

### CORPO VIRTUAL

**Vitória Leite da Veiga**

*vitoriaveig@gmail.com*

**Raquel da Silveira**

*raqufrgs@gmail.com*

**Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)**

**PALAVRAS-CHAVE:** *corpo; virtual; fotos.*

### APRESENTAÇÃO

Dentro do campo da Educação física encontramos, no mínimo, dois entendimentos sobre a construção do corpo que possuem legitimidade, sendo um deles a construção de um corpo biológico mais naturalista definido e estudado por uma estruturação quantitativa do conhecimento, e outro a construção do corpo cultural dotado por traços históricos, sociais e étnicos constituído por uma visão mais qualitativa dentro da ciência do movimento humano. Dialogando com esse segundo entendimento, este trabalho visa refletir sobre a noção de virtualização corporal. Goellner em seu livro *Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação* diz sobre a construção do corpo cultural: “Não é portanto algo dado a priori nem mesmo é universal: o corpo é provisório, mutável e mutante, suscetível a inúmeras intervenções consoante o desenvolvimento científico e tecnológico de cada cultura bem como suas leis, seus códigos morais, as representações que cria sobre os corpos, os discursos que sobre ele produz e reproduz” (2008, p. 28). Apesar da educação física se propor a estudar a existência desse corpo cultural, pouco aborda além de sua materialidade, que atualmente é somente uma das facetas desse corpo.



A construção dos estudos da educação física sobre o corpo pela perspectiva cultural foi originária do início do século XX. Nesse momento histórico, a única forma de construção corporal existente era a material, sendo quase impossível a existência de um corpo imaterial ou virtual. No momento atual da história sabemos que a construção social e cultural do corpo não existe somente na perspectiva da vida material mas também dentro da perspectiva virtual. Em nossa era pós-moderna entendemos que o corpo não é mais uma construção particular pois estamos diariamente em uma dinâmica virtual. Zygmunt Bauman chama esses novos paradigmas de modernidade líquida (1999): laços humanos se tornam cada vez mais rápidos e efêmeros; a perspectiva da realidade, do presente e do físico, cada vez mais insignificante, e o virtual e o irreal cada vez mais nos cerca. Essa mudança histórica, social e cultural influencia diretamente no entendimento de corporalidade, já que esta é justamente influenciada pelas relações sociais e culturais a nossa volta, que hoje existem em sua grande parte no mundo virtual.

A virtualização dos corpos, trazida pelo autor Pierre Lévy em seu livro “o que é virtual?“, é um processo por meio do qual o corpo deixa de estar presente (desterritorializa-se) e se desprende do aqui e agora. Com esse trabalho, busco construir exemplos desse processo voltados para momento social atual, utilizando conceitos como telepresença e hiper corpo ou corpo coletivo.

Desde a concepção da vida, antes mesmo de nascermos, já é possível termos a visualização em 3D e 4D, a partir de ultrassom, de como é nosso rosto e corpo. Isso seria a telepresença: “O interior se torna exterior ao mesmo tempo que permanece dentro” (2003, p.30), algo que não está presente na realidade física se faz presente pelo virtual. O processo de virtualização continua após nosso nascimento: conforme crescemos, estamos construindo memórias coletivas a partir de *upload* de arquivos, fotos e vídeos em redes sociais. Com isso damos ao outro e até a nós mesmos, em outro lugar e momento, acesso às nossas sensações e percepções - esse é o nosso hiper corpo, ou o corpo coletivo.

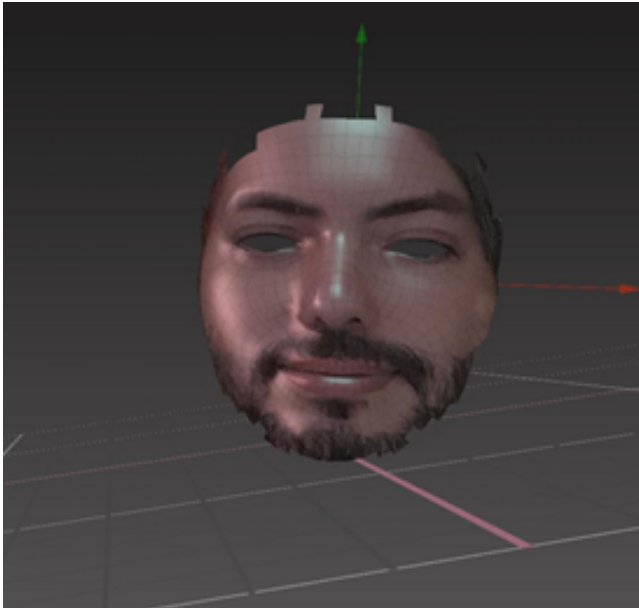
Assim como na prática esportiva, nos eSports podemos nos tornar cavaleiros velozes ou grandes espadachins, porém utilizando somente a motricidade fina das mãos. Nesse momento, o nosso corpo não é apenas o seu eu físico mas também uma versão análoga sua existente no ciberespaço. “Criamos para nós mesmo organismos virtuais que enriquecem nosso universo sensível sem nos impor dor” (2003, p.33).

Com isso, podemos perceber que a nossa construção social dentro do século XXI gira em torno dessa virtualização corporal que o autor chama de hiper corpo ou corpo coletivo, pois somos uma “atualização temporária de um enorme hiper corpo híbrido, social e tecnobiológico” (2003, p. 33) , nosso corpo contemporâneo é particular, público e híbrido somos “assim sucessivamente, ora aqui, ora em toda parte, ora em si, ora misturado” (2003, p. 33) pairando em um ciberespaço sem tempo definido ou lugar.

A partir das fotos busco fazer uma crítica sobre a construção e existência desse corpo virtual. Gerei, a partir da própria rede social e suas ferramentas, a percepção de visibilidade do que talvez seria este corpo virtual na existência material e real, e como seria visto na perspectiva virtual um corpo real. Busco, assim, dialogar com a ideia de uma estruturação entre a convergência e divergência de um mesmo corpo.

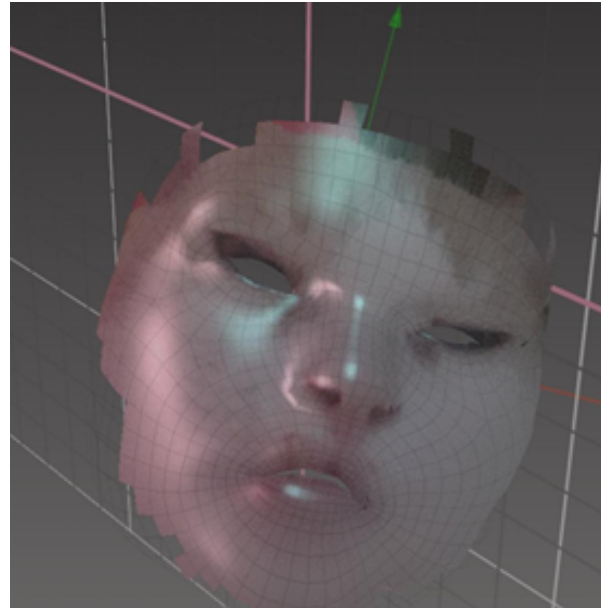


## DESCRIÇÃO DAS FOTOGRAFIAS



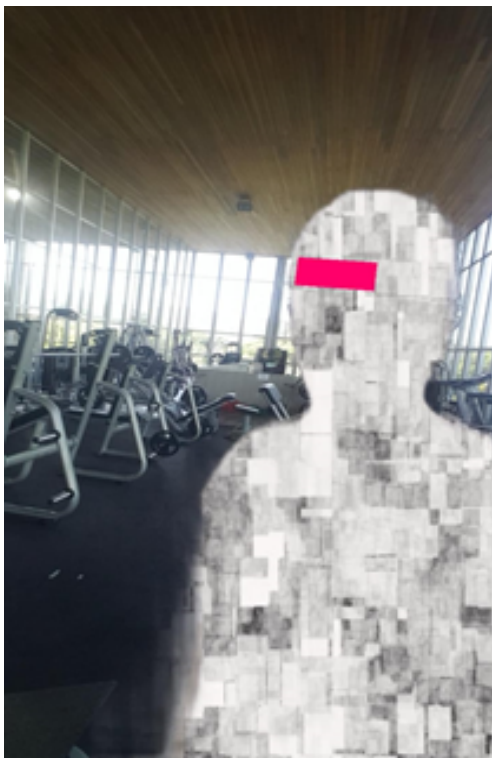
**CORPO VIRTUALIZADO XVI**

Construção de uma virtualização corporal, a partir de ferramenta de mídiassocial.



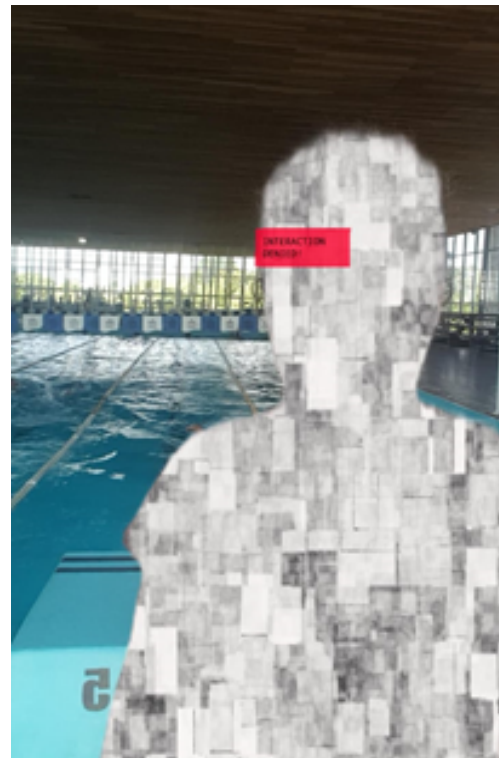
**CORPO VIRTUALIZADO I**

Construção de uma virtualização corporal, a partir de ferramenta de mídias social.



**MATERIALIDADE DO VIRTUAL I**

Self de um corpo virtual em uma academia real, desenvolvido a partir de ferramentas de uma rede social.



**MATERIALIDADE DO VIRTUAL II**

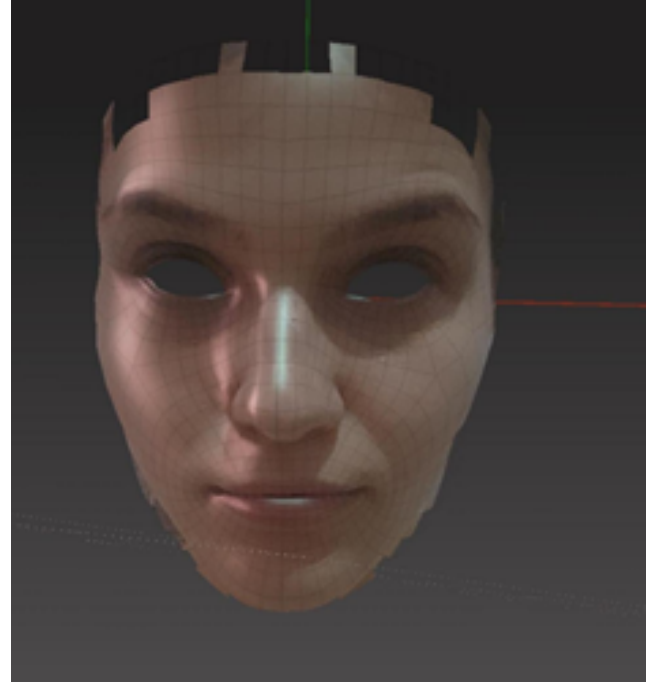
Self de um corpo virtual em uma piscina real, desenvolvido a partir de ferramentas de uma rede social.





**CORPO VIRTUALIZADO XI**

Construção de uma virtualização corporal, a partir de ferramenta de mídias social.



**CORPO VIRTUALIZADO XXVI**

Construção de uma virtualização corporal, a partir de ferramenta de mídias social.

