

Produção de Presença no Contexto da Comunicação Ubíqua: relações de complexidade entre corpo e tecnologias digitais¹

Erika OIKAWA²

Centro Universitário do Estado do Pará, Belém, PA

Resumo

O presente trabalho propõe uma reflexão teórica sobre a produção de presença do corpo no contexto das tecnologias móveis digitais, em especial das mídias locativas. Para isso, propõe um diálogo entre a teoria das Materialidades da Comunicação e o Paradigma da Complexidade a fim de compreender os novos ecossistemas informacionais que passamos a habitar de forma atópica. Ao longo desse percurso, construímos nosso argumento de que os fenômenos de ubiquidade que vivenciamos atualmente não são sinônimo de perda do corpo e de sua dimensão espacial – como se costumava propagar na década de 1990, no contexto dos *desktops* e da internet fixa. Pelo contrário, tais fenômenos podem ser compreendidos como a afirmação do próprio corpo nesse novo solo social que habitamos, feito de impulsos elétricos e sinais.

Palavras-chave: materialidades da comunicação; produção de presença; corpo; mídias locativas.

Introdução

Este trabalho busca compreender a relação entre as materialidades da comunicação e as formas de presença do corpo³ no contexto digital. Parte da premissa de que as diferentes materialidades tecnológicas – especialmente a partir das chamadas mídias locativas, – reconfiguram a relação entre corpo e ambiente, resultando em transformações cognitivas e afetivas, comunicacionais e interacionais.

Assim, o estudo lança um olhar diacrônico sobre a relação tecnologia-corpo-ambiente a fim de compreender como as materialidades dos meios digitais vêm transformando a relação com o corpo nos últimos anos, ao mesmo tempo em que busca uma perspectiva sincrônica desse processo, a partir do contexto de internet móvel e ubíqua, que transforma o próprio ambiente em que o corpo está inserido em interface tecnológica.

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutora em Comunicação Social pela PUCRS, professora do Curso de Publicidade e Propaganda do CESUPA, e-mail: erikaokawa@gmail.com.

³ Neste trabalho, o termo “corpo” se refere ao corpo físico humano.

Basta um breve olhar nas interações cotidianas para percebermos a centralidade que as dimensões físicas do corpo e dos espaços urbanos passaram a ocupar no atual contexto de ubiquidade digital, principalmente a partir da popularização das tecnologias móveis com acesso à internet e funções de geolocalização.

Nesse cenário, surge uma série de aplicativos móveis (*apps*) que nos reconecta, a partir da emergência de espacialidades híbridas e da instituição de novas práticas culturais, às dimensões materiais dos espaços urbanos em que circulamos e às pessoas que estão em nossa proximidade, de acordo com nossos próprios interesses. O aplicativo “de namoro” *Happn*⁴, por exemplo, tem o sugestivo *slogan* *Find the people you've crossed paths with* (“Encontre as pessoas que cruzaram o seu caminho”). A proposta do *app* é enviar uma notificação sempre que um usuário cruzar com outro membro do *Happn*, fornecendo informações imediatas sobre o perfil, a hora e um mapa indicando o local em que o encontro aconteceu. Se os dois usuários do aplicativo se “curtirem”, ou seja, se a empatia for recíproca, ocorre um *crush* e uma janela para mensagens diretas se abre, possibilitando o início de uma conversa.

O *Want2Play*⁵, por sua vez, tem a proposta de incentivar a prática de esportes coletivos. Para isso, o *app* informa os eventos esportivos programados para determinada localidade e conecta as pessoas nas proximidades interessadas em uma partida de futebol na praia ou uma sessão de yoga no parque. Já os *apps* de “paquera gay”, como o *Grindr*⁶ e o *Blued*⁷, ganharam destaque na imprensa nacional e internacional em dezembro de 2015 por estarem associados a uma nova incidência da Aids entre jovens da região da Ásia e do Pacífico. Segundo dados de um relatório da UNICEF/ONU, isso estaria relacionado, principalmente, ao fato dos *apps* disponibilizarem informações geolocalizadas, em “tempo real”, entre usuários em busca de sexo casual. De acordo com o documento:

A explosão de aplicativos de paquera gay para *smartphones* expandiu como nunca as opções para sexo casual – usuários dos aplicativos móveis na mesma vizinhança (quando não na mesma rua) podem se localizar e marcar um encontro sexual imediato com apenas alguns toques na tela”⁸ (UNICEF, 2015).

⁴ Disponível em <https://www.happn.com/pt_BR/>. Acesso em 15 jun 2016.

⁵ Disponível em <<http://www.want2play.me/>>. Acesso em 15 jun 2016.

⁶ Disponível em <<http://www.grindr.com/>>. Acesso em 15 jun 2016.

⁷ Disponível em <<https://www.blued.com/en/>>. Acesso em 15 jun 2016.

⁸ Tradução nossa para: The explosion of smart phone gay dating *apps* has expanded the options for casual spontaneous sex as never before – mobile *app* users in the same vicinity (if not the same street) can locate each other and arrange an immediate sexual encounter with a few screen touches.

Esses cenários em nada lembram a percepção de um ambiente asséptico e incorpóreo da primeira fase de desenvolvimento da *web*, quando as interações em rede provocavam a sensação de imersão em um “mundo paralelo” e à parte da realidade física. Um mundo “matrix” como lembra André Lemos (2013), em referência ao mundo virtual do romance de ficção científica *Neuromancer*, de William Gibson, publicado em 1984 e levado às telas do cinema com os irmãos Wachowski em 1999.

O ciberespaço era visto até então como um ambiente livre das coerções do corpo e da identidade, em que o indivíduo podia se tornar no que bem entendesse, sem temer o “desmentido do real”, pois era necessário que desaparecesse corporalmente para se tornar “pura informação” (LE BRETON, 2010). Ao deixar de se impor como materialidade nesse espaço, afirma Le Breton (2010), o corpo real entrava em um estado “entre parênteses”, imóvel diante da tela do computador, condição necessária para que o indivíduo conhecesse a ubiquidade e os mundos imaginários que se desenvolviam em múltiplas janelas. Ainda segundo Le Breton, tal cenário provocara uma ruptura formidável no universo da sexualidade, marcado por um “erotismo sem corpo”:

[...] com os meios telemáticos, a presença carnal do outro não é mais necessária. A sexualidade cibernética realiza um desaparecimento sem equívoco da carne. [...] Nas telas, o sexo transforma-se em texto, aguardando as combinações sensoriais que permitem estimular, à distância, o corpo do outro sem tocá-lo. (LE BRETON, 2010, p.164)

Em menos de duas décadas, passamos de um cenário em que os meios telemáticos provocavam uma “economia do corpo” ao transformar a “sexualidade em textualidade” (LE BRETON, 2010, p. 172) para um contexto em que são apontados como os grandes responsáveis por uma renovada intensidade corpórea, por sua capacidade de nos conectar de forma imediata e automatizada com toda a sorte de indivíduos que, literalmente, cruzam os nossos caminhos, ou por oferecer informações atualizadas em “tempo real” sobre onde localizar pessoas em nossas proximidades com interesses afins. Uma mudança significativa que não pode ser compreendida sem que olhemos com cuidado para as transformações relacionadas às materialidades dos meios nesses últimos anos, especialmente com as tecnologias móveis de comunicação.

2 As Materialidades da Comunicação e o corpo como autorreferência contemporânea

A chamada teoria das Materialidades da Comunicação, apesar do nome, não se trata exatamente de uma teoria, mas de uma abordagem epistemológica que busca sistematizar a formação de um campo “não-hermenêutico”. A crítica das Materialidades se direciona principalmente à primazia dada à interpretação como prática central nas Ciências Humanas, em detrimento das materialidades que possibilitam a produção de sentido, incluindo o próprio corpo. Dessa forma, parte do princípio que toda forma de comunicação é feita a partir de suportes materiais, que devem ser analisados também pelo âmbito da percepção (produção de presença) e não apenas por vias da interpretação que seus conteúdos suscitam (produção de sentido).

Uma das principais questões defendidas pelas Materialidades da Comunicação é o retorno do corpo para a compreensão da cultura. Mas, esse retorno se dá não na forma de um “[...] corpo simbólico (re)produzido através da diversidade discursiva, condicionada pelas práticas de saber/poder, e explicado através de metodologias hermenêuticas” (CSORDAS apud FELINTO; PEREIRA, 2005, p. 90). O corpo retorna como coagentes da transformação da própria cultura, na medida em que também são agentes dos modos de se ordenar e de encaminhar práticas culturais (FELINTO; PEREIRA, 2005). Assim, podemos compreender o viés da Materialidade da Comunicação como um programa disciplinar que busca sistematizar os estudos que se voltam para a questão do corpo, do sensível, da percepção, enfim, das materialidades em geral, podendo ser considerados precursores dessa vertente autores de diferentes perspectivas, tais como Walter Benjamin e Marshall McLuhan.

Ao propor um campo “não-hermenêutico”, o programa das Materialidades não pretende ser anti-hermenêutico, mas sim ultrapassar a polaridade entre significante “puramente material” e significado “puramente espiritual” (GUMBRECHT, 2010). Portanto, longe de negar o pensamento hermenêutico, o que esse programa questiona é a primazia dada ao sentido/interpretação dentro no pensamento ocidental moderno, em detrimento das materialidades que possibilitam a emergência desse sentido. Dessa forma, o programa das Materialidades pode ser compreendido como o desejo por um escopo teórico menos antropocêntrico ou mais ecológico e, portanto, menos anti-tecnológico e que ofereça modelos de autorreferência humana mais concretas, o que implica na reintegração dos fenômenos tradicionalmente definidos como “não humanos” – incluindo os relacionados ao corpo – nas chamadas “Humanidades” (GUMBRECHT, 1994).

Um dos principais avanços intelectuais do programa das Materialidades foi dado com a noção de “produção de presença”, voltada para designar os efeitos específicos das materialidades, aqueles que não estivessem fundados no sentido (GUMBRECHT, 2010). A partir daí, Gumbrecht propõe (1998, 2010) a distinção entre “produção de sentido” – ligada à tarefa de interpretação dos fenômenos, atribuindo-lhes, muitas vezes, uma explicação metafísica⁹ –, e “produção de presença”, voltado para a percepção da matéria pelos nossos sentidos corporais. Para Hanke (2006, p. 6), “produção de presença” aperfeiçoa o conceito da “materialidade da comunicação”, pois chama “atenção para aquele lado de um texto, uma obra de arte ou um objeto cultural qualquer, que não é acessível para a interpretação, mas serve como base para ela”.

Gumbrecht deixa claro que “presença” não se refere a uma relação temporal, mas a uma relação espacial com o mundo e seus objetos. Assim, algo “presente” deve produzir impacto imediato em corpos humanos. Já o termo “produção” é usado no sentido da raiz etimológica da palavra (do latim *producere*), que se refere ao ato de “trazer para diante” um objeto no espaço. Por isso, devemos entender por “produção de presença” todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia e se intensifica o impacto dos objetos ‘presentes’ sobre corpos humanos” (GUMBRECHT, 2010, p. 13).

Dessa forma, podemos compreender que a autorreferência humana predominante em uma cultura de sentido é o pensamento (consciência ou a *res cogitans*), enquanto nas culturas de presença é o corpo (*res extensa*). Por isso, o espaço deve ser a dimensão primordial para a relação entre os homens e as coisas do mundo (culturas de presença), enquanto o tempo é a dimensão primordial nas culturas de sentido, pois leva tempo para concretizar as ações transformadoras por meio das quais essas culturas definem a relação entre os seres humanos e o mundo.

Ao refletir sobre o colapso da temporalidade moderna, Gumbrecht chega à conclusão que a nossa percepção sobre o presente sofreu transformações profundas. O nosso presente, explica o autor, já não é o “presente de Baudelaire”, aquele momento breve de transição, no qual o sujeito, a partir da experiência do passado, fazia suas escolhas dentre as possibilidades múltiplas que o futuro apresentava. Nosso presente é cada vez mais amplo e repleto de simultaneidades, encontra-se rodeado de “[...] um futuro

⁹ Em Gumbrecht (2010, p. 14), metafísica “refere-se a uma atitude, quer cotidiana, quer acadêmica, que atribui ao sentido dos fenômenos um valor mais elevado do que à sua presença material [...]”.

que não conseguimos mais ver, ter acesso ou escolher, e por um passado que não conseguimos deixar para trás” (GUMBRECHT, 2015).

Ocorre que o sujeito cartesiano – pretensamente incorpóreo – dependia desse presente “transicional”, pois era nesse presente estreito da história que encontrava o seu “habitat epistemológico” e sua autorreferência centrada na consciência – “Penso, logo existo” (GUMBRECHT, 2015). Mas, se não estamos mais nesse presente imperceptivelmente breve, se o nosso presente é cada vez mais amplo de simultaneidades, Gumbrecht (2015) conclui que desse novo cronótopo – ainda sem nome – emerge um outro modelo de referência e de autorreferência humana, centrado agora no corpo e na *praxis* cotidiana. Sintomático desse novo contexto seriam as diversas manifestações de intensidades corpóreas que permeiam o nosso tempo atual, seja na forma dos esportes radicais, exercícios físicos, dietas alimentares ou nas práticas de *body building*. Tudo isso seria motivado pelo desejo de se “encaixar” no mundo material.

Para o teórico alemão, eis um dos paradoxos do nosso presente: quanto mais perto estamos de realizar o sonho da onipresença, de “fazer a experiência vivida torna-se independente dos locais que nossos corpos ocupam no espaço” (p. 2010, p. 173), maior a possibilidade de “reacender o desejo que nos atrai para as coisas do mundo e nos envolve no espaço dele” (p.171). Em seu entendimento, a comunicação microeletrônica representa perfeitamente o motivo cartesiano de eliminação do corpo como parte da autorreferência humana e da dimensão do espaço dos múltiplos níveis da nossa experiência e do nosso comportamento. Afinal, afirma o autor,

[...] nada é mais cartesiano, no sentido de liberdade corporal, do que todos os tipos diferentes de comunicação eletrônica, nada é mais disfarçadamente conectável com a nossa consciência do que eles, e nada está mais afastado da dimensão do espaço. Esta é a razão por que a hipercomunicação baseada na eletrônica traz à sua insuperável realização o processo de modernidade, como processo em que o sujeito humano enquanto pura consciência se emancipou e triunfou sobre o corpo humano e outros tipos de resistências (GUMBRECHT, 2015, p. 127).

Essa atual necessidade de sentir o corpo é, na visão gumbrechtiana, uma resposta à perda de intensidade corpórea em um mundo cada vez mais mediado pelas tecnologias eletrônicas. Ou seja, é o “desejo de presença” do corpo prostrado diante das inúmeras telas que permeiam o nosso cotidiano. A partir desse enfoque, Gumbrecht afirma que a comunicação microeletrônica nos aliena dos fenômenos de presença. Ao observar jovens que, quando se encontram presencialmente, dão mais atenção ao que se passa nas telas

dos seus celulares do que ao lugar em que estão em copresença física, o autor afirma: “Ao estarmos tão ansiosos por disponibilizar universalmente a nossa consciência, acabamos espalhando pouco da nossa presença física: já nada é absolutamente novo e nada está irreversivelmente terminado” (GUMBRECHT, 2015, p. 124).

O preço que pagamos pela ubiquidade tecnológica que nos tornou seres sempre disponíveis é a “redução da existência humana através da tela do computador” (GUMBRECHT, 2015, p.128), na medida em que “[...] as nossas ideias, a nossa imaginação e os nossos sonhos cotidianos estão cada vez menos no mesmo lugar que o nosso corpo” (GUMBRECHT, 2015, p. 124).

Obviamente, não está em questão para Gumbrecht a possibilidade de vivermos sem nossos corpos, enquanto “pura consciência”. O que o autor alemão questiona é a nossa capacidade de “sermos” um corpo na atualidade, ou seja, “a capacidade de deixar o corpo ser uma condição ampliadora da nossa existência” (2015, p. 127). No seu entendimento, a hipercomunicação, em sua tendência de eliminar o espaço da comunicação, aumentou consideravelmente a aceleração da circulação do pensamento. Do “Penso, logo existo” passamos para o “Produzo, faço circular e recebo informações, logo existo” e “[...] ambas as fórmulas pressupõem a exclusão do corpo humano (e do espaço enquanto dimensão de sua articulação) do entendimento e da definição do que é ser humano” (GUMBRECHT, 2015, p. 43). Nesse contexto, sugere o teórico alemão, o ato de pensar pode ter se tornado sinônimo de circulação, ou seja, “um processo de mera passagem de pensamentos”, o que impossibilitaria a ação humana.

Em uma provocante passagem no livro *Nosso Amplo Presente* (2015), Gumbrecht afirma que Hanna Arendt estava certa ao afirmar que se o homem viesse, algum dia, desligar-se definitivamente da Terra, perderia sua capacidade de trabalhar, ocupar e agir, pois toda identidade cosmológica da existência humana estava baseada em nossa ligação biológica à Terra. No entanto, alerta o teórico, “não foram as viagens espaciais que puseram a condição existencial da habitação em perigo – mas sim a comunicação eletrônica [...]” (GUMBRECHT, 2015, p. 58).

Ao considerar a comunicação mediada por computador uma forma de desconexão do corpo e, portanto, da “condição humana” dos homens, o teórico alemão parece sucumbir aos dualismos que a teoria das Materialidades tanto critica, além de negligenciar o desejo por um repertório teórico “menos antropocêntrico”, “menos anti-tecnológico” e “menos transcendental” (GUMBRECHT, 1994). Considerar que a comunicação digital

nos aliena dos fenômenos de presença e que representa a concretização do projeto cartesiano de emancipação entre corpo e mente é também deixar de lado a perspectiva ecológica que o programa das Materialidades reivindica. Nesse sentido, o paradoxo apontado por Gumbrecht não deixa de ser, ele próprio, paradoxal.

Assim, enquanto o teórico alemão afirma que a CMC representa a concretização do sonho cartesiano de eliminação do corpo dos espaços da comunicação, argumentamos que se trata do oposto: da reafirmação do corpo nessa nova paisagem habitativa que emerge com a intensificação dos fluxos informativos na sociedade contemporânea, conforme será discutido a seguir.

3 A complexidades dos “ecossistemas atópicos” e as novas formas de presença

É importante ressaltar que o “paradoxo do paradoxo” em relação ao pensamento gumbrechtiano emerge ao entendermos a proposta ecológica reivindicada pelas Materialidades pelo viés do pensamento Complexo. Dessa forma, compreendemos que uma perspectiva ecológica¹⁰ exige um olhar complexo sobre o humano – que é, ao mesmo tempo, físico, biológico, psíquico, cultural, social e histórico (MORIN, 2011) – e sobre a relação recursiva que mantém com o ambiente no qual está inserido. Pelo pensamento Complexo, portanto, compreendemos que o ser humano não existe emancipado de sua dimensão corpórea – esta enquanto dimensão ampliadora da nossa existência –, mesmo com a velocidade dos processos comunicacionais, baseados cada vez mais em fluxos informacionais. Ao invés de uma cisão entre corpo e pensamento e da eliminação do espaço dos processos comunicacionais, como sugere Gumbrecht, podemos pensar em uma complexificação na relação corpo-mente-ambiente que ocorre de forma auto organizativa à medida que novas tecnologias vão surgindo.

Tal cenário também explicita que, diferentemente do que ocorria na primeira fase da internet, quando corpo e lugares físicos buscavam ser “superados” para a vivência plena no ciberespaço, hoje, eles ressurgem como protagonistas dos processos comunicacionais e interacionais. Basta lembrarmos o quão distante nos parecem hoje as experiências de comunicação mediada por computador (CMC) no início dos anos de 1990. Ao olharmos de retrospecto algumas das obras que marcaram os estudos de

¹⁰ Neste trabalho, a noção de “ecologia” dialoga com a proposta de Gregory Bateson que sugere pensar o conhecimento a partir de uma perspectiva “eco-sistêmica”, que considere a existência de uma interação informativa circular e de uma essência simbiótica entre homem e ambiente (DI FELICE, 2009).

cibercultura da época, é possível notar uma atmosfera de “esquecimento” do corpo físico que pairava sobre os discursos dos pesquisadores. Em 1993, em uma das obras pioneiras nos estudos CMC – *The Virtual Community* –, Howard Rheingold ressalta justamente o aspecto de desincorporação ao explicar as dinâmicas interacionais na comunidade virtual “The WELL”:

As pessoas em comunidades virtuais usam palavras na tela para trocar gentilezas e argumentar, se envolver em discurso intelectual, conduzir vendas, fazer planos, brainstorm, fofoca, inimizade, apaixonar-se, criar pouco de arte elevada e um monte de conversa fiada. As pessoas em comunidades virtuais fazem praticamente tudo o que as pessoas fazem na vida real, **mas deixamos nossos corpos para trás**. Você não pode beijar ninguém e ninguém pode dar um soco no seu nariz, mas muita coisa pode acontecer dentro desses limites (2000, p. xvii, grifos nossos).

Com as tecnologias móveis e a ubiquidade da internet, esvaiu-se qualquer distinção entre a “vida real” e aquilo que se passa nas telas de nossos computadores. Distinção, aliás, equivocada, efeito colateral das próprias materialidades dos *desktops*/internet fixa. Afinal, como nos lembra Santaella (2013, p. 136), antes da popularização das mídias móveis e das redes sem fio, a entrada no ciberespaço era precedida de rituais que implicavam em ter que “[...] chegar em casa ou no escritório, ligar o *desktop* ou *laptop*, esperar a conexão para poder navegar pelas infovias ou se comunicar com nossos pares ou ímpares, em pontos dispersos do planeta”. Por conta desses rituais demorados e desgastantes, tornou-se comum a circulação de discursos que demarcavam claramente os limites dos espaços on-line e off-line e que resultaram em uma oposição equivocada entre o virtual e o real (SANTAELLA, 2013).

As tecnologias móveis de comunicação tornaram mais explícita a falácia de desaparecimento do corpo e da suposta insignificância dos espaços físicos ao viabilizar o “*download* do ciberespaço para objetos e lugares” (LEMOS, 2013). Desse cenário, emerge o que Lemos (2007) chama de “territórios informacionais”, um ambiente que se forma da intersecção entre o ciberespaço e o espaço físico e que permite o acesso e o controle do fluxo informacional digital por meio de dispositivos móveis e redes sem fio – *smartphones*, *tablets*, GPS, redes sem fio (3G, *wi-fi*, *bluetooth*), etiquetas de radiofrequência (RFID), comunicação entre máquinas –, chamados também de “mídias locativas”, por se basearem na localização dos dispositivos.

O que Lemos chama de território informacional, Lev Manovich (2006) chama de “*cellspace*”, Lúcia Santaella (2008) de “espaços intersticiais” e Adriana Souza e Silva

(2006) de “espaços híbridos”. Nomenclaturas diferentes, mas que enfatizam a emergência desse espaço que não é nem o espaço físico por onde circulam os corpos biológicos e nem o ciberespaço, mas a sobreposição desses. De qualquer forma, “[...] são espaços que se cruzam, se interpenetram, se complementam e, em meio aos quais, é a presença do corpo com todo o seu aparato motor, perceptivo e cognitivo que comanda a enredada cena” (SANTAELLA, 2010, p. 134).

A partir desse contexto de territórios informacionais, emergem novas formas de habitar, condizentes com os ecossistemas informativos que surgem com as mídias locativas digitais. O GPS e a conexão wireless, por exemplo, ao fornecerem informações sobre o território a qualquer momento, geram uma espacialidade pós-geográfica, sempre em transformação, resultante da interação entre sujeito-interface-informação-território. Essas informações simultâneas fazem do indivíduo um morador temporário de um espaço múltiplo, real e virtual ao mesmo tempo, onde as imagens provenientes do GPS não podem ser consideradas nem ícones e nem visão, quebrando a relação cópia-original (DI FELICE, 2009).

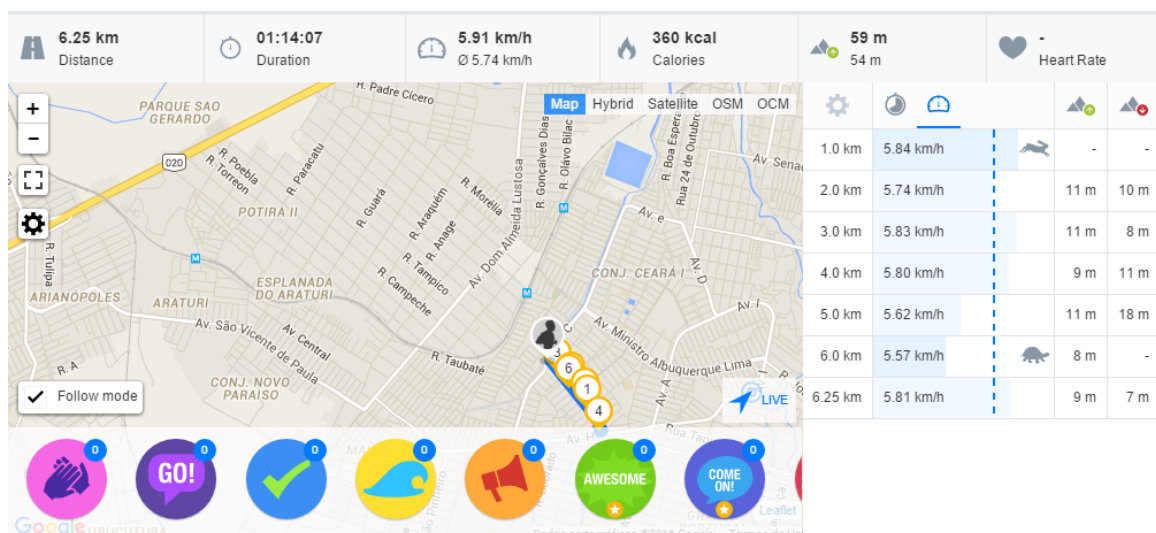
Dessa forma, afirma Di Felice (2009), ao mesmo tempo que a digitalização multiplica a matéria e o território, tornando-os imateriais, possibilita sua fruição em uma forma imersiva e introduz uma pós-materialidade e uma pós-territorialidades nas nossas experiências. Surge, assim, uma “nova tipologia de ecossistemas, nem orgânica e nem inorgânica, nem estático, nem delimitável, mas informativo e imaterial” (DI FELICE, 2009, p. 229). Esse novo tipo de ecossistema – que Di Felice chama de “atópica”¹¹ – implica, portanto, em concebermos um novo tipo de meio ambiente, interativo e dinâmico, possível habitar somente por meio de interações tecno-humanas, reticulares e colaborativas. Implica também em refletirmos sobre as novas formas de presença que passam a ser produzidas a partir dessas experiências atópicas.

Os aplicativos que monitoram as práticas de exercícios físicos por meio de GPS são bons exemplos para compreendermos esses novos ecossistemas informativos e as novas formas de habitar que deles se configuram. O *app* de corrida *Runtastic*, por exemplo, permite que o usuário transmita ao vivo seu desempenho pelas redes sociais. Ao autorizar a transmissão, uma mensagem padrão do *app* é publicada no perfil do corredor para que

¹¹ Segundo Di Felice (2009, p. 228), a tradução literal da palavra grega a-topos “[...] remeteria a um significado de perda e de ausência de espaço e de território. Existem, todavia, outras possibilidades de tradução que apontam para significados ‘oximoros’, como ‘lugar estranho’, ‘fora de lugar’, ‘lugar anormal’, ‘lugar atípico’, ‘indizível’”. A atopia dessa nova forma de habitar, portanto, deve ser compreendida, não como um “não-lugar”, mas como uma “localidade ‘on-demand’, plural e tecnobjetiva” (DI FELICE, 2009, p. 229).

seus amigos e seguidores possam acompanhar a atividade por meio de uma interface interativa, que se utiliza do *Google Maps* para mostrar os deslocamentos durante a corrida. Dessa forma, podemos ver o percurso que o corredor faz em “tempo real”, a velocidade que ele alcança a cada quilômetro percorrido, além da distância, mudança de altitude, tempo e calorias queimadas (FIG. 1). É possível, ainda, visualizar o trecho em que o desempenho na corrida foi melhor e aquele em que foi menor. Se o corredor tiver o aparelho que permita monitorar a frequência cardíaca, essa informação também fica disponível aos seguidores on-line.

Figura 1 – Visualização de corrida transmitida pelo app *Runastic*



Aqueles que assistem à corrida virtualmente podem ainda mandar um *feedback* auditivo ao corredor, na forma de sons de palmas ou de palavras de incentivo. É nessa interface que tanto o corredor quanto seu seguidor produzem presença mutuamente. No caso do seguidor, uma presença hiper-real já que, ao acompanhar a corrida pelo link disponibilizado, passa a ter mais noção do desempenho do corredor e do trajeto que ele faz pelos espaços urbanos do que uma pessoa que esteja assistindo *in loco*, sem acessar o as informações digitais.

Corredor, *smartphone*, sistemas operacionais, aplicativo móvel, GPS, sensores diversos, satélites, ruas, trânsito, *Google Maps*, *Twitter*, seguidores, *Wi-fi*, 3G, *desktop* etc. são apenas alguns dos elementos que compõe esse complexo ecossistema em que se desenrola uma sessão ao vivo de uma atividade no *Runtastic*. A Figura 1 traz uma imagem que não é nem irreal e nem idêntica ao território, pois a simultaneidade das

informações que compõe a paisagem faz tanto o corredor quanto o seguidor que o assiste remotamente habitantes de um espaço múltiplo, uma “espacialidade pós-geográfica interativa e protética”, no qual se dissolvem os próprios conceitos de virtual, real e simulacro (DI FELICE, 2009, p. 238). É nesse sentido que compreendemos como uma “experiência atópica” esse tipo de performance que emerge com os aplicativos móveis, na medida em que só se concretizam em uma espacialidade informativa, “[...] nem externa nem interna, mas acessível, por intermédio das interfaces, e habitável somente temporariamente.” (DI FELICE, 2009).

É importante enfatizar que a experiência atópica não se trata de uma mera duplicação, pois, como explica Di Felice (2009), a rede não duplica o real, também não se limita a uma espacialidade alternativa ou uma amplificação da paisagem, pois se trata de uma realidade própria, pós antropocêntrica e transorgânica. Da mesma forma, o desempenho do corredor via *Runastic* não se trata de uma representação da corrida, visível agora no ambiente digital. Refere-se a uma outra performance, uma outra forma de apresentação – e, portanto, de presença, – diferente daquela realizada *in loco*, já que, no ecossistema informativo, corpos, tecnologias e paisagens se tornam fluxo informativo por meio da atuação de diversas tecnologias.

Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo compreender como as materialidades dos meios digitais vêm transformando as formas de produção de presença do corpo na contemporaneidade, particularmente, a partir do contexto da internet móvel e ubíqua. Para alcançar tal objetivo, primeiramente, apresentamos as premissas do programa das Materialidades da Comunicação e sua busca por sistematizar um campo “não-hermenêutico”, que ganha impulso epistemológico a partir da noção de “produção de presença” proposta por Hans Ulrich Gumbrecht, um dos principais articuladores do programa.

Argumentamos que o desejo das Materialidades por um escopo teórico menos antropocêntrico, menos anti-tecnológico e menos transcendental dentro das Ciências Humanas reivindica um olhar pelo viés da Complexidade. É, portanto, no diálogo com Edgar Morin que vislumbramos a tessitura entre as relações de presença (percepção/corpo) e de sentido (interpretação/mente) para a compreensão da cultura, uma

vez que o cogito cartesiano relegou ao esquecimento as materialidades do corpo enquanto dimensão fundamental do nosso ser e estar no mundo.

A articulação entre Materialidades e Complexidade nos levou a considerar uma nova condição habitativa que emerge com as redes digitais, chamada por Massimo Di Felice (2009) de “habitar atópico”. Este se caracteriza como um habitar feito de fluxos comunicativos e de interações em redes transorgânicas, constituídas por atores de diversas naturezas – pessoas, circuitos informativos, dispositivos, redes sociais digitais, territorialidades informativas. Na medida em que passamos a habitar espaços informativos e a interagir em ecossistemas atópicos, emerge também novas formas de produção de presença do corpo, cuja materialidade deixa de ser apenas orgânica e passa a ser constituída também pelos fluxos informacionais.

Defendemos, portanto, ao final desse percurso que os fenômenos de ubiquidade que vivenciamos nas redes digitais não são sinônimo de perda do corpo e nem nos alienam dos fenômenos de presença; pelo contrário, representam a afirmação do próprio corpo nesse novo solo social que habitamos, constituído de materialidade informativa.

REFERÊNCIAS

DI FELICE, M. **Paisagens Pós-urbanas**. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

FELINTO, E.; PEREIRA, V. A. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Revista Contemporânea**, Salvador, v.3, n.1, 2005, pp. 75-94.

GUMBRECHT, H. U. A Farewell to Interpretation. In: GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, K. Ludwig. **Materialities of Communication**. Stanford: Stanford University Press, 1994.

_____. **Modernização dos Sentidos**. São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. **Produção de Presença**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

_____. **Nosso amplo presente**. O tempo e a cultura contemporânea. 1ª Ed. São Paulo: Editora Unesp, 2015.

HANKE, M. A Materialidade da Comunicação: um conceito para a ciência da comunicação? **Interin** (Curitiba), v. 1, pp. 1-8, 2006.

LE BRETON, D. **Adeus ao Corpo**. Antropologia e Sociedade. Campinas: Papyrus, 6ª Edição, 2013.

LE MOS, A. **A comunicação das coisas**. Teoria ator-rede e cibercultura. São Paulo: Annablume, 2013.

_____. Mídias locativas e territórios informacionais. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (eds). *Estéticas Tecnológicas. Novos Modos de Sentir*. São Paulo: EDUC, 2007, pp. 207-230. Disponível em <http://andrelemos.info/artigos/midia_locativa.pdf>. Acesso em 01 nov. 2011.

MANOVICH, L. The poetics of augmented space. **Visual Communication**, v. 5, n.2, 2006, pp. 219-240.

MORIN, E. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RHEINGOLD, H. *The Virtual Community Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press, 2000.

SANTAELLA, L. **Linguagens Líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Editora Paulus, 2007.

_____. Mídias Locativas: a internet móvel de lugares e coisas. **Revista Famecos**, Porto Alegre, n. 35, 2008, pp. 95-101.

_____. **A ecologia pluralista da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. **Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

UNICEF East Asia and Pacific Regional Office. **Adolescents under the radar in the asia-pacific aids response**, December 2015. Disponível em <http://www.unicef.org/eapro/Adolescents_Under_the_Radar_final.pdf>. Acesso 10 jul. 2016.