

Epistemologia do nudes: pornô-grafias, criação e ficção de si

Epistemology of nudes: pornography, creation and self-fiction

Dndo. Peter Franco Souza
PPGFIL UERJ

peterfranco@hotmail.com

Recebido em: 19/11/2018

Aceito em: 29/03/2019

RESUMO

Este texto explora as ideias de educação pornô, fazendo uma análise da pedagogia da educação sexual popular pensando o cinema, os filmes pornô, a imprensa e a internet prescrevem a história dos nossos corpos; as novas tecnologias cibernéticas; e as novas possibilidades de performance de si por meio da criação e popularização em massa da nudez na internet. O *nudes* é um novo tipo de nudez, ou performance de corpo, que congrega em si o privado e o público, original e cópia, criação e reprodução. O texto pesquisa as imagens da nudez em busca de compreender seus efeitos sociais, estéticos e políticos na criação de si.

Palavras-chave: Nudes; imagem; ficção

Abstract

This text explores the ideas of porn education, analyzing the pedagogy of popular sex education thinking cinema, porn movies, the press and the internet prescribe the history of our bodies; new cybernetic technologies; and the new possibilities of self-performance through the creation and mass popularization of nudity on the internet. Nudes is a new type of nudity, or body performance, which brings together the private and the public, original and copy, creation and reproduction. The text searches the images of nudity in order to understand its social, aesthetic and political effects in the creation of itself.

Keywords: Nudes; Image; fiction

(No dia em que comecei a escrever este texto, nem antes nem depois, recebi um email com meu horóscopo sexual enviado por aqueles sites que fazem seu horóscopo diário; esse foi um fato crucial para entender como a internet tem o poder de transformar tudo em indústria e objeto de venda, pois no mesmo dia tinha pesquisado alguns artigos sobre a história da pornografia. Será coincidência?)

1 Educação pornô

a) O cinema pornô e o efeito pornô

Este texto se propõe a pensar alguns aspectos da relação corpo e imagem. O viés escolhido será o cinema, e dentro disso o cinema pornô. Entendendo o cinema pornô não apenas como categoria ou gênero de filme, mas como um efeito, um sintoma, um atravessamento e, principalmente, uma linguagem que se expandiu pela cultura cinematográfica, midiática, imagética, televisiva, comunicacional de um modo geral. O que está em jogo aqui é aquilo que chamaremos de *efeito pornô* e como este intervém nas relações e no cuidado de si, como forma a subjetividade e como carrega o corpo de novos significados. Sendo assim, a pornografia seria não só o acontecimento de um gênero do cinema, mas seria justamente o acontecimento de uma nova consciência em relação ao corpo, ao prazer e, também, ao uso das imagens; seria uma linguagem que impregna e perpassa todos os canais de comunicação; seria a aura e o espírito que atravessa o modo como construímos nossas relações sociais, afetivas e sexuais, como construímos o desejo, como elaboramos um corpo, em suma: como criamos a nós mesmos a partir do advento internet.

Sendo assim o esquema pornográfico se difunde muito mais como ritmo e modo de ser do prazer e do desejo, e que para além do cinema pornô encontra-se nas telenovelas, nas propagandas, outdoors, em todo tipo de vendas, e que se transformou em produção em massa da indústria e aprendeu a transformar desejo sexual em capital. Um estímulo constante para um corpo em orgasmo. Este cinema, ou esta produção de imagens eróticas, vêm acompanhadas de certos gestos, posições sexuais, e que com o passar do tempo e com o excesso de repetição, tais imagens vêm se naturalizando e formatando a idealização de um corpo, sendo assim formando uma subjetividade. (Faz-se necessário refletir sobre todas as posições sexuais que nunca experimentamos pelo simples fato de não termos ainda visto num filme desses, e o quanto isso nos escapa. Ou no quanto nos submetemos a relações e posições sexuais às quais não estamos dispostos, mas fazemos por achar que isso é o certo, porque fomos educados assim pelos pornôs.)

Na mesma escola em que fomos ensinados das coisas de menino e das coisas de menina, fomos também ensinados a várias outras concepções sobre identidade e sexualidade, e tal aprendizagem nos ensinou até o modo de transar. Minha pergunta aqui é: onde está a pedagogia da vida sexual no século em que estamos vivendo? Quais são as estratégias sociais e políticas na formação sexual da nossa geração? Quais interesses perpassam essa formação? Quem são nossos educadores sexuais? Onde aprendemos as técnicas, as práticas, as linguagens, as formas?

b) Da imagem ao *nudes*

O que temos aqui inicialmente é um problema de cunho epistemológico sobre aquilo que hoje é chamado de vida sexual. Escolho dois pontos de partida: 1. a imagem e 2. a forma como a imagem se transformou em nudes. Sendo assim a vida sexual sobre a qual falo tem como parâmetro um acontecimento que se dá no uso dos *nudes*. Pois a partir da ideia do *nudes* poderemos vislumbrar qual é a concepção da criação de si na sexualidade contemporânea principalmente no contexto urbano brasileiro. Ele condensa a ideia de criação, urgência, efemeridade, beleza e tesão dentro de uma ou algumas fotos. Nele nossa auto-imagem está condensada, tal qual um perfil de uma rede social. Seria então o *nudes* muito mais do que simples fotos, mas uma perspectiva possível para olharmos para a identidade e a sexualidade num contexto em que as imagens conquistam cada vez mais espaço. Flusser comenta em seu texto “No futuro a imagem do cachorro morderá?” sobre a prevalência da informação em relação ao objeto de transmissão:

Como toda imagem, a fotografia “significa” a cena, isto é: substitui-se simbolicamente por ela. De modo que quem souber decifrar a fotografia poderá ver “através” dela o seu significado. Parece, pois, que há relação unívoca entre o universo das fotografias e o universo das cenas do “mundo lá fora”: o universo das fotografias é “significante”, o mundo das cenas

“significado”. No entanto, a relação passou a ser equívoca: a fotografia da cena de guerra pode passar a ser o “significado” do evento fotografado. O evento pode ter acontecido, a fim de ser fotografado. E, mesmo se isto não for o caso, mesmo se o evento tiver acontecido independentemente do ato fotográfico, a fotografia pode passar a funcionar enquanto “significado”: para quem vê jornal da manhã, a fotografia da cena da guerra passa a ser o “significado” da guerra, e o evento lá fora passa a ser mero pretexto para a fotografia. Em outros termos: para o receptor da imagem o vetor de significação se inverteu, e o universo das imagens passa a ser a “realidade” (FLUSSER, 1984, p. 2).

Pensemos o advento *nudes* como tendo algumas raízes, uma delas é o filme pornô. É preciso levar em consideração que os filmes são apenas uma parcela de toda a investida propagandista de corpos ideais na sociedade. Da mesma forma que os corpos brancos estão em todos os comerciais e novelas de todas as redes de tv; nos pornôs a ideia difere um pouco, pois ela não investe apenas em corpos padrões (mulheres e homens brancos), mas procura estabelecer a cada vez diferentes padrões a fim de produzir os mais diversos fetiches, gerando com isso sempre novos padrões, porém com uma abertura às diferenças um pouco mais larga que a grande mídia porque conseguiu captar que o desejo sexual é muito mais abrangente do que o padrão estabelecido, e consegue transformar esse desejo em indústria, ou seja, em orgasmo. Pode-se considerar que o pornô consegue compreender a abrangência do desejo somente à medida que o transformou em indústria¹. Os filmes sempre começam com ações cotidianas das mais triviais: um entregador de pizza, o encanador, o motorista do ônibus, o primo, o vizinho, o cunhado, o pai etc. Isso tudo nos mostra que a cada vez os filmes pornôs se especializaram em criar padrões a partir do imaginário cotidiano. A indústria pornográfica criou um mundo de excesso onde tudo é sexualizado e o *orgasmo* se tornou um objeto de venda. Portanto, o sistema pretende catalogar todos os tipos de pessoas possíveis, isso quer dizer: os padrões e os menos padrões, os normais e os loucos, e transformá-las em objeto vendável de orgasmo. Sendo assim, produzindo cada vez mais orgasmos, mais estimulados ficam os jogadores. Assim comenta paul beatriz Preciado sobre a pornografia de massa:

Es un nuevo régimen de control del cuerpo y de producción de la subjetividad que emerge tras la Segunda Guerra Mundial, con la comercialización de nuevos materiales sintéticos y sustancias como la silicona y la píldora, y la transformación de la pornografía en cultura de masas. Este capitalismo caliente difiere radicalmente del puritano del siglo XIX: saca beneficio de nuestro carácter de politoxicómanos y masturbadores compulsivos. La pornografía se desarrolla desde su nacimiento dedicada únicamente a la producción de placer masculino heterosexual (PRECIADO, 2008).

Complementa Jota Mombaça:

Como uma pedagogia, a pornografia mainstream — por mais que se segmentarize — define um programa sexual repetitivo, baseado numa economia de corpos adequados, aceitáveis segundo os marcos de uma excitação sexual politicamente regulada. Em outras palavras, pode-se dizer que a pornografia, como indústria sexopolítica, define um regime de excitabilidade que não cessa de des-realizar corporalidades e usos subversivos do corpo, ou alocá-los em posições subalternas (MOMBAÇA, 2014).

A questão é que a pornografia continua obedecendo e reproduzindo padrões sociais e projetando corpos ideais, os corpos vão aos poucos se padronizando, se encaixando dentro das normas. Dessa forma Preciado identifica no *pós-pornô* uma alternativa ao pornô tradicional, que desloca, transgride e questiona as identidades, os corpos, as formas, em suma, questiona tudo aquilo que parece tão natural ao ser humano. Prossegue Preciado:

1 Para isso ver “La pornografía es una noción política”, no qual Preciado apresenta uma visão crítica em relação a pornografia tradicional, de massa.

Ahora el vídeo doméstico y la ciberpornografía producen una nueva revolución político-visual. Las mujeres heterosexuales acceden a la imagen pornográfica como consumidoras.

Es el efecto del devenir sujeto de aquellos cuerpos y subjetividades que hasta ahora sólo habían podido ser objetos abyectos de la representación pornográfica. A finales de los '80, en plena crisis del sida, las mujeres y las minorías se reapropian del dispositivo pornográfico y reclaman otras representaciones y otros placeres que cuestionan la mirada del gran eyaculador blanco heterosexual. El movimiento postporno nos enseña que la pornografía es una noción esencialmente política: no existe sin leyes y técnicas que definan los límites de lo públicamente visible, restrinjan su distribución y recepción, y regulen la mirada. Estas leyes y técnicas privilegian el placer masculino heterosexual y normalizan los modos de hacer sexo. El movimiento postporno propone una ampliación de la esfera pública pornográfica que permita miradas críticas y disidentes (PRECIADO, 2008).

Paul Beatriz Preciado menciona a ciberpornografia, o vídeo caseiro, nos levando a pensar numa produção independente e autônoma dos corpos. Partindo da ideia de *readymade*² podemos olhar para o *nudes* como parte dessa contra produção, criação de si e tentativa de escape da comunicação erótica de massa ao inventar uma imagem, foto, que gere prazer e desejo autonomamente.

2 Epistemologia do nudes

Um dos aspectos mais interessantes do cinema é a sua característica de sonho e imaginação. Dos filmes às fotos, dos vídeos aos *nudes*, a internet gerou possibilidades de criação de si que atraem com ela aspectos múltiplos, que não podem ser apenas caracterizados como bons ou ruins, mas como extensões e prolongamentos da nossa capacidade de invenção do mundo.

Paul Beatriz Preciado diz que o cinema é uma prótese do sonho (PRECIADO, 2014, p. 83), ou seja, uma extensão, um prolongamento, uma continuação manipulada; se seguirmos essa intuição podemos crer que a pornografia é a realização do desejo, constantemente transformado em sonho; é a consumação da fantasia no corpo do outro; é a simulação do corpo por meio de um treinamento de transmutação de si: quando eu simulo ser outro, quando eu me projeto no corpo do outro, no corpo do ator/atriz que transa, que bate punheta, que faz sua performance no filme; é a imaginação elaborando uma outra possibilidade de corpo, de alteridade, de performance na busca pela realização de um prazer; é o prazer produzindo um duplo do meu corpo, e escrevendo um discurso no qual meu corpo se torna personagem de mim, minha criação e invenção. O prazer é produtivo, expansivo, criador.

Os *nudes* são as criações desse corpo que projeto, que almejo onde intento que o outro me perceba de uma determinada forma. Exposição de uma intimidade que transcende as relações entre público e privado, expandindo e alargando as ideias de privacidade ao revelar-se para a pessoa escolhida, e somente para ela. O acordo feito subjetivamente é que o que é public(iz)ado não é autoridade expressa de quem recebe o nudes, mas pertence ao seu criador/a, seu feitor/a.

Os *nudes* também trazem consigo o aspecto da reprodução, ou seja, a possibilidade da imagem que se multiplica com facilidade. A imprensa afetou a vida sexual assim: fazendo-a visível, e a internet excessivamente visível.

Os *nudes* se tornaram uma espécie de moeda de troca, moeda essa que estabelece as relações permitindo o diálogo entre os *nudistas*. É também uma criação daquilo que desejamos que nosso corpo se torne, criação mais rápida e em menor tempo porque traz consigo essa característica de urgência (já que o *nudes* nem sempre é preparado com grande antecedência, é às vezes uma coisa rápida pra dar tempo de fazer aquela rápida pegação, traz consigo a ideia de mostrar como estou agora).

2 Ver Marcel Duchamp, *Sobre os readymades*. READY-MADE. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2019.

Se pensarmos os *nudes* como criação artística ele pode acabar por perder sua característica de imediatez, pois criação artística implica uma elaboração maior, mas a foto imediata tem o aspecto de “verdade”, pois acredita-se que é assim que a pessoa se encontra *agora*. O que mais vale numa pegação via *nudes* é a qualidade atual do corpo, ou seja, é como aquele corpo se encontra *agora*, como ele está neste momento; uma foto muito antiga ou muito elaborada, pode ter o aspecto de engano e golpe, uma espécie de drible desonesto para burlar a “verdade”, causando decepções profundas.

A nudez pintada nas telas renascentistas, representada nas estátuas gregas e romanas, nos rituais indígenas e africanos, ou de todo modo, a força da nudez em todas as épocas e sociedades se revela no *nudes* reforçando a necessidade que temos de um corpo que fale, que se expresse, se projete. É memória da ancestralidade do corpo nu, exposto, aberto.

a) Vida privada; conhecimento e sexualidade

Trocar *nudes* é resultado da mistura entre curiosidade, prazer e invasão do espaço privado. Invasão não deve ser lida aqui como algo pejorativo, desde que a troca seja mútua, mas como adentramento no espaço alheio com consentimento recíproco. O que o Big Brother (nosso de cada dia) nos ensina é essa necessidade de dar uma *espiada*. Isso nos leva para a ideia de vida privada e de proibição. Assim nos conta Mary del Priore sobre a história da vida privada no Brasil colonial:

Nas classes populares a privacidade era um luxo que ninguém tinha. Dormia-se em redes, esteiras ou em raríssimos catres compartilhados por muitos membros da família. Os cômodos serviam para tudo: ali recebiam-se os amigos, realizavam-se os trabalhos manuais, rezava-se, conzinhava-se e dormia-se. A precariedade não dava espaço para o leito conjugal, essa encruzilhada do sono, do amor e da morte. Entre os poderosos a multiplicação de quartos nas residências não significava garantia de privacidade. Todos davam para o mesmo corredor e raramente tinham janelas. [...] Frestas nas paredes permitiam espiar. Chaves eram artefatos caríssimos e as portas, portanto, não se trancavam.

Na alcova podia haver uma cama coberta por mosquitoireiro, colchão rijo, travesseiros redondos e chumaços, e excelentes lençóis. Elemento de ostentação nas casas ricas, a cama traduzia um nível de vida: a conquista do tempo e da liberdade. Mas para suas intimidades os casais sentiam-se mais à vontade pelos matos, nas praias, nos campos, na relva. Longe dos olhos e ouvidos dos outros (PRIORE, 2011).

Outra coisa que é importante nos atentarmos é justamente sobre essa ideia de proibição e conhecimento, já presente num dos mitos mais antigos da humanidade; a proibição é a ideia central na história de Adão e Eva, é a questão da consciência que só fica em relevo por causa da proibição: “não comereis do fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal” (BÍBLIA, 2012). É interessante pensar que esse tal fruto não tem nenhum poder para dar conhecimento, o conhecimento reside justamente no ato de transgredir uma ordem e ter autonomia para decidir comer, ou seja, para escolher por si mesmo o que fazer.³ A transgressão está na escolha. Em outras palavras *Adão e Eva* trata da curiosidade. Eve Sedgwick em seu texto *Epistemologia do Armário* traça, a partir de Foucault, uma relação entre conhecimento e sexualidade:

No primeiro volume da *História da Sexualidade*, Foucault esboçou o processo, inicialmente bem delimitado na cultura européia, mas ampliado e acelerado abruptamente após o final do século XVIII, pelo qual “conhecimento” e “sexo” se tornaram conceitualmente inseparáveis – de tal modo que conhecimento significa em primeiro lugar conhecimento sexual; ignorância, ignorância sexual; e pressão epistemológica de qualquer espécie parece

3 Sobre a relação conhecimento como sinônimo de sexo, ver: *Epistemologia do armário*, p.29 Eve Sedgwick, 1990.

uma força saturada de impulso sexual. Em certo sentido, foi um processo postergado de desfolhar a gênese bíblica pela qual o que hoje conhecemos como sexualidade é fruto – aparentemente o único fruto – a ser colhido da árvore do conhecimento (SEDGWICK, 1990).

O que a internet nos proporciona é uma *estranha intimidade* nas relações, a partir do momento que nos torna próximos de pessoas que na verdade são/estão distantes de nós, pois o jogo cibernético quer criar um código em que os relacionamentos só sejam possíveis dentro dele, mas fora dele (na rua, num bar, festa, universidade, na famosa/suposta *vida real*) os códigos válidos para a internet não têm validade, no entanto o que a internet gera não é uma vida falsa em detrimento de uma real, porém são jogos de realidade distintos. A realidade da internet é nos fazer acreditar numa proximidade, numa intimidade, mas é muito comum nos decepcionarmos profundamente quando conhecemos certas pessoas fora do mundo virtual porque o jogo complexo da internet é criar duplos de nós mesmos, por isso dentro dela somos um, fora dela somos outro, ou melhor: somos dois! Assim decreta Flusser sobre o jogo das imagens:

Sociedade “informatic” será sociedade para a qual os valores e a realidade, o “dever ser” e o “ser”, residirão no universo das imagens. Sociedade que vivenciará, sentirá, se emocionará, pensará, sofrerá e agirá em função dos filmes, da TV, dos vídeos, dos jogos eletrônicos, e da fotografia. Em tal sociedade, o poder se transferirá dos “proprietários” de objetos, (matérias-primas, energias, máquinas), para os detentores e produtores de informação, para os “programadores”. “Imperialismo informático e pós-industrial” será isto.

E isto nos permite a responder afirmativamente à pergunta de Albi: “a imagem do cachorro morderá no futuro?” Morderá, no sentido de: modelará a ação, e a experiência mais íntima, do homem futuro (FLUSSER, 1984).

Nesta concepção a imagem modela a ação.

Efeito videogame

A possibilidade de realização sexual com o *tipo ideal* é um dos prazeres do pornô, o processo de simulação no qual estão todos os perfis que não se pode ter na prática cotidiana, mas se torna possível dentro da lógica do prazer idealizador da simulação. Há a simulação de um lugar, espaço proporcionador do tesão, um lugar na cidade (dentro de um carro, atrás de um caminhão, numa casa desconhecida, na sala de aula. O espaço imaginado/simulado nem sempre é nítido, mas está ali, me habita, eu passo por ele diariamente, eu o vejo, reparo, percebo. Os lugares que frequento na cidade são os lugares onde a simulação começa a se desenhar. Começa aí a primeira escrita dos corpos. Cada canto da cidade traz consigo determinados grupos frequentadores daquele espaço e suas respectivas fantasias sexuais. Por isso há pessoas que transam numa igreja com o padre, no restaurante com o garçom, no quarto com o primo etc.) Os espaços determinam ou pelo menos insinuam pessoas, daí o segundo passo: a simulação de um tipo de pessoa. É determinante para esse tipo de simulação as pessoas com quem se esbarrou durante o dia, para a partir disso poder fantasiar, criar uma possibilidade de realização sexual. É uma punheta simulatória na qual eu imagino uma bunda no meu pau, um pau na boca, língua no ouvido, boca no peito, boceta na boceta, sovaco no meu braço, barriga na minha perna, mão no cu, mas na verdade há apenas um grande trabalho imaginativo e um corpo recebendo e produzindo estímulos nele mesmo. Eu agindo sobre mim, comigo, em mim: o duplo/a dupla, o uno e o múltiplo, um e outro.

Estas tais simulações são muito utilizadas nos filmes pornôs mainstream e sempre com os mesmos usos, reforçando relações de submissão, de poder e associando-as ao prazer. Simular, jogar, aparecer e desaparecer, online e offline, parecer e ser, ser e não-ser. A realidade está tramada com termos que misturam o virtual e o

não virtual. Projetadas nas telas as imagens fazem parecer, dão a impressão de. A relação entre ser e parecer aparece no jogo cibernético de modo evidente, no qual as possibilidades de exclusão e aceitação são mais práticas e silenciosas, rápidas e sorrateiras. Esse processo de simulações de realidade é o que pode ser chamado de *o efeito videogame*. O videogame não é apenas, ou já deixou de ser há muito tempo, um jogo para crianças se divertirem, o videogame é um aparato para a vida do futuro – a nossa – ou seja, para uma vida que dialoga cada vez mais intensamente com uma realidade virtual e nos coloca dentro dela como atuentes/atores/atrizes desse jogo, a realidade da tela e as diversas possibilidades de interação com o sistema e com os outros jogadores desse sistema. A ideia do efeito videogame é nos fazer entrar na tela como participantes do mundo virtual, e não apenas como espectadores.

Bibliografia

a Bíblia de Jerusalém. 8. Ed. São Paulo: Paulus, 2012.

ÁLVARO, L.; PELUCIO, L.M. *Flores carnaís: Mapplethorpe e a natureza sócio-política da pornografia*. Disponível em: <http://www.ufscar.br/cis/2013/01/flores-carnais-mapplethorpe-e-a-natureza-socio-politica-da-pornografia/>. Acesso em 18/11/2018

DUCHAMP, Marcel. Sobre os readymades. *Asno*, 06/2009. Disponível em: <https://asno.files.wordpress.com/2009/06/duchamp.pdf>. Acesso em: 18/11/2018.

FLUSSER, Vilém. *A imagem do cachorro morderá no futuro?* Flusserbrasil.com <http://www.flusserbrasil.com/art11.html>. Acesso em: 18/11/2018.

HADDOCK-LOBO, R., org. *Os filósofos e a arte*. Rocco, 2010.

LEAL, P.B. *Orquestrações de uma grande mentira*. Disponível em: <https://medium.com/@pedro166> Acesso em: 18/11/2018.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

MISKOLCI, Richard. O Armário Ampliado. Notas sobre sociabilidade homoerótica na era da Internet. *Gênero*, vol. 9, nº 2. Niterói, 2009, pp.171-190.

MOMBAÇA, Jota. Pornô sob os escombros—Sobrevivendo ao Colapso Colonial. *Revista Rosa*. São Paulo: Medium, Vol 5, 12/2014. Disponível em: <https://medium.com/revista-rosa-5>. Acesso em: 18/11/2018.

PINHO, Osmundo. Race Fucker: representações raciais na pornografia gay. *Cadernos Pagu*, n 38, São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cpa/n38/n38a06.pdf>. Acesso em 18/11/2018

PRECIADO, P.B. *Manifesto contrassexual*. São Paulo: N-1 edições, 2014.

_____. *La pornografia es una noción política*. Disponível em: <https://www.diagonalperiodico.net/culturas/la-pornografia-es-nocion-politica.html>. Acesso em 18/11/2018.

PRIORE, Mary Del. *Histórias íntimas: sexualidade e erotismo na história do Brasil*. São Paulo: Editora Planeta, 2011.

SEDGWICK, Eve. Epistemologia do armário. *Cadernos Pagu*, vol. 28, janeiro-junho de 2007, pp. 19-54. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/cpa/n28/03.pdf> Acesso em 18/11/2018.