



Artigos/Articles

Entre pênis de plástico e dildos de pele: subjetividades ciborgue em uma plataforma de sexcam

Plastic penises and fleshy dildoes: cyborg subjectivities on a sexcam platform

Eduardo Espíndola Braud Martins¹

RESUMO

Neste trabalho, investigo a produção coletiva de prazer sexual realizada por agentes diversos em uma plataforma de sexcam, o Chaturbate. Nesse site, pessoas realizam shows eróticos a um grande público, em um agenciamento (Deleuze; Guattari, 1995[1987]) bastante peculiar envolvendo usuários, recursos tecnológicos, dinheiro e objetos interativos. Partindo da noção de que sexo e gênero são sistemas de escritura (Derrida, 1973[1967]) desempenhados performativamente (Butler, 1997, 1999), analiso a emergência de subjetividades ciborgue (Haraway, (2002[1991]) na plataforma em questão, observando como toda uma coletividade de atores-em-rede (Latour, 2012) trabalha em conjunto para gerar o prazer e intimidade que emergem durante as exibições. A fim de observar o desenvolvimento daquilo que se entende por “prática sexual”, tomo como base o uso de vibradores remotos nessas plataformas e interpreto a forma como tais aparelhos são “manuseados” sociodiscursivamente (Moita Lopes, 2006) na produção do prazer carnal. Ao engendrarem e pressuporem um corpo natural e intrinsecamente orgânico mesmo em um ambiente prioritariamente digital, a análise das interações eróticas possibilitou a verificação de como a ideia de “natureza humana” é uma construção semiótica e performática (Pennycook, 2007), a qual se une aos construtos de gênero e sexualidade na elaboração de subjetividades que, mesmo na tentativa de serem autênticas, são ciborgue em “essência”.

| **Palavras-Chave:** ciborgue, performance, sexcam, teoria ator-rede.

¹ Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul – UEMS. ORCID <http://orcid.org/0000-0002-8357-4952>. Email: eduardoebmartins@gmail.com

ABSTRACT

This article investigates the collective production of sexual pleasure performed by various agents on a sexcam platform called Chaturbate. On this website, people perform erotic shows to a large audience, constructing a very peculiar assemblage (Deleuze; Guattari, 1995[1987]) that involves users, technological resources, money and interactive objects. Based on the notion that sex and gender are writing fabrications (Derrida, 1973[1967]) that are performatively built (Butler, 1997, 1999), I analyze the emergence of cyborg subjectivities (Haraway, (2002[1991]) on the platform in question, observing how a whole collective of actor-networks (Latour, 2012) act together to generate the pleasure and intimacy that emerge during such exhibitions. In order to observe the development of what is meant by "sexual practice," I take the use of remote vibrators on these platforms as a starting point and interpret the way these devices are sociodiscursively (Moita Lopes, 2006) "handled" in the production of carnal pleasure. By engendering and presupposing a natural and intrinsically organic body even in a primarily digital environment, the analysis of the erotic interactions shed light on how an idea of "human nature" is a semiotic and performative construction (Pennycook, 2007) that connects to the constructs of gender and sexuality in the elaboration of subjectivities that, even in the attempt to be authentic, are "essentially" cyborg.

Keywords: actor-network theory, cyborg, performance, sexcam.

1. O PÊNIS BICENTENÁRIO

Os desdobramentos da produção e circulação de textos que operam a partir da dicotomia natureza/tecnologia, muito bem alicerçados, configuram um projeto de sociedade que pressupõe um corpo primário, natural e orgânico, o qual é preenchido e aperfeiçoado por próteses e procedimentos suplementares. As práticas discursivas desenvolvidas nesse entorno corroboram para a reiteração desse cenário, indo desde conversas cotidianas sobre o uso de determinado fármaco até mídias de veiculação em massa que anunciam compostos biomecânicos capazes de limpar nossas células.

No cinema, inúmeras produções cinematográficas desenvolveram esse tema, sobretudo a partir da lógica homem vs. máquina, instaurando mundos em que esses dois elementos dialogam, convivem ou guerreiam entre si. Em *O Homem Bicentenário*², por exemplo, temos a história de Andrew, um robô projetado para realizar tarefas domésticas que, durante o convívio com a família que o adquiriu, passa a apresentar características ditas humanas, como sentimentos e personalidade.

² Filme estadunidense de 1999 dirigido por Chris Columbus.

Esse mal funcionamento robótico desperta no personagem um desejo bastante peculiar: tornar-se – e ser reconhecido como – ser humano. Para tanto, implanta tecidos e órgãos eletrônicos que simulam a organicidade de nossos corpos, desenvolve os cinco sentidos, veste-se com roupas e é programado para sofrer os desgastes físicos do tempo. Ao final dessa jornada, aos 200 anos, consegue perante a corte mundial seu atestado de indivíduo da raça humana, e passa a ser considerado o homem com mais tempo de vida na terra.

Os inúmeros procedimentos realizados por esse androide para encobrir-se das ditas particularidades daquilo que é chamado “ser humano” indica o próprio caráter performativo de nossa humanidade, o que acaba por borrar ainda mais a linha limítrofe que distingue essa tal natureza dos dispositivos tecnológicos que embutimos em nosso ser durante nossa existência. Aquilo que, naturalmente, compreendemos como corpo – orgânico, intacto e genuíno – é assim tido como o resultado de atos de linguagem que geram e operam essa oposição natureza/tecnologia, nos inscrevendo em determinadas matrizes de inteligibilidade e instaurando uma origem interior, essencial e pura a esse pedaço de carne “humana”.

Portanto, também somos iguais a Andrew: corpos cibernéticos lutando para atestar nossa natureza intrínseca. Durante nossas vidas – conceito também importante para a construção dessa dita humanidade –, buscamos nos adequar aos regimes discursivos que prescrevem e ditam o que é considerado saudável, desejado e normal em um ser humano, para assim passarmos despercebidos a qualquer irregularidade que trairia essa grande ordem natural do homem moderno. Nesse viés, a sexualidade também faz parte dessa encenação, uma vez que inscreve nos corpos, nessa dita natureza humana, determinados modos de agir, sentir e reagir, com base em um universo discursivo heterocentrado, que pressupõe uma união inata entre ditos “homem” e “mulher”, e cissexista, que pressupõe um gênero universal e anatomicamente determinado a cada integrante. Segundo Preciado (2014, p.25),

A natureza humana é um efeito da tecnologia social que reproduz nos corpos, nos espaços e nos discursos a equação natureza = heterossexualidade. O sistema heterossexual é um dispositivo social de produção de feminilidade e masculinidade que opera por divisão e fragmentação do corpo: recorta órgãos e gera zonas de alta intensidade sensitiva e motriz (visual, tátil, olfativa...) que depois identifica como centros naturais e anatômicos da diferença sexual.

Da mesma forma que as próteses de órgãos eletrônicos do Homem Bicentenário denunciam a estilização que é a natureza humana, prostéticos de órgãos sexuais, como o dildo, denunciam a produção discursiva da sexualidade. O dildo é, então, aquele que desmascara o caráter natural de seu dito(-cujo) predecessor, o pênis, mostrando que aquilo que chamamos de original não

passa de um simulacro, um mero efeito de inúmeras cópias sem matriz. Temos, assim, o *Pênis Bicentenário*, pois da mesma forma que Andrew, o pênis está em sua busca incansável para receber seu status de orgânico, natural e intrinsecamente humano. Essa jornada nunca termina, já que a cada dildo inventado pela indústria sexual – a mesma que, ironicamente, corrobora para a tecnologia biopolítica do sexo – o pênis é posto em seu devido lugar: o de mero “dildo de carne” (Preciado, 2014, p.19).

É no bojo dessa discussão entre o que é tido como natural e o que é visto como acessório no dispositivo da sexualidade (Foucault, 1988) que investigo, neste trabalho, como a subjetividade dita humana é performada em um ato sexual realizado em meio digital. O Chaturbate, website escolhido para a realização desta pesquisa, é uma plataforma de hospedagem de shows eróticos via webcam. Vibradores controlados à distância são uma das principais atrações do site, sendo possível ao público que assiste às exibições controlar tais equipamentos à distância pelo ato de dar gorjetas. Com o foco nessas interações ocorridas entre performer-vibrador-dinheiro-audiência, analisarei de que modo, em uma prática social voltada ao prazer sexual, subjetividades ciborgue (Haraway, 2002[1991]) emergem em tais eventos e borram os limites entre o que é “humano” e o que é “máquina”, ao mesmo tempo em que produzem a união carnal entre corpos e sensações de excitação por intermédio desse dispositivo vibratório e de todo o aparato tecnológico que o acompanha.

As análises aqui empreendidas têm como base a noção de linguagem como prática social (Austin, 1990[1962]), o que significa dizer que seu uso configura uma ação no mundo. Tomo isso como ponto de partida para investigar o desenvolvimento de regimes de verdade condensados em suas repetições discursivas, as quais, concomitantemente, instauram e modificam suas construções em seus próprios atos (Derrida, 1973[1967]; Foucault, 1982; Butler, 1997, 1999). Isso significa que a visão de linguagem com que trabalho aqui é performativa (Pennycook, 2007), e por isso não há uma “essência identitária” da qual emana a verdade interior de cada ser – tal verdade é tida como efeito de práticas de linguagem que constroem o mundo e os sujeitos que nele habitam. Uma vez que as subjetividades aqui analisadas são produzidas no tensionamento entre instâncias “humanas” e “não-humanas”, uma combinação cibernética entre máquina e organismo sem que se consiga precisar tais fronteiras, suas “essências”, ao invés de puramente “naturais”, são ciborgue por excelência (Haraway, 2002 [1991]).

A Teoria Ator-Rede desenvolvida por Latour (2012) será aqui empregada para embasar essa multiplicidade de agentes nos shows da plataforma de shows eróticos. O que contará nesta investigação será justamente o modo como “pessoas” e “coisas” contribuem, em pé de igualdade semiótica (e ontológica), para o estabelecimento das relações que se desenvolvem no decorrer da ação social selecionada, isto é, na criação de intimidade e proximidade entre pessoas

que se relacionam sexualmente em um ambiente virtual. Seguindo as proposições de Latour (2012, p.341), que advoga que “o social não é um lugar, uma coisa, um domínio ou um tipo de matéria, e sim um movimento provisório de associações novas”, considerarei todas as instâncias que emergem das interações eróticas no Chaturbate como mediadoras – partes constitutivas e relevantes na construção da prática sexual ali desenvolvida – e observarei, nessa formação coletiva, a reunião desses actantes diversos na construção de intimidade durante os shows na plataforma. Esse aglomeramento é entendido por Guattari & Rolnik (1999, p.31), enquanto agenciamentos coletivos de enunciação:

A subjetividade é produzida por agenciamentos de enunciação. Os processos de subjetivação, de semiotização – ou seja, toda a produção de sentido, de eficiência semiótica – não são centrados em agentes individuais (no funcionamento de instâncias intrapsíquicas, egóicas, microssociais), nem em agentes grupais. Esses processos são duplamente descentrados. Implicam o funcionamento de máquinas de expressão que podem ser tanto de natureza extra-pessoal, extra-individual (sistemas maquínicos, econômicos, sociais, tecnológicos, icônicos, ecológicos, etológicos, de mídia, enfim sistemas que não são mais imediatamente antropológicos), quanto de natureza infra-humana, infrapsíquica, infrapessoal (sistemas de percepção, de sensibilidade, de afeto, de representação, de imagens, de valor, modos de memorização e produção de idéia, sistemas de inibição e de automatismos, sistemas corporais, orgânicos, biológicos, fisiológicos, etc.).

Este artigo está dividido em seções nomeadas com base em uma produção cinematográfica que melhor resume o assunto ali trabalhado. Em “Janela Indiscreta do Navegador”, apresentarei o Chaturbate e suas características principais para demonstrar o universo ciborgue de corpos orgânicos e tecnológicos que ali transitam. Em “Sex Toy Story”, focarei na produção de vibradores enquanto instrumentos sexuais para refletir sobre a construção ontológica de órgãos sexuais tidos como “naturais”. Ambas as reflexões nos permitirão observar, em “A Pele que Habita o Dildo”, a produção de desejo e excitação erótica realizado na interação entre pessoas e vibradores remotos no Chaturbate, e também como as subjetividades ciborgues negociam suas fronteiras e sensações ao interagirem. Por fim, em “A Pequena Morte do Pênis”, concluirei o artigo com reflexões a respeito de um fazer científico voltado a multiplicar o número de agências que habitam o mundo (Latour, 2012).

Antes de prosseguirmos, saliento que o empreendimento científico aqui realizado não está voltado à descoberta de verdades absolutas ou à postulação de generalizações universais sobre determinado fenômeno; é exatamente o contrário: busco romper com os ecos de uma tradição moderna, cartesiana e positivista de se fazer ciência (Bauman; Briggs, 2003). Ao invés de trabalhar com

a “mais pura verdade”, o que faço aqui é elaborar uma interpretação pessoal das experiências eróticas vivenciadas plataforma, uma gota em um mar de narrativas possíveis, sem a intenção de esgotar a infinidade de práticas sociais ali ocorrentes.

2. JANELA INDISCRETA DO BROWSER

O Chaturbate (CB) é uma plataforma que hospeda sexcams, isto é, performances sexuais explícitas ao vivo. Com ela, qualquer pessoa maior de 18 anos pode realizar shows eróticos a partir de sua casa e com seus próprios recursos audiovisuais, além de cobrar para encenar algum ato sexual ou mostrar alguma parte do corpo. Cerca de 780 mil de pessoas visitam a página diariamente, com milhares de exibidoras realizando seus shows ao mesmo tempo, e cada sala de bate-papo pode conter entre zero a 20 mil espectadores, a depender da fama do performer e do fuso-horário em que a performance é realizada. O site funciona ainda com sua própria moeda, os tokens, que podem ser adquiridos virtualmente (1 token custa aproximadamente US\$0,10) e depois distribuídos livremente a usuários se exibindo, os quais podem convertê-los de volta em dólares assim que uma determinada cota é alcançada. A plataforma fica com aproximadamente 50% dessa transação.

Ao entrar no perfil de pessoas para assistir seus shows, é possível notar uma grande diversidade de apresentações eróticas, que variam entre exhibições casuais, esporádicas e pouco elaboradas, até produções detalhadas, cotidianas e com grande aparato tecnológico. Alguns performers se exibem sem nenhuma aspiração trabalhista ou cobrança para a visualização de seus conteúdos, enquanto outros levam suas performances muito a sério e fazem disso seu ganha-pão, investindo tempo e dinheiro em equipamentos e técnicas para atrair mais público. Por isso, é bastante complicado tipificar os shows do CB ou até mesmo descrever a multiplicidade de atividades ali desenvolvidas – por mais que, no geral, o que temos é uma pessoa de frente para a webcam a se exibir para uma grande audiência, cada exibição é bastante específica em sua maneira de ser conduzida e experienciada, a depender de uma série de outros pormenores que compõem a atividade erótica ali desempenhada, tais como: a qualidade dos equipamentos utilizados; a localidade e organização do ambiente em que se está exibindo; o uso ou não de objetos, fantasias ou adereços; a personalização do perfil de quem se exhibe; a dinâmica do fluxo financeiro; a relação tecida entre plateia e público ou até mesmo o horário em que se está apresentando e a própria duração das apresentações.

Essa variedade de categorias e modos de interação corrobora para a elaboração do que Hofer (2014, p.335) denomina *domesticidade pornográfica*, uma dinâmica produzida na oscilação “entre o trabalho e a casa, a labuta e o prazer e as esferas pública e privada, ao invés de uma separação precisa entre

esses domínios”³. O tensionamento entre tais ordens é o que garante ao CB um conteúdo erótico bastante particular, típico de plataformas de sexcam, que se erigem a partir de uma hiperbolização do real – oferecendo pessoas “reais”, se exibindo em tempo “real” e com as quais você pode “realmente” interagir. Autenticidade, aqui, é a chave não somente para aproximar exibidora e público, mas também para o desenvolvimento dessa realidade “natural” e intrinsecamente “verdadeira”, a mesma produzida por Andrew e por nossa condição “humana”.

Segundo o slogan da página – “O prazer da masturbação no chat online” –, o onanismo é visto como atividade base para reunir pessoas na plataforma, entre os dois extremos da dela: alguém se masturba via webcam para excitar quem assiste, enquanto o público se masturba em resposta e consonância aos estímulos audiovisuais assistidos. Para intensificar essa interação, o bate-papo (via chat escrito e microfone⁴) entra como elemento importante para que pessoas interajam verbalmente e expressem suas excitações e desejos enquanto se masturbam. Brinquedos eróticos interativos podem ainda ser utilizados nos shows a fim de garantir uma aproximação ainda maior entre performers e público, possibilitando a quem assiste participar da atividade masturbatória realizada por quem se exhibe ao controlar a operação de tais dispositivos remotamente.

Loveuse Lush (imagem 1) é o produto erótico mais utilizado no CB, um vibrador de alta tecnologia capaz de sincronizar o ato de dar gorjetas nos shows com seus estímulos vibratórios. A partir da instalação e operação de determinados aplicativos, é possível operá-lo à distância, fazendo-o vibrar assim que alguém da plateia desembolsa alguma quantia em tokens durante uma performance na plataforma. Isso complexifica profundamente a ideia de manuseio de um equipamento – os performers são os “legítimos” donos do vibrador em questão e aqueles que têm o aparelho inserido em suas cavidades corporais, mas, ao mesmo tempo, não são eles os encarregados de sua operação: qualquer espectador de um determinado show do CB que possua tokens e esteja disposto a distribuí-los pode, de qualquer local do planeta e em qualquer momento desejado da performance, acionar a vibração do Lush ao dar uma quantia específica, a qual, a depender do montante dispendido, terá uma intensidade e duração vibratória de acordo com um padrão de resposta determinado previamente pelo performer nas configurações dos aplicativos que sincronizam o dispositivo à plataforma online. O número de pessoas responsáveis pelo funcionamento desse objeto passa, portanto, de uma única pessoa a milhares de outras, em variados diversos pontos geográficos, deixando

³ *“between work and the home, labour and pleasure, public and private spheres, rather than from a separation of these domains from one another.”*

⁴ A interação via microfone somente pode ser feita por quem se exhibe; ao público só é possibilitado conversar via chat.

quem se exhibe totalmente suscetível e vulnerável aos comandos de toda essa gente, todas desconhecidas e participantes ao mesmo tempo.

Figura 1. O vibrador Lovense Lush.



Fonte: Imagem da internet. Disponível em: <http://bit.ly/2xgK8jD>. Acesso: 26 jun 2019.

Toda essa ampla gama de aparatos tecnológicos, ao invés de meros coadjuvantes, participa ativamente dos shows na plataforma, pois media (Latour, 2012), realiza e participa da interação entre performer e público durante os shows eróticos do CB. Assim, hardware e software computacional, conexão à internet, equipamentos wireless, captura de imagem e som, transmissão de vídeo e áudio por streaming, bots e vibradores remotos configuram a infraestrutura de intimidade (Paasonen, 2018) responsável pela elaboração dos próprios momentos íntimos desenvolvidos na plataforma. Isso significa que os agenciamentos (Deleuze; Guattari, 1995[1987]) criados entre entidades humanas e não-humanas na elaboração de afetos viscerais produzem um tipo de interação sexual ciborgue por excelência, pois compreendem “um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção” (Haraway, 2009, p.36). Nessa interação humano-máquina voltada à produção de intimidade entre seus usuários, a velha dicotomia natureza/cultura se dissolve e se perde em suas raias pré-delimitadas, uma vez que a sensação de toque e de proximidade entre seus utilizadores só é alcançada graças ao envolvimento e modulação dessa parafernália tecnológica,

sendo impossível precisar os limites entre aquilo que é tido como máquina e aquilo que é tido como humano na transmissão de tais intensidade afetivas.

Ao questionar os limites ontológicos que separam sujeitos de coisas, Bateson (1987) utiliza o exemplo de uma pessoa cega se locomovendo com um bastão, argumentando que é improdutivo determinar os limites de tal ser, isto é, seu “início” e seu “fim” orgânico, em relação ao objeto que ela segura, pois isso elimina a passagem na qual diferenças são transmitidas e se transformam, permitindo que essa pessoa compreenda o mundo à sua volta e, então, se movimente no espaço. Aplicando tal pensamento ao CB, ao invés de alguém segurando um bastão, temos alguém “segurando” um vibrador, o qual é “manuseado” por pessoas localizadas em milhares de pontos diferentes do planeta. Com esse vibrador “em mãos”, vamos “tateando” e buscando o corpo de outra pessoa para enfim tocá-lo e afetá-lo intimamente, sendo em troca afetados e tocados também em nosso próprio corpo. Dessa forma, é o prazer erótico ali produzido deve ser visto como a intensidade geradora e norteadora de tal associação, aquilo que faz com que essa monstruosidade corpórea se una e aja em unidade.

3. SEX TOY STORY

As condições tecnológicas de vibradores enquanto equipamentos interativos são múltiplas e possuem uma longa história. Inicialmente desenvolvidos como um instrumentos médicos para tratar mazelas diversas, como asma, obesidade e até a histeria em mulheres (considerado uma patologia pela Associação Americana de Psiquiatria até 1952), dispositivos vibratórios foram gradualmente convertidos em commodities, chegando ao mercado de objetos sexuais e à casa das pessoas por volta dos anos 60 e se tornando um instrumento importante tanto para o negócio de brinquedos eróticos quanto para questões feministas em torno da sexualidade (Maines, 2001; Comella, 2017). Suas funções medicinais se dissiparam e deram lugar a dispositivos elaborados somente para o prazer íntimo, com uma infinidade de cores, tamanhos, formas, funções e conceitos.

Vibradores passaram, então, de objetos terapêuticos a brinquedos eróticos tidos como instrumentos que primordialmente simulam o pênis em uma atividade sexual. Tal representação fálica é ancorada na noção de que o pênis, enquanto órgão primordial e verdadeiro “por natureza”, é a base e o modelo do qual vibradores devem seguir ao serem desenvolvidos e utilizados. Todavia, a própria trajetória de ressignificações desse dildo vibratório revela não só sua maleabilidade, como também a farsa de sua matriz ontológica, uma vez que indica, como bem afirma Preciado (2014, p.79), “que os órgãos que interpretamos como naturais (masculinos ou femininos) já tenham sofrido um processo semelhante de transformação plástica”. A ideia de que há um corpo primário e que suas partes são provenientes de um ser humano de carne e osso

pré-discursivo é o resultado de atos de linguagem que criam essa mesma ideia de natureza e que, ao se repetirem à exaustão no espaço-tempo, se cristalizam e se perpetuam.

Nesse viés, a dicotomia natureza/artifício é uma produção grandiosa que gera as próprias diferenças que profere, conferindo ao status de suplemento tudo aquilo que foge à regra universal do intrinsecamente humano e natural. É isso o que ocorre com os órgãos prostéticos do robô Andrew e com vibradores/dildos, órgãos acessórios ao pênis. Acontece que a grande fonte originária de tais objetos masturbatórios não passa de uma farsa semiótica, sendo isso que chamamos de “pênis natural” somente a cópia de inúmeras cópias repetidas sem início e sem fim. Como bem nos lembra Derrida (1973[1967], p.193), “tudo começa pelo intermediário, eis o que é ‘inconcebível para a razão’”. O pênis também imita a si próprio, ou pelo menos sua imagem enquanto órgão original, desenvolvida por incessantes atos performativos (Austin, 1990[1962]; Pennycook, 2007) que engendram essa mesma noção de naturalidade corpórea.

Ao passar a ter formatos distintos, como borboleta e rímel, funções próprias, como show de luzes, reações sonoras, e até operações à distância, como no caso do Lovense Lush, o dildo ultrapassa as características daquele que supostamente deveria imitar – o pênis, seu “primogênito”. O aprendiz, assim, supera seu mestre, e o desmascara. Do alto de seu pedestal de meio-das-pernas, brada o pênis ao dildo: *Seu impostor! Nunca chegarás a me substituir por completo; sou o primário, o único, o verdadeiro!* Todavia, por sua vez, do alto de uma cômoda ou mobília qualquer, o dildo replica: *Mas, meu caro, não somos todos uma farsa, uma imitação? Não somos todos falsificados, ou melhor, falificados?* E, assim, todo o faz-de-conta da natureza se desfaz; segundo Preciado (2014, p.82): “graças a uma pirueta macabra que a metafísica havia guardado para nós, o dildo precede o pênis”.

A metáfora ciborguiana desenvolvida por Haraway (2002[1991]) pode nos ser aqui bastante útil para pensarmos esse hibridismo formado entre máquinas” (dildos) e “humanos” (pênis) nas interações no Chaturbate com o Lovense Lush. Um ciborgue é, antes de tudo, uma combinação cibernética entre máquina e organismo, formação humanoide de partes tecnológicas e orgânicas, fusão robótica entre partícula celular e circuito computacional. Essa antiga figura da ficção científica é tomada por Haraway como cerne de um movimento sociopolítico de reflexão sobre as divisas ontológicas do ser e as realidades sociais emergentes a partir das constantes mesclagens entre diferentes esquemas subjetivos. É a partir do ciborgue, portanto, que a filósofa desenvolve seu pensamento crítico sobre as demarcações entre natureza e cultura e os processos territoriais de produção, reprodução e imaginação de tais fronteiras, a fim de se elaborar maneiras de coabitar um mundo mergulhado em híbridos e indeterminações.

O empréstimo dessa figura ciborguiana no espaço, guerreando nas estrelas por um telos apocalíptico, é subvertido por Haraway (2002[1991]) em uma personagem política e pós-moderna sem fim e sem origem, que implode a necessidade moderna de busca por uma matriz identitária natural e derruba a ideia de construção enquanto totalidade. Em seu projeto, ciborgues não têm pai, nem mãe, nem deus, nem deusa. Não vieram do pó e nem retornarão a ele. Não possuem gênero, nem sexualidade, nem qualquer identidade. Em sua base estão a ironia, a dispersão, o simulacro, o desmontamento e o remontamento. Em suas redes, sua busca incessante por sobrevivência. Mas a delícia dessa liberdade vem acompanhada também do desespero e do desamparo: a destituição de origens ontológicas traz à tona a responsabilidade e o desafio de se pensar, de forma ética e responsável, as alianças formadas entre quaisquer agentes, sem que para isso se remonte a uma raiz intrínseca e natural, e sem que se estabeleça um produto final e completamente determinado. Um trabalho incessante de tensionamento fronteiro, segundo a própria Haraway (2002[1991], p.96-97):

O corpo do ciborgue não é inocente; ele não nasceu num Paraíso; ele não busca uma identidade unitária, não produzindo, assim, dualismos antagônicos sem fim (ou até que o mundo tenha fim). Ele assume a ironia como natural. Um é muito pouco, dois é apenas uma possibilidade. O intenso prazer na habilidade – na habilidade da máquina – deixa de ser um pecado para constituir um aspecto do processo de corporificação. A máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. A máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação. Podemos ser responsáveis pelas máquinas; elas não nos dominam ou nos ameaçam. Nós somos responsáveis pelas fronteiras; nós somos essas fronteiras.

Dessa forma, esse elemento de ficção científica e metáfora do imbricamento entre “humanos” e “máquinas” une-se ao dildo para formar uma entidade primordial que tem como projeto destruir essa mesma ideia de originalidade intrínseca, mostrando que o “ser natural” da ciência moderna, esse indivíduo de carne e osso (e pênis), primitivo e primogênito, nunca foi inteiramente orgânico, jamais foi simplesmente moderno (Latour, 1994) e sequer foi completamente puro. Ele é tão híbrido quanto o sexo que pratica, o qual depende de uma série de outros elementos, nada naturais, para acontecer. Com isso, ciborgue e dildo se instauram enquanto nossa condição mais fundamental.

E não é só o dildo utilizado no CB que é ciborgue, como também o é a prática sexual por ele realizada. Para Haraway ((2002[1991]), p.36), “o sexo-ciborgue restabelece, em alguma medida, a admirável complexidade replicativa das samambaias e dos invertebrados – esses magníficos seres orgânicos que podem ser vistos como uma profilaxia contra o heterossexismo”. Os ciclos

reprodutivos dessas criaturas acontecem de forma assexuada, sem a conjugação de material genético, o que possibilita fazer uma dissociação entre “reprodução” – um processo biológico pautado na procriação – e “sexo” – uma atividade social norteadada pelo prazer. Já no CB, o sexo-ciborgue desenvolvido na plataforma não só distorce essa narrativa romanesca cisheteronormativa de sexo – na qual um “homem” “penetra”, com seu “pênis”, a “vagina” de uma “mulher” – como também tensiona uma série de outros pressupostos tido como “naturais” do ato sexual. A reunião de diversos inter-actantes – pessoas de vários cantos do planeta, toda a infraestrutura tecnológica computacional e Web e os diversos objetos interativos ultra high-tech – compõe um amálgama coletivo e engendra uma produção de intimidade tão peculiar que não é pautada nem por fins reprodutivos, nem por proximidade geográfica, nem por produção tátil e nem por um “pênis de carne”

Ao se colocar o ciborgue e dildo enquanto elementos primordiais, dinamizamos a tecnologia biopolítica do sexo em duas direções: primeiro, desfazemos o corpo do “homem” enquanto universo originário do pênis, pois o dildo não está acoplado e indissociado ao corpo de nenhum ser; em seguida, quebramos a noção de que a sexualidade provém de – e está restrita a – um corpo orgânico, pois o dildo torna-se também elemento responsável pelo prazer erótico sentido por ditos “homens” e “mulheres”. Assim, tornamo-nos o suplemento dessa própria coisa que chamamos “ser humano”, e percebemos que assim como ocorre com o gênero, instância performativa construída em suas iterações discursivas (Butler, 1999), a natureza humana é recriada diariamente por essa ideia de corpos originais, advindos de uma criação única e atemporal, genuinamente verdadeiros em sua organicidade. Mas nossa natureza ciborgue nunca consegue ser camuflada por muito tempo.

4. A PELE QUE HABITA O DILDO

O A fim de observar como as subjetividades ciborgues presentes no CB criam sentido para os limites do corpo e as sensações corpóreas nele sentidas, voltemos agora nossa atenção a um show erótico realizado nessa plataforma com o uso do vibrador Lovense Lush. Utilizo aqui a noção de linguagem como performance (Austin, 1990[1962]; Pennycook, 2007) aplicada à produção de intimidade sexual para interpretar os dados selecionados. Focarei em trechos em que a interação é feita com o vibrador em questão, e analisarei como o prazer erótico é construído e manifestado nesse agenciamento entre sujeitos e objetos, os quais se também delimitam nesse próprio movimento discursivo. Ressalto que as interações aqui apresentadas fazem parte de observações participantes que tenho realizado na plataforma como parte de minha pesquisa etnográfica, em que investigo a associação entre agentes humanos e não-humanos na passagem de intensidades afetivas e na produção de intimidade sexual entre seus usuários.

No entanto, as interações analisadas neste artigo não foram extraídas dos shows de fato realizados na plataforma, elas foram construídas em narrativas feitas especificamente para este estudo. Este procedimento metodológico foi escolhido devido às circunstâncias particulares que surgiram no desenvolvimento de uma pesquisa tendo o Chaturbate como campo, um ambiente em rede com uma enorme fluidez shows e usuários, que se vem e vão a todo instante, tornando extremamente difícil comunicá-los sobre pesquisa conduzida e solicitar o uso de seus dados nas interações na plataforma. Além disso, somente anonimizar informações, como borrar usuários e imagens, não se configura mais como um procedimento suficiente para lidar com dados de usuários em pesquisas na internet, onde os espaços se tornam cada vez mais arquiváveis, pesquisáveis e rastreáveis, somado ao fato de que a particularidade daquilo que é desenvolvido no site, o erotismo, torna ainda mais complicado o uso de dados e interações “autênticas”.

Desta forma, seguindo o conceito de Markham (2012) de fabricação de dados enquanto prática ética, elaborei aqui uma performer fictícia assim como também criei seu show na plataforma, baseados em minha experiência enquanto etnógrafo e expectador do site, para assim apresentar os detalhes da dinâmica da plataforma e, ao mesmo tempo, proteger a privacidade de dados de participantes – em um espaço onde a vulnerabilidade e o dano causado pela exposição não são dados ou facilmente traçáveis. Uma vez que o show aqui descrito não corresponde a nenhum performer específico, os dados aqui exibidos não levarão a nenhum usuário, mas irão ajudar a ilustrar as possibilidades sociotécnicas do vibrador e as relações íntimas coletivas que surgem com o seu uso.

O show em questão fabricado para esta análise foi realizado por uma mulher cisgênera em um ambiente que se assemelhava a um cômodo de uma casa. Como já discutido anteriormente, esse aspecto doméstico é bastante característico do tipo de erotismo produzido no CB, e auxilia na aproximação de exibidoras e espectadores, fazendo com que todos se sintam “em casa”. A performer estava sentada no que parecia o sofá de sua sala, vestindo somente uma blusa regata branca (mas com os seios à mostra), e estava com o Lush inserido em seu ânus. O público oscilava entre 100 a 200 visualizadores ao mesmo tempo. A fim de informar o público sobre as formas de interação com o vibrador, a seguinte mensagem automática era constantemente exibida no chat escrito de seu show:

O Lovense é um vibrador interativo que responde às suas gorjetas. Aqui estão meus níveis de intensidade e duração:

Nível 1 (1-15 Tokens): Baixo, 1 segundo

Nível 2 (15-99 Tokens): Médio, 4 segundos

Nível 3 (100-499 Tokens): Médio, 6 segundos

Nível 4 (500-999 Tokens) Alto, 8 segundos

Tais mensagens são bastante comuns e basicamente toda pessoa que realiza shows com vibradores controlados à distância faz uso desse tipo de recurso. Elas explicam que o vibrador Lovense Lush funciona a partir das gorjetas enviadas pelas visualizadoras, e que, de acordo com o valor desembolsado, diferentes níveis e durações de vibrações são gerados. Assim, ao darem de 1 a 14 tokens, o vibrador é acionado por um segundo em intensidade baixa; de 15 a 99, quadro segundos em intensidade média; de 100 a 499, seis segundos em intensidade média; 500 a 999, oito segundos em intensidade alta; e de 1000 acima, dez segundos em intensidade super alta. Essas configurações são definidas de antemão pelos próprios proprietários do vibrado, e variam de exibidor para exibidor.

A apresentação e repetição constante de tais avisos no chat é realizada por bots, softwares que automatizam procedimentos computacionais e que, aplicados ao contexto do CB, desempenham um grande número de tarefas durante os shows e são elementos importantíssimos para a interação entre performer e público. Eles não somente anunciam os diferentes níveis de vibração e duração de objetos controlados à distância, como o Lush, mas também avisam o momento em que alguém dá alguma gorjeta durante um show, informando seu nome de usuário e valor dado. Assim, cada vez que uma visualizadora desembolsa uma quantia específica, a seguinte mensagem, gerada por esse software automatizado, é exibida no chat:

[Usuário] tipped [X] token(s)

Temos, então, o nome de perfil do usuário da plateia que deu a gorjeta em determinado momento (“*Usuário*”), o verbo “dar gorjetas” (“*tip*”) conjugado no passado simples, e o número (“*X*”) de tokens oferecidos. Dessa forma, todos os participantes são informados, via chat, de que uma determinada quantia foi dada em um intervalo espaço-temporal específico, e que aquele valor então resultará em uma vibração no dispositivo que a performer está utilizando. A pessoa que deu a gorjeta é nomeada como causadora de tal evento, destacando-se da plateia como a responsável pela vibração daqueles breves segundos. Essa sensação, tanto de participação quanto de controle, é constitutiva da produção do prazer erótico e de intimidade entre exibidora e visualizadora pagante, e contribui para a dissolução dos limites entre pessoas e máquinas ali presentes, uma vez que a excitação sexual é produzida na tensão entre todo o aparato tecnológico e orgânico que possibilita essa união. Vejamos, durante a performance da exibidora em questão nas interações do chat, como se deu um dos inúmeros momentos em que o Lush foi ativado remotamente:

[Visualizador 1] tipped 10 tokens

[Visualizador 2] tipped 1 tokens

[Visualizador 2] tipped 15 tokens

Aviso: Nível 2 Ativado! Amei as vibrações! Obrigada, [Visualizador 2]!

Nesse excerto, *Visualizador 1*⁵ dá uma gorjeta de 10 tokens à performer, seguido por cinco gorjetas de 1 token e uma gorjeta de 15 tokens dadas por Visualizador 2, um após o outro. Tais valores fizeram com que o Lovense Lush funcionasse por cinco segundos em vibração baixa e por quatro segundos em vibração média, as quais, assim que se iniciaram, fizeram com que a performer, antes sentada de pernas cruzadas e fumando um cigarro, caísse sobre quatro apoios (a famosa posição “de quatro”) e começasse se contorcer de prazer, gemendo e exprimindo excitação por aqueles breves momentos. O desembolso de uma gorjeta responsável pelo segundo nível de vibrações do Lush também acionou uma mensagem automática postada por um bot no chat da performance, exprimindo, na primeira pessoa, que a performer em questão “amou as vibrações” e agradecendo diretamente ao *Visualizador 2* pelas gorjetas. Nesse caso, o bot performa o próprio prazer sexual sentido pela exibidora, reforçando aquilo que era encenado como resposta às gorjetas dadas e às vibrações acionadas.

Isso nos leva para a relação entre o prazer sexual e sua instância performativa. Nesse pequeno trecho da interação, tanto humanos quanto máquinas produziram e exprimiram desejos carnis na plataforma, operando em conjunto para que um corpo tocasse no outro, excitando-o. Esse toque, ao ser sentido, precisa ser manifestado de acordo com uma matriz de inteligibilidade que confirma e produz o próprio erotismo ali em desenvolvimento, dando forma e sequência à interação sexual propriamente dita. Desse modo, assim como o sistema sexo/gênero, a sensação de prazer está ancorada em determinados atos corpóreo-discursivos, os quais não só anunciam uma excitação do corpo como também instauram esse próprio estado no momento em que ocorrem. O dito tesão sexual, então, é promulgado e produzido a partir de certos movimentos, expressões e gemidos iteráveis (Derrida, 1973[1967]), que no CB são realizados por subjetividades ciborgues que emergem no limiar elementos humanos e não-humanos, unidos e conectados de forma a gerar intimidades ao se friccionarem uns aos outros.

Um outro trecho do show em questão sinaliza essa iterabilidade discursiva do prazer observado no CB:

⁵ Optei por utilizar “visualizador” ao invés de criar nomes de usuários fictícios para não revelar em nenhum possível utilizados da plataforma.

[Visualizador 3] tipped 1 token
[Visualizador 4] tipped 1 token

Visualizador 3: Agora jogue suas pernas por cima dos meus ombros e se divirta!

Nesse excerto, *Visualizador 3* dá gorjetas seguidas no valor de 1 token, ativando o Lovense Lush durante nove segundos em intensidade baixa. *Visualizador 3* refere-se então a seus momentos de ativação do vibrador e enuncia: “Agora jogue suas pernas por cima dos meus ombros se divirta!”, enquadrando a interação erótica em desenvolvimento como base em uma posição sexual na qual dois corpos estão fisicamente presentes, no qual *Visualizador 1* penetraria a performer. O ato sexual é aqui performado a partir de uma lógica cisheteronormativa, na qual um homem cis introduz seu pênis em uma mulher cis, e o vibrador controlado à distância é tido como o responsável por performar essa atividade simuladora, tocando o corpo da performer da mesma forma que um pênis o faria.

Assim, nesse breve momento de interação no CB desenvolvido em um ambiente digital, a encenação dos corpos para que fossem tocados ocorreu a partir de uma matriz de inteligibilidade na qual a presença carnal foi tida como imprescindível para realizar a proximidade entre participantes de um ato sexual. A excitação, aqui, foi alcançada a partir de uma performance que simulou a organicidade de corpos mesmo estes sendo compostos por híbridos de carne e maquinários, e o prazer aconteceu mesmo sendo modulado e atravessado por uma série de dispositivos tecnológicos. Assim, nesse guerra de espadas entre dildos e pênis, a natureza “humana” foi incessantemente clamada e posta à prova, constantemente vencida e retomada à luta, e repetidamente reformulada a cada enunciado.

5. A PEQUENA MORTE DO PÊNIS

Retomando a alegoria audiovisual desenvolvida no início deste trabalho, voltemos a Andrew e suas inúmeras tentativas em vestir-se de todos os aparatos materiais e performativos para assim poder ser reconhecido como ser humano. Na cena do filme em que esse androide é julgado perante a corte mundial para garantir seu status humanístico, foi-lhe questionado sobre sua infinitude, isto é, sua habilidade em ser imortal. Então, foi decidido que para aceitar a solicitação

de Andrew e lhe outorgar um atestado de ser humano, seria necessário que ele morresse. E assim foi feito: ao ser programado para definhando com o tempo, faleceu após duzentos anos, e pôde desfrutar, somente depois de morto, da dignidade humana com que sonhou a “vida” toda.

Assim como Andrew precisou morrer para adentrar o rol de nossa humanidade, precisamos fazer o mesmo com o pênis para alcançarmos nossa real natureza ciborgue. Como bem nos lembra Haraway (2002[1991], p.58), “o que está em jogo, na conexão ‘ocidental’, é o fim do homem”. E uma vez que o pênis, enquanto órgão primordial, é seu maior representante, é preciso, de uma vez por todas, matá-lo, pondo fim à ideia que fazemos de um pedaço de carne como instância primeira e universal de todo gênero, toda sexualidade e toda natureza humana. Hasta la vista, pênis.

Aceitar essa nossa condição ciborgue significa questionar constantemente: “por que nossos corpos devem terminar na pele? Por que, na melhor das hipóteses, devemos nos limitar a considerar como corpos, além dos humanos, apenas outros seres também envolvidos pela pele?” (Haraway, 2002[1991], p.92). E foi justamente o que ocorreu aqui: ao analisarmos uma interação erótica desenvolvida em uma plataforma de sexcam com o auxílio de um dispositivo vibratório controlado à distância, observamos como nossos corpos, nossos sentidos e nossos prazeres são desenvolvidos numa mescla entre carne e chip, pele e plástico, pênis e dildo.

Compreender como nossas subjetividades ciborgues se manifestam pode nos guiar rumo a novas elucubrações sociedade e linguagem, mais atentas e comprometidas com a grande ebulição sócio-cultural-político-histórica que temos vivido (Moita Lopes, 2006). E isso também envolve repensarmos nossas bases epistemológicas face à linguagem: é necessário remover a humanidade de seu pedestal ontológico e primário, e considerar ambas, pessoas e máquinas, enquanto instâncias vívidas e atuantes na produção de sentidos (Barad, 2003; Pennycook, 2018). Ou, de acordo com Bennett (2010, p.5), enquanto materialidades vibrantes, “entidades vibrantes que não podem ser completamente reduzidas aos contextos em que sujeitos (humanos) as colocam, e nem completamente esgotadas por suas semióticas”. O Lovense Lush, enquanto materialidade vibrante vibratória, nos mostrou isso, resignificando a todo momento o que entendemos por presença, intimidade, sexo, natureza, artifício e linguagem.

Referências

- AUSTIN, J. L. 1990[1962]. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- BARAD, K. 2003. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs*, 28(3), Gender and Science: New Issues: 801-831.
- BATESON, G. 1987. *Steps to an ecology of mind*. Londres: Jason Aronson Inc.

- BAUMAN, R. & BRIGGS, C. 2003. *Voices of modernity. Language ideologies and the politics of inequality*. Cambridge: Cambridge University Press.
- BENNETT, J. 2010. *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*. Durham, England: Duke University Press.
- BUTLER, J. 1997. *Excitable Speech. A Politics of the Performative*. Nova Iorque: Routledge.
- BUTLER, J. 1999. *Gender Trouble - Feminism and the Subversion of Identity*. Nova Iorque: Routledge.
- COMELLA, L. 2017. *Vibrator Nation. How Feminist Sex-Toy Stores Changed the Business of Pleasure*. Durham, England: Duke University Press.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. 1995[1987]. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34.
- DERRIDA, J. 1973[1967]. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva.
- FOUCAULT, M. 1972. *Microfísica do poder*. Rio de Janeiro: Graal.
- FOUCAULT, M. 1988. *História da Sexualidade I. A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Edições Graal.
- HARAWAY, D. 2009[1991]. Manifesto Ciborgue. In: TADEU, T. (Org.). *Antropologia do ciborgue. As vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- HOFER, K. P. 2014. Pornographic Domesticity: Amateur Couple Porn, Straight Subjectivities, and Sexual Labour. *Porn Studies*, 1(4). Routledge: 334-345.
- GUATTARI, F. & ROLNIK, S. 1999. *Micropolítica: Cartografias do Desejo*. Petrópolis: Vozes
- LATOUR, B. 1994. *Jamais fomos modernos. Ensaio de Antropologia Simétrica*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- LATOUR, B. 2012. *Reagregando o social*. Salvador: Edufba.
- MAINES, R. P. 1999. *The "hysteria", the vibrator, and the technology: women's sexual satisfaction of orgasm*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- MARKHAM, A. (2012) Fabrication as ethical practice. *Information, Communication & Society*, v. 15, n. 3, 334-353
- MOITA LOPES, L. P. (Org.). 2006. *Por uma Linguística Aplicada INdisciplinar*. São Paulo: Parábola Editorial.
- PAASONEN, S. 2018. Infrastructures of Intimacy. In: ANDREASSEN, R. et al (Orgs). *Mediated Intimacies: Connectivities, Relationalities and Proximities*. New York, NY: Routledge.
- PENNYCOOK, A. 2007. Performance and Performativity. In: Pennycook, A. *Global Englishes and Transcultural Flows*. New York: Routledge.
- PENNYCOOK, A. 2018. *Posthumanist Applied Linguistics*. Nova Iorque: Routledge.
- PRECIADO, B. 2014. *Manifesto Contrassexual*. São Paulo: n-1 edições.