” a produção de fotografias pornográficas realizadas e distribuídas pela própria instituição para os soldados estadunidenses da I e da II Guerra Mundial, mesmo sob as severas leis antiobscenidade vigentes nos EUA desde 1712. O que percebemos desta e outras situações paradoxais é o fato de que, a partir do século XVIII, a pornografia pôde continuar a existir ilegalmente, mesmo sob “contextos

antipornográficos”, desde que utilizada para a masturbação masculina individual em algum ambiente privado (Preciado, 2010, p. 25).

A pornografia, para alcançar a proporção de onipresença com que se desenvolve nos dias de hoje, teve que operar sobre o complexo poder-sexo-capital que se espacializava de diversas formas pelo território urbano. O bordel do século XIX, por exemplo, funcionou como um lugar de suspensão temporária dos interditos da sexualidade, no qual as leis e costumes vigentes ficavam do lado de fora do perímetro designado por suas paredes. “Heterotopias” é o nome que Foucault deu para estes “contra-espços” que têm como “regra justapor em um lugar real vários espaços que, normalmente, seriam ou deveriam ser incompatíveis” (Foucault, 2013, p. 24). Surgiam, assim, heterotopias que fraturavam temporariamente as formas tradicionais de espacialização do poder, alterando as formas de habitar a cidade e de se relacionar com a sexualidade.

Sob esta perspectiva, Preciado analisa como a arquitetura foi a principal aliada para o rápido sucesso da

4 O termo *pornotopia* foi criado e empregado pelo pesquisador e crítico literário norte-americano Steven Marcus em sua obra *The other victorian: a study of sexuality and pornography in mid-nineteenth-century England*, de 1974, para “designar a fantasia utópica implícita na pornografia” (Hunt, 1999, pp. 40-41). Em seguida, outros autores se apropriaram do termo para dar-lhe novos significados. Este é o caso de Preciado que, apesar de não mencionar de onde provém tal termo, utilizou-o para designar a relação espaço-sexual corroborada pela pornografia. Novamente, o termo será aqui explorado, reapropriado e, mais uma vez, ressignificado para compor com o argumento deste artigo.

5 A distinção entre *espaço público* e *espaço privado* (e suas derivações como *social*, *urbano*, *íntimo* e *doméstico*) foi bem historicizada, analisada e complexificada por outros autores. Para evitar divagações conceituais

que nos desviassem do argumento central aqui desenvolvido, recomenda-se a leitura da obra Arendt (2007) e da coleção Veyne (1990).

famosa revista *Playboy*⁶, pois, conjugando matérias sobre mobiliário, música, carro e outros assuntos relativos ao consumo tipicamente norte-americano do pós-guerra, fomentava a “criação de um novo espaço radicalmente oposto ao hábitat da família nuclear americana” (Preciado, 2010, p. 35, tradução nossa). Ao reunir “em um mesmo meio as práticas da leitura de textos e imagens e a masturbação, fazendo que o desejo sexual se estendesse indiscriminadamente desde o jazz até os painéis de fórmica das mesas de escritório anunciadas em suas páginas” (Preciado, 2010, p. 28, tradução nossa), a *Playboy* construía um novo tipo de consumidor masculino urbano, distinto do marido trabalhador promovido pelo discurso governamental norte-americano dos anos 1950. Se o espaço privado/intimo/doméstico estava reservado às mulheres até o começo do século XX, as duas grandes guerras mundiais forçaram uma alteração destes papéis, lançando a mulher

para o mercado de trabalho (espaço público). Com o fim das duas guerras, os soldados combatentes retornavam inabilitados para o trabalho, encontrando um espaço privado não mais dividido pelas relações sexo-espaciais; cobrando-lhes, assim, novas posições na sociedade. Ou seja, o ambiente doméstico, até então destinado à fruição e manutenção feminina, necessitava agora de uma apropriação masculina. Ainda segundo Preciado, a revista *Playboy*,

(...) através de diversos meios audiovisuais, havia perseguido um objetivo fundamentalmente político e arquitetônico (apenas secundariamente midiático e em nenhum caso pornográfico): desencadear um movimento pela liberação sexual masculina, dotar o homem americano de uma consciência política do direito masculino a um espaço doméstico e, em última análise, construir um espaço autônomo não regido pelas leis sexuais e morais do matrimônio heterossexual. E tudo isso, reivindica Hefner, muito antes do despertar do feminismo e

dos movimentos de liberação sexual. Frente ao “império do lar familiar heterossexual” dos anos cinquenta, topos central do sonho americano, *Playboy* havia lutado pela construção de uma utopia paralela: “o império do solteiro na cidade” (Preciado, 2010, p. 33, tradução nossa).

Se numa análise superficial a *Playboy* parece ter contribuído em alguma medida para a “emancipação” do corpo da mulher, Preciado nos mostra que, ao contrário, a *Playboy* promoveu antes uma “emancipação” da masculinidade do homem solteiro heterossexual ao incentivá-lo a habitar e decorar os apartamentos para solteiros que começavam a proliferar nos anos 1960 – daí a importância das mulheres nuas numa revista que, sem tais fotografias, seria facilmente comparável às revistas femininas de consumo já em grande circulação na época. Assim, a *Playboy* estava criando a pornografia moderna:

(...) não pelo uso de uma fotografia de um humano despido – algo recorrente nas publicações ilegais

6 Idealizada e dirigida por Hugh Hefner, a revista *Playboy* foi lançada nos EUA em 1953, tornando-se, em apenas seis anos, a revista mais distribuída no país e alcançando uma média de seis milhões de leitores já em 1959.

de revistas *Nudies* da época –, mas pelo uso da diagramação e das cores e pela transformação da imagem em *desplegable* que fazia da revista uma técnica portátil de “apoio estratégico” – para usar a expressão do exército americano – para a masturbação masculina. (...) Aqui a noção de pornografia não pretende emitir um juízo moral ou estético, senão simplesmente identificar novas práticas de consumo da imagem suscitadas pelas novas técnicas de produção e distribuição e, ao mesmo tempo, codificar um conjunto de relações inéditas entre imagem, prazer, publicidade, privacidade e produção de subjetividade. O que era pornográfico na *Playboy* não era a utilização de certas fotografias consideradas obscenas pelas instâncias governamentais de censura e vigilância do decoro, mas o modo que fazia irromper na esfera pública aquilo que até então havia sido considerado privado. O pornograficamente moderno era a transformação de Marilyn [Monroe] em informação visual mecanicamente reproduzível capaz de

suscitar afetos corporais (Preciado, 2010: 26-27, tradução nossa).

Mas, em todo esse processo de utilização instrumental e compulsória da pornografia no século XX, há algo muito novo para a história do corpo e que é pouco analisado. O motivo de sua rápida difusão e o que a faz ser realmente obscena não é o fato de exibir corpos nus, cenas de sexo explícito ou atitudes imorais; tampouco o fato de consumirmos tais imagens em lugares considerados inapropriados para tanto, como no local de trabalho ou no transporte público. O que é de fato *ob-sceno* (algo que deveria estar fora de cena, mas que é colocado à frente da mesma) na pornografia é sua capacidade de colocar o sexo fora do seu lugar supostamente original, ou seja, com a pornografia, o sexo é transportado do meio das sensações do corpo para o campo das mídias, do informativo, do inorgânico. Portanto, a pornografia é *ob-scena* por superar o discurso vitalista do desejo e do erotismo, trasladando nossa sexualidade para lugares outros que o da pele e desconectando-a das variações hormonais que ritmavam a excitação – daí

seu sucesso. Ao conciliar corpo, mídia e sexo, a pornografia fez surgir *novas formas de sentir* (Perniola, 1993), superando a temporalidade orgânica que encerrava o sexo tradicional.

Eis, enfim, a pornotopia que dimensionou nossos hábitos sexuais no século XX, aquela que, conjugando corpo, mídia e sexo, constituiu-se na forma majoritária de consumo de imagens (estáticas ou em movimento) do corpo nu e do sexo. Funcionando instrumentalmente para excitar o corpo (sobretudo) masculino, suas poucas décadas de produção e circulação estabeleceram uma maneira específica de consumo visual, selecionando o espaço privado e individual como local exclusivo da masturbação compulsória e fundando uma nova dimensão da sexualidade desconectada das flutuações hormonais que ritmaram até então as práticas sexuais “tradicionais”.

Da pornotopia para a atopia sexual: três casos paradigmáticos

As tecnologias comunicativas sempre foram parceiras da sexualidade, seja resguardando e divulgando

representações do sexo, seja, hoje, agenciando inúmeros encontros ou possibilitando o chamado “sexo virtual”. De um modo ou de outro, as tecnologias comunicativas e suas mídias descentraram sensações do corpo para seu exterior, colocando o sexo e o prazer fora do seu local supostamente original. Em suma, estamos transando diariamente e cada vez mais num lugar muito mais estranho que aqueles figurados na pornografia e inimaginável para as décadas anteriores: estamos transando *na* Internet.

Considerando que cada mídia traz consigo uma forma específica de consumo e socialidade, a pornografia consumida nas redes digitais (Patterson, 2004) também traz consigo novas formas de relacionamento com a imagem: diferentemente das mídias de massa com seu caráter unilateral e monológico, as novas mídias e seus dispositivos de conexão móvel (*laptop, smartphone, tablet*) convocam a interação direta e constante de seus usuários. As redes digitais, portanto, mais do que cumprirem a função de “mídias digitais” – isto é, veículos de informações digitalizadas – estão operando enquanto *arquiteturas*

informativas cujos conteúdos são produzidos, consumidos e compartilhados pelos próprios usuários, rompendo com a dicotomia emissor-receptor que caracterizou a forma de recepção das mídias de massa e aprimorando a característica interativa sinalizada desde o início da comunicação digital.

A união da banda larga com os *smartphones* fez surgir a conectividade móvel, permitindo a digitalização instantânea de quaisquer conteúdos, simultaneamente enquanto outros usuários passaram a poder interagir com estes mesmos conteúdos no instante em que eram digitalizados. Essa condição de simultaneidade e instantaneidade instaurada pela Internet móvel fez mutar sua antiga condição de “ambiente digital” (acessível somente por meio dos pesados *desktops*), para “ambiências digitais” que, por meio dos dispositivos com conexão móvel, tornaram-se espacialidades informativas metaterritoriais. Isto é, uma a-topia “não como um ‘não-lugar’, mas como uma *localidade* ‘on demand’, plural e tecno-subjetiva” (Di Felice, 2009, p. 229).

A palavra grega a-topos é composta pelo prefixo a, que no início da palavra anula o significado do termo que o segue, e pela palavra topos que significa “espaço”, “lugar”. Portanto, a tradução literal remeteria a um significado de perda e de ausência de espaço e de território. Existem, todavia, outras possibilidades de tradução que apontam para significados “oximórosos”, como “lugar estranho”, “fora de lugar”, “lugar anormal”, “lugar atípico”, “indizível” (Di Felice, 2009, p. 228).

Daí o fato de vivenciarmos uma passagem da pornotopia para uma “atopia sexual” que, intensificando o processo anterior, desconecta a prática sexual dos imperativos espaciais, temporais e, por vezes, corporais. Neste sentido, a pornografia, que sempre acompanhou o desenvolvimento das tecnologias comunicativas para delas se reapropriar numa dimensão sexual, não deixaria de usufruir dos recursos interativos das redes digitais. Nossa atualidade possui centenas de recursos e dispositivos que tiveram suas funções originárias pervertidas para

serem reapropriadas sexualmente, como o telefone que, além de um comunicador a distância, transformou-se também em aparelho de telesexo; ou, como exemplo mais famoso, a própria Internet, que de rede de comunicação militar, está se transformando na principal provedora de pornografia e práticas sexuais digitais: apenas um dos sites pornográficos mais acessados do mundo, o www.pornhub.com, teve mais de dois bilhões de acessos mensais no ano de 2017⁷.

Se somarmos o tráfego de dados de todos os sites pornográficos, estes superam com facilidade o tráfego de sites como *Netflix*, *Twitter* e *Amazon*, ficando atrás apenas dos gigantes *Facebook*, *Google* e *YouTube*. Com a quantidade de acessos aumentando a cada ano, não é exagerado estimar que em pouco tempo a Internet poderá ser utilizada primeiramente para produção e consumo de conteúdos sexuais, superando o tráfego de dados

movidos pela educação, economia ou jornalismo.

Interpretar, portanto, as incontáveis conexões, sites e aplicativos destinados a práticas sexuais como “substitutos” de um sexo tradicional seria equivocado, pelo simples fato de que tais empreendimentos não vêm para suprir a ausência de sexo, mas para suplementar o que se entende por sexualidade. Do mesmo modo, grande parte do conteúdo sexual que circula nas redes digitais não é pornográfico, também pelo simples fato de que essas exibições ao vivo, vídeos e fotografias sexuais não cumprem o papel que a pornografia se deu nos séculos passados, tampouco possuem a forma e a temporalidade do produto vendido pelas grandes produtoras de pornografia (estaríamos defronte o fim da era pornô?⁸).

8 Um dos sintomas do ocaso da pornografia se deu em 2015, ano em que a revista *Playboy* estadunidense anunciou que, interrompendo suas publicações por alguns meses, retornaria com uma novidade ímpar: a partir de 2016 a *Playboy* deixaria de publicar ensaios de mulheres nuas. O motivo, obviamente, foi a competição assimétrica entre a pornografia impressa e a pornografia nas redes digitais. Se o VHS já impactou diretamente sobre suas vendas nos anos 1980 (sobretudo pelo fato de trazer consigo

Para além dessas evidências, as práticas sexuais em ambiências digitais deflagram a superação da iconoclastia⁹ que qualificou nossa relação com as imagens no ocidente, uma vez que não operam mais enquanto representação, pois não possuem original e cópia. O ânus exibido na *webcam* para outras 750 pessoas não é mais a representação de um corpo distante que assim se apresenta pela impossibilidade de se locomover até o lugar onde o corpo do espectador se encontra; mas, isto sim, a presentificação dessa anatomia informativa na atopia que as redes digitais constituem.

um mercado que inovava constantemente suas narrativas, extrapolando a repetitiva exposição de mulheres famosas nuas em ambientes “classudos”), a possibilidade de acesso gratuito a incontáveis vídeos e em diversas situações por meio da Internet terminaria substituindo, cedo ou tarde, a função de provedora de imagens obscenas que outrora a *Playboy* assumiu.

9 “O ponto de vista da iconoclastia religiosa (...) é afirmado com toda a energia pela ala extremista da Reforma protestante na primeira metade do século XVI, para a qual Deus, o original, o espírito, é absolutamente diferente e outro em relação à imagem, à figura, ao mundo. A preocupação fundamental dos iconoclastas é a preservação da pureza do conceito de Deus e do ser; ela implica a recusa de toda representação sensível, imediatamente qualificada como ídolo” (Perniola, 2000, p. 129).

7 A própria empresa *Pornhub* produz uma análise anual bastante extensa sobre o perfil dos seus usuários. Disponível em <https://www.pornhub.com/insights/2017-year-in-review>, acessado em 05/05/2018.

Estamos adentrando um momento bastante novo para a sexualidade, pois as práticas sexuais em ambiências digitais estão superando a dialética nudez-veste (Agamben, 2015) que até então foi o motor da excitação. Não se trata mais de transgredir regras ou invadir corpos, mas alisar superfícies luminosas e adimensionais.

Na realidade, a erótica dos nossos dias se encaminha para perspectivas muito mais novas e inquietantes do que o strip-tease ou o teatro erótico, isto é, o nu eletrônico realizado pela computação gráfica (...). A computação gráfica parece poder construir a imagem absolutamente realista de um corpo que na realidade não existe. À diferença da fotografia, que remete a um modelo real, ela prescinde por completo da existência de um original. O nu realizado eletronicamente não tem mais nada a ver com o corpo: ele levou ao extremo, de modo positivo, a pulsão do despir da Reforma e do Maneirismo. Em tese, nada impede a realização eletrônica de imagens perfeitamente realistas

de nus de madeira, de ferro ou de vidro. Assim, despe-se o corpo até mesmo da aparência da carne. A subversão no mundo das formas vem acompanhada por uma produção potencialmente ilimitada de imagens (Perniola, M. 2000, p. 123).

Enfim, para corroborar o argumento de que as práticas sexuais realizadas por milhões ou bilhões de pessoas nas ambiências digitais estão constituindo uma atopia sexual que desloca o prazer e o sexo dos seus lugares tradicionais, fomentando, assim, novas sensibilidades eróticas, vale analisarmos brevemente o funcionamento de três casos paradigmáticos.

Webcam chat sites: uma das práticas sexuais em ambiências digitais mais conhecidas se dá pela exibição do próprio corpo ao vivo em *webcams* conectadas aos *chatting sites*. Realizada inicialmente por meio de *softwares* como *ICQ*, *MSN* e *Skype*, consistia em se masturbar em frente à *webcam* para um parceiro online adicionado à própria lista de contatos. Com o desenvolvimento de servidores de *video streaming*, o qual permite visualizar

vídeos online sem a necessidade de *download* do próprio conteúdo ou de um software para abri-lo, surgiram diversos sites em que é possível assistir a e se exibir para parceiros ao vivo e, simultaneamente, prescindindo de qualquer solicitação de contato para que sua *webcam* seja ativada. Dentre os mais conhecidos, www.omegle.com, www.randomchat.com e www.chatroulette.com, é possível se exibir e visualizar pessoas do mundo inteiro em tempo real, pois sua imagem é o primeiro elemento a ser exibido (bastando um clique para trocar de parceiro), invertendo a ordem dos *chats* que se utilizavam do *nickname* e da conversa escrita como primeira forma de aproximação. Interessante notar que todos esses exemplos não fazem qualquer menção à prática sexual (no máximo apresentam simples *slogans* como “talk to strangers”), mas, ainda assim, sua utilização principal se dá na dimensão sexual com a exibição e manipulação dos próprios genitais e outras partes do corpo solicitadas pelos parceiros online. Outro site de mecanismo semelhante é o www.cam4.com, cujo diferencial está na possibilidade de se exibir para múltiplos

parceiros e ainda receber gorjetas (*tokens*) dos usuários cadastrados que geralmente atingem a casa de centenas ou milhares de espectadores.

As *webcams*, nestes casos, fazem das residências de seus usuários verdadeiros estúdios temporários de produção massiva de conteúdo sexual. Assim, a prática conhecida como “sexo virtual” (a) rompe com a frontalidade da pornografia ao permitir a interação em tempo real com aquele que se exhibe; (b) supera a lógica da timidez com que majoritariamente se consome a pornografia no espaço fechado ao exibir o interior do próprio corpo e também da própria residência, juntamente com o rosto e geralmente disponibilizando uma gravação dessa transmissão *streaming* em outros sites para que outras pessoas possam assisti-la futuramente; (c) fratura o domínio da indústria pornográfica no provimento de imagens obscenas ao disponibilizar, gratuitamente, vídeos com “estéticas caseiras”, as quais têm sido preferidas por muitos usuários às grandes produções com celebridades em espaços elitizados; (d) amplia a visibilidade de corpos que não se encaixam no padrão pornográfico e (e) transforma aquela

masturbação solitária da revista ou do vídeo pornográfico numa prática sexual coletiva que envolve centenas de pessoas, interfaces, eletricidade e dispositivos para a produção do prazer. Assim, as *webcams* (dos computadores, *tablets* e *smartphones*) são um dos recursos responsáveis por impulsionar a constituição de atopias sexuais nas ambiências digitais, isto é, são elas que permitem a exibição e visualização de corpos nus a qualquer momento e independentemente do local e distância em que se encontram.

Hookup dating apps: a conectividade móvel aprimorou o serviço ao qual se prestavam sites de relacionamento ao permitir que usuários de aplicativos de encontro como *Tinder*, *Grindr* e *Brenda* passassem a detectar a distância que separa um *smartphone* do outro, incorporando a proximidade geográfica como um elemento decisivo para a consumação ou não do encontro. Mas, inovando para além da possibilidade de geolocalização, *Blued*, lançado em 2012 pela empresa chinesa *Danlan*, traz um diferencial em relação aos outros aplicativos da mesma categoria: enquanto aqueles solicitam fotografias e outras informações como

estatura, peso, preferência sexual, raça, tipo físico etc., na tentativa de descrever ao máximo o corpo do parceiro com quem se está conversando, *Blued* oferece a opção de ativar a câmera do *smartphone* para um *live show* aberto a qualquer usuário conectado.

Poucos anos atrás, dizer que alguém encontrou seu parceiro amoroso ou sexual (haveria mesmo essa distinção?) em aplicativos como os acima citados seria motivo de constrangimento. Hoje, entretanto, em poucos anos de difusão, tal prática quase não é mais capaz de suscitar alarde. Deste modo, imperceptivelmente, os diversos *hookup dating apps* e sites (como o www.fuckbook.com ou www.sexlog.com) estão transformando diretamente nossa noção de intimidade e privacidade ao publicizar nossos corpos e identidades em contextos explicitamente voltados para o encontro sexual. Radicalizando este processo de tornar público o exercício da sexualidade e a exposição do próprio corpo, o aplicativo *Blued* permite a realização dos *live shows* a partir do próprio *smartphone* que, em movimento, permite que o usuário exiba quaisquer partes do seu próprio corpo e

em qualquer lugar, estacionado ou em trânsito, mesmo com todas suas contas das redes sociais disponíveis para consulta no seu próprio perfil *Blued*; ou seja, novamente, as práticas sexuais em ambiências digitais deflagram o fim da lógica confinada operante no consumo da pornografia impressa e em vídeo. Assim, os *Hookup dating apps* também contribuem para a instauração de atopias sexuais, pois, além de nos conectar com pessoas próximas e disponíveis para sexo, superam a dialética nudez-veste, uma vez que, na sua quase totalidade, os casais e grupos se encontram apenas após intensas trocas de fotografias e vídeos do próprio corpo nu ou se masturbando, destituindo a importância que a nudez possuía no ato sexual tradicional.

Pornografia em modelagem 3D: há uma produção bastante vasta de vídeos realizados sem a captação de imagens de corpos humanos em fricção. No site pornográfico mais acessado do mundo, o www.xvideos.com, é possível encontrar mais de 200.000 resultados para a categoria “3D porn” com longa duração. Tal qual os exemplos anteriores, os *softwares* de modelagem 3D também foram rapidamente

reapropriados sexualmente, mas dessa vez superando o imperativo da forma humana para o êxito da prática sexual: são compostos informativos que tomam a forma de monstros, animais, alienígenas e outros seres desconhecidos se relacionando sexualmente sem se preocuparem em disfarçar a artificialidade da qual provêm – pelo contrário, muitas vezes, reforçando-a.

Apesar deste exemplo ainda carregar a classificação de “pornografia”, assim o é somente pelo fato de exibir uma animação com organização próxima dos vídeos pornográficos (seja na temporalidade, seja na narrativa), mesmo não mobilizando nenhum corpo humano (senão aqueles seres digitais modelados pelo *software* 3D). Se os interditos sexuais imperam sobre os vídeos pornográficos, nestas animações em 3D não se levantam debates acerca, por exemplo, da zoofilia, para o caso das várias narrativas que envolvem lobos, ou de “monstrofilia”, para o caso das inúmeras animações com monstros de diversas ordens, revelando, de maneira derradeira, que aquilo que buscamos crescentemente na Internet não se interessa mais pela representação do corpo e do sexo

humano como fonte de excitação. Com este exemplo fica explícito aquilo que se anunciava já nos casos anteriores: com as redes digitais, a pornografia está perdendo a centralidade que ocupou nas mídias de massa para dar vazão a novas práticas sexuais de sensações “pós-corporais”, isto é, sensações que não se iniciam ou não se encerram estritamente no corpo humano. Conforme concluiu Preciado (2014, p. 207): “Eu ainda não vi nada, mas sei que o prazer não vem do corpo, seja masculino ou feminino, e sim da encarnação próstética, da interface, ali onde o natural e o artificial se tocam”. Deste modo, também a pornografia em modelagem 3D contribui para o surgimento de atopias sexuais ao desconectar definitivamente a excitação do espectador dos referenciais ao corpo humano, erotizando superfícies e formas outras não-humanas.

Com estes exemplos, depreendemos que, direta ou indiretamente, nossas atuais práticas sexuais são inextricáveis do desenvolvimento das mídias e das tecnologias comunicativas digitais. O consumo globalizado de material pornográfico disparado pela *Playboy* e seguido

pelas “indústrias pornográficas” parece ter contribuído para a diluição da moralidade que designou os espaços onde o obsceno podia ser consumido; contudo, a pornografia, para funcionar enquanto tal, ainda devia ser consumida como uma forma de transgressão para que atualizasse o interdito sobre o qual incidia (o exercício da sexualidade e a exposição da nudez em público) para a produção do prazer. Como corolário dessa popularização dos dispositivos de produção e compartilhamento de imagens do próprio corpo, estamos adentrando uma nova era cultural, engendrada pela comunicação e pelas tecnologias digitais, na qual a lógica vigente na “era pornô” se mostra inoperante ou, no mínimo, insuficiente para a compreensão da sexualidade.

A constituição das atopias sexuais implica, portanto, o apagamento dessa *pornotopia* instituída pela pornografia do século XX em seu duplo sentido: (1) o consumo do obsceno se emancipa das narrativas das grandes empresas produtoras de pornografia com o surgimento da tecnologia digital, pois são seus potenciais consumidores que passam a produzir o próprio conteúdo

que irão compartilhar com os demais integrantes de diversas redes (aplicativos, sites, *chats*) e (2) o espaço doméstico, privado, individual, solitário, fechado e isolado enquanto *topos* seguro (senão exclusivo) de produção e consumo da pornografia (e também do sexo em si) deixa de fazer sentido, pois, novamente, as tecnologias e a comunicação digitais penetram e transformam qualquer espaço (cozinha, ônibus, hospitais, submarinos, escolas, florestas, escritórios etc.) no local apropriado para a realização de práticas sexuais coletivas, permitindo a exibição e manipulação dos próprios genitais para vários parceiros online e interagentes que habitam as mesmas ambiências digitais.

Conclusão

Se a pornografia esteve diretamente relacionada ao desenvolvimento e popularização das diversas mídias, hoje, justamente pelo fato de nos encontrarmos numa época pós-midiática, ela está se tornando anacrônica, servindo mais àqueles que com ela cresceram, pois, enquanto a pornografia funcionou como

representação do sexo, as práticas sexuais em ambiências digitais são o próprio gesto sexual e não mais sua representação. A masturbação que é realizada em frente às *webcams* com centenas de espectadores interagentes não é a mesma que aquela realizada pelo homem acanhado no banheiro folheando revistas ou vasculhando VHSes. A pornografia é um produto para ser consumido, já as práticas sexuais em ambiências digitais são situações resultadas das interações reticulares entre os humanos, os dispositivos e a estabilidade da conexão de Internet. Sutilmente, de ávidos consumidores, tornamo-nos agora parte integrante do complexo que supúnhamos apenas observar. Ou, numa frase, de *voyeurs* estamos todos nos tornando *touchers*.

Tudo isso, vale dizer, sem a geração de lucro para aqueles que se exibem ao vivo, compartilham e fazem o *upload* do próprio material obsceno (entretanto, sem dúvida, aumentando a possibilidade de lucro dos servidores que estimulam e acolhem a produção de tais materiais por meio do intrincado processo de geração de renda via publicidade). E se o fazemos

crescentemente, mesmo sob o risco de retaliação social (como o *revenge porn*) por conta da exposição da nossa própria identidade e daquilo que um dia chamaram “intimidade”, é pelo motivo de haver nessa prática uma nova forma de sentir, possível de experienciá-la sob essa confluência específica de corpos, dispositivos, imagens e eletricidade nos contextos digitais.

Portanto, as práticas sexuais em ambiências digitais se vestem de uma sensibilidade necessariamente multidimensional, extrapolando a individualidade com que consumimos a pornografia (e outros tantos produtos) até então, fazendo surgir um sentir (e talvez uma ética) multitudinária, resultante da interação reticular entre o corpo e anatomias outras que até então pareciam não participar da sexualidade, como a superfície das telas, a textura dos *gadgets* vestíveis, as cores das imagens, o desenho das linhas, o pulso elétrico, o som do clique do *mouse*, o intervalo dos *feedbacks*, a velocidade da fibra ótica etc. Em outras palavras, um “sentir em

redes”¹⁰ que não se inicia e tampouco se esgota na unidade do corpo de um sujeito, mas que sobrevém justamente da congregação inusitada de seres, dispositivos e objetos que, no instante da prática sexual, têm suas peles, sensores e superfícies transformados em fluxos (porções adimensionais de matéria) para habitarem e transarem nesses lugares estranhos (*a-topias* sexuais) instaurados pelas ambiências digitais.

REFERÊNCIAS

- Abreu, N. (2012). *O olhar pornô: a representação do obsceno no cinema e no vídeo*. São Paulo: Ed. Alameda.
- Agamben, G. (2015). *Nudez* (D. P. Carneiro, Trad.). Belo Horizonte: Ed. Autêntica.
- Arendt, H. (2007). *A condição humana*, trad. de R. Raposo. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Di Felice, M. (2009). *Paisagens pós-urbanas: O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar*. São Paulo: Editora Annablume.
- Dufour, D. (2013). *A cidade perversa: liberalismo e pornografia*, trad. de C. Marques. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Foucault, M. (2013). *O corpo utópico, as heterotopias*, trad. de S. T. Muchail. São Paulo: N-1 Edições.
- Gerace, R. (2015). *Cinema explícito: representações cinematográficas do sexo*. São Paulo: Ed. Perspectiva e Edições Sesc São Paulo.
- Goumelot, J. (2000). *Esses livros que se lêem com uma só mão: leitura e leitores de livros pornográficos no século XVIII*, trad. de M. A. Corrêa. São Paulo: Discurso editorial.
- Hunt, L. (Ed.). (1999). *A invenção da pornografia: Obscenidade e as origens da modernidade*, trad. de C. Szlak. São Paulo: Editora Hedra.
- Kempe, J. (2015). *1000 nudes: a history of erotic photography from 1839-1939*. Köln: Taschen.

¹⁰ O termo “sentir em redes” foi cunhado dentro da linha de pesquisa *Aoristos* do Centro Internacional de Pesquisa *Atopos* da ECA-USP (Brasil). Cf. <http://www.atopos.com.br/linhas-de-pesquisa/aoristos/>. Aprofundi essa temática sob a noção de “corporalidades reticulares”, desenvolvida no meu livro PATZDORF (2018).

- Moraes, E., & Lapeiz, S. (1984). *O que é pornografia?* São Paulo: Círculo do Livro.
- Néret, G. (2015). *Erotica universalis*. Köln: Taschen.
- Patterson, Z. (2004). *Going on-Line: Consuming Pornography in the Digital Era*. In Williams, L. (ed.) *Porn studies* (pp. 104-125). Durham: Duke University Press.
- Patzdorf, D. (2018). *Sobre aquilo que um dia chamaram corpo: Corporalidade nas ambiências digitais*. Belo Horizonte: Editora Letramento.
- Perniola, M. (1993). *Do sentir*, trad. de A. Guerreiro. Lisboa: Editorial Presença.
- Perniola, M. (2000). *Pensando o ritual: Sexualidade, morte, mundo*, trad. de M. R. Toschi. São Paulo: Studio Nobel.
- Perniola, M. (2005). *O sex appeal do inorgânico*, trad. de N. Moulin. São Paulo: Studio Nobel.
- Preciado, P. B. (2010). *Pornotopía: Arquitectura y sexualidade em Playboy durante la guerra fria*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Preciado, P. B. (2014). *Manifesto contrassexual: Práticas subversivas de identidade sexual*, trad. de M. P. G. Ribeiro. São Paulo: N-1 Edições.
- Preciado, P. B. (2018). *Testo Junkie: sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica*, trad. de M. P. G. Ribeiro. São Paulo: n-1 Edições.
- Stüttgen, T. (ed.) (2009). *Post/Porn/Politics: queer feminist perspective on the politics of porn performance and sex work as culture production*. Berlin: B-books.
- Torres, D. (2011). *Pornoterrorismo*. Madrid: TXALAPARTA.
- Veyne, P. (ed.) (1990). *História da vida privada*, trad. de H. Feist. São Paulo: Companhia das letras.