



A fixidez do corpo em ambientes digitais: espacialidade de uma presença híbrida e móbil

The fixity of the body in digital environments: spatiality of an hybrid and mobile presence

Ana Terse Tavares Soares¹

RESUMO O presente artigo tem por objetivo refletir sobre a experiência de fixidez do corpo em ambientes digitais e as associações possíveis da espacialidade entre dimensões humanas e não-humanas para a produção da sensação de presença em um espaço abstrato e dinâmico - ciberespaço. Propõe-se uma presença on line híbrida, que circula em tempos múltiplos nesse espaço, a partir de uma sociologia da mobilidade proposta por Bruno Latour. As escalas espaciais e temporais são apresentadas como o resultado provisório da ligação entre seres e objetos; constituídos a partir de associações. O “estar presente em algum lugar” no ciberespaço, a partir da teoria latouriana, implica pensar um evento não apenas situado, mas como o produto de um fluxo de associações localmente distribuídas e hiperlocalizadas entre humanos e não-humanos na mobilidade.

PALAVRAS-CHAVE Presença; ciberespaço; teoria ator-rede.

ABSTRACT This paper aims to reflect about the experience of fixity of the body in digital environments and the possible associations between the spatial dimensions of human and nonhuman for the production of presence in a dynamic and abstract space - cyberspace. We propose a hybrid online presence that circulates multiple times in this space, from a sociology of mobility proposed by Bruno Latour. The spatial and temporal scales are presented as the provisional result of the connection between people and objects made from associations. The “be present somewhere” in cyberspace, from the latourian theory, thinking involves an event not only located, but as the product of a flow of associations and locally distributed hyper-localized between humans and nonhumans in mobility.

KEYWORDS Presence; cyberspace; actor-network theory.

¹ Aluna do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Universidade Federal da Bahia. Membro do Grupo de Pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS) / Ciberpesquisa. Email: anaterse@gmail.com



1. Introdução

A palavra “presença” não se refere, não principalmente, a uma relação temporal, diria Gumbrecht (2004). Para o teórico alemão, uma coisa “presente” deve ser tangível por mãos humanas - o que implicaria de forma imediata uma relação com os limites do corpo físico em qualquer espaço. O seu compromisso em lutar contra a tendência da cultura contemporânea de abandonar a possibilidade de uma relação com o mundo fundada na presença, contra a sua redução sistemática e contra a centralidade incontestada das interpretações atribuídas ao conceito, paradoxalmente, não favorece algumas abordagens que também podem contribuir para pensar sobre a sensação de presença física em ambientes *on line*, a partir de uma sociologia da mobilidade.

Para Lombard e Ditton (2000), presença é uma característica do indivíduo e não uma propriedade específica de uma tecnologia ou uma das tecnologias referenciadas como mídia. Adicionalmente, ressaltam que as mídias possuem algumas características específicas que podem por sua vez, causar “respostas de presença” nos indivíduos.

Para o grupo de pesquisa FET², da Associação de Tecnologias da Informação de Luxemburgo, duas questões são fundamentais:

Presença é a sensação de estar lá, a experiência de projetar a mente de alguém através da mídia para outros lugares, pessoas em ambientes projetados. Tecnologias apropriadas para presença combinam-se para criar uma ilusão de não-mediação, o mais próximo possível de uma sensação de presença física, quando não há uma real presença física lá. (...)

Atingir os objetivos da iniciativa de presença requer investigações científicas sistemáticas e interdisciplinares para descobrir quais são os parâmetros relevantes e as chaves que contribuem para a experiência de presença quando seres humanos participam em um ambiente mediado. Tal experiência pode ser demonstrada por sistemas interativos que permitem humanos ultrapassarem os limites de espaço e tempo com os propósitos de comunicar, aprender, se divertir, fazer comércio e outras ações remotas.

A partir dos fenômenos associados ao meio digital - especificamente os associados à internet, unificando seis diferentes conceitos rastreados na literatura, Lombard e Ditton (2000) definiram “presença” como a “ilusão perceptual de não-mediação” - quando o indivíduo falha na percepção da mídia durante uma experiência mediada.

É verdade para Gumbrecht, que se pode descrever a cultura ocidental contemporânea como um processo gradual de abandono e esquecimento da presença, como também, que alguns efeitos espaciais produzidos atualmente pelas tecnologias de comunicação são úteis no “re-despertar do desejo de presença”. Para além dos efeitos espaciais apontados pelo autor, nos interessa retornar às tensões entre tempo/espaço - resignificar o lugar comum nas discussões entre essas dimensões, para pensar uma presença híbrida, que circula em tempos múltiplos, que pode estar localmente distribuída e hiperlocalizada simultaneamente, a partir de um espaço abstrato e dinâmico - ciberespaço.

Mas, se de fato as relações espaciais são determinantes para o exercício científico no campo da presença como afirma Gumbrecht, onde estamos, quando estamos no ciberespaço e quais as relações entre corpo, tecnologia e espacialidade implicadas

2 FET - Future and Emerging Technologies: <http://cordis.europa.eu/ist/fet/pr-5fp.htm>.



nessa ambiência abstrata?

A Teoria Ator-Rede³ parece oferecer uma leitura mais complexa e sofisticada aos fenômenos contemporâneos associados às tecnologias digitais e especialmente neste artigo, inspira novos desdobramentos a partir das tensões anteriormente apresentadas. Embora tenha se desenvolvido com a contribuição de autores como Michel Callon, David Bloor e John Law, é na obra de Bruno Latour que encontraremos inspiração para este ensaio analítico.

Entender a crítica latouriana à modernidade, à ciência, a antropologia e aos repertórios que até então fundaram e constituíram o sistema de representação do mundo - naturalização, socialização e desconstrução, é fundamental para aceitar e compreender as acepções sobre presença *on line* propostas neste artigo. Para Latour, a palavra “moderno” designa dois conjuntos de práticas totalmente diferentes e que devem permanecer distintos para serem eficazes neste sentido. Interessa ao autor porém, entender a relação entre esses dois processos:

o primeiro conjunto cria, por “tradução”, misturas entre gêneros de seres completamente novos, híbridos de natureza e cultura. O segundo cria, por “purificação”, duas zonas ontológicas totalmente distintas,

³ A teoria ator-rede, ou ANT da sigla em inglês *Actor-Network Theory* é uma abordagem teórica da pesquisa em teoria social que se originou na área de estudos de ciência, tecnologia e sociedade. É uma teoria que enfatiza a ideia de que actantes, humanos e não humanos, estão constantemente ligados a uma rede social de elementos (materiais e imateriais). Desenvolvida principalmente por Michel Callon e Bruno Latour, baseia-se principalmente em dois conceitos – tradução e rede – e dois princípios extraídos do filósofo-sociólogo David Bloor – o princípio de imparcialidade (não devemos conceder um privilégio àquele que conseguiu a reputação de ter ganho e de ter tido razão face a uma controvérsia científica) e o princípio de simetria (os mesmos tipos de causas explicam as crenças verdadeiras e as crenças falsas). O termo actante é utilizado como uma forma neutra de se referir a atores humanos e não-humanos. Fonte: wikipedia.com

a dos humanos, de um lado, e a dos não-humanos, de outro. (LATOURE, 1994, p.16).

Ao apresentar uma presença híbrida, móbil, localmente distribuída e hiperlocalizada em um ambiente digital, propomos acolher os dois conjuntos de práticas oferecidos por Latour, refletindo sobre efeitos de localização na tentativa de identificar novas abordagens atribuídas aos processos sociotécnicos na contemporaneidade.

Embora este trabalho não esteja debruçado na aplicação do modelo teórico-metodológico, entendemos que Latour contribui para novas formas de descrição dos fenômenos associados ao campo da presença. É possível então, não apenas definir presença *on line* como uma ilusão de não-mediação equivalente à uma sensação de presença física situada, mas para além, revelar um conjunto de associações complexas entre humanos e não humanos através de um fluxo de tempos múltiplos, num espaço imaginário dinâmico. Assim como propõe Lemos (2010), também reiteramos a hipótese de que as tecnologias implicam modos específicos de mediação, caracterizando o relacionamento comunicacional como espaço, redefinindo a ideia de lugar, conseqüentemente.

Para compreender a expansão e interconexão dos espaços físicos com os ambientes digitais, aceitando os híbridos, iniciaremos por revisar algumas questões fundamentais sobre a genealogia do ciberespaço e a sua relação com o corpo. Em seguida, acrescentaremos algumas implicações a partir de uma sociologia da mobilidade proposta por Latour e por fim, problematizar o humano e o não humano da presença *on line*.

2. A ideia de um espaço ciber e a corporeidade

Para Benedikt (1991), o conceito de espaço é



fundamental, porém, permanece uma ideia fugaz quando localiza-se entre o tudo e o nada. Já para Merleau-Ponty:

O espaço não é o ambiente (real ou lógico) em que as coisas se dispõem, mas o meio pelo qual a posição das coisas se torna possível. Quer dizer, em lugar de imaginá-lo como uma espécie de éter no qual todas as coisas mergulham, ou de concebê-lo abstratamente com um caráter que lhes seja comum, devemos pensá-lo como a potência universal de suas conexões. (MERLEAU-PONTY, 2006, p.328)

Embora este artigo não tenha nenhuma pretensão em discutir sobre as distinções ente os conceitos de lugar e espaço, tomaremos aqui a proposição de espaço por Merleau-Ponty (2006), a partir da noção de localização do corpo e principalmente, da potência das suas conexões, como também, por questões etimológicas implícitas na própria ideia inicial de um espaço - e não de um lugar, ciber.

Ora, se as referências espaciais são caras à ideia de presencialidade, ou seja, para a imposição e fixidez do corpo⁴ nos lugares e nos espaços por onde circulamos, faz-se necessário inicialmente, refletirmos sobre que tipo de ambiência digital apoiaremos neste trabalho.

Segundo Santaella (2010), o termo *ciberespaço* foi proposto por Willian Gibson (1984), para referir-se às redes virtuais como um lugar distinto do mundo físico. Aponta que quando os computadores surgiram e especificamente, as interfaces entre homem e máquina - inerentes aos processos de comunicação mediados por esse tipo de tecnologia, o prefixo "ciber" assumiu a tarefa de qualificar naturalmente esses processos. A despeito de alguns trabalhos que insistem em determinar o fim do

4 Lucia Santaella define e emprega a expressão "fixidez do corpo" como uma referência à presença física.

ciberespaço ou, de que ele estaria a cima do mundo físico, compartilhamos com Santaella da imagem de um ciberespaço como um universo informacional paralelo ao mundo físico, mas tão real, autêntico, equivalente e dinâmico quanto.

Para além dos desdobramentos conceituais anteriores sobre o ciberespaço e do próprio uso de um computador *desktop*⁵, com a inserção dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)⁶, o acesso à informação e as possibilidades de comunicação foram estendidas, reconfigurando a concepção de mundo virtual paralelo, fundindo o espaço ciber com o mundo físico, criando o que Lemos (2007) qualifica como territórios informacionais.

Porterritórios informacionais compreendemos áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano. O acesso e o controle informacional realizam-se a partir de dispositivos móveis e redes sem fio. O território informacional não é o ciberespaço, mas o espaço movente, híbrido, formado pela relação entre o espaço eletrônico e o espaço físico. Por exemplo, o lugar de acesso sem fio em um parque por redes wi-fi é um território informacional, distinto do espaço físico parque e do espaço eletrônico internet.

5 Desktops são aqui definidos como computadores de mesa, ou computadores pessoais (PC).

6 Para André Lemos (2007), o telefone celular por exemplo, pode ser caracterizado como um tipo de DHMCM. Para o autor, "o telefone celular é um Dispositivo (um artefato, uma tecnologia de comunicação); Híbrido, já que congrega funções de telefone, computador, máquina fotográfica, câmera de vídeo, processador de texto, GPS, entre outras; Móvel, isto é, portátil e conectado em mobilidade funcionando por redes sem fio digitais, ou seja, de Conexão; e Multirredes, já que pode empregar diversas redes, como: Bluetooth e infravermelho, para conexões de curto alcance entre outros dispositivos; celular, para as diversas possibilidades de troca de informações; internet (Wi-Fi ou Wi-Max) e redes de satélites para uso como dispositivo GPS."



(LEMOS, 2008, p.221)

Para Santaella, a fixidez do corpo até então, permanecia em descompasso com a liberdade de acesso à informação. Afirma que com os dispositivos móveis, o corpo serve de *browser* e a informação pode estar não só nos lugares, mas também no nosso corpo a partir desses dispositivos. Para a autora, “a informação funde-se com o usuário em um contexto em que a interface visual se torna mais simples e a interface manual, mais complexa” (Santaella, 2010, p.69).

redes *on-line* rompem o espaço temporal entre usuários e redes, minando o sentido de qualquer coisa que possa estar esperando em um mundo separado para ser acessado. Isso subverte a ideia de que ir *on-line* significa ir a outro lugar. A mobilidade, tanto no sentido de portabilidade, quanto de acesso à informação e principalmente a mobilidade de pessoas mudam a relação entre a informação e o mundo. (PANG, 2008, *apud* SANTAELLA, 2010, p.69)

Ao passo em que a autora sustenta a fusão entre informação e indivíduo, expandindo as funções do próprio corpo, afirma da mesma forma, que não podemos escapar desse invólucro: “o sujeito humano é uma realidade indecomponível e presente inteira em cada uma de suas manifestações, seja esta bater um prego na parede ou navegar, por meio de conexões, de um ponto a outro em espaços informacionais” (Santaella, 2010, p.204). A partir de Gibson (1986), aponta que a dimensão perceptual do corpo resiste e adapta-se aos níveis de realidade em qualquer espaço.

Contra quaisquer formas de dualismo entre mente/matéria e mente/corpo, para a ecologia perceptiva,

há muitos níveis de realidade e a percepção resulta de fatores evolutivos e adaptativos a vários tipos de ambiente. Ela se dá num *continuum* sensório em que não há como separar do seu entorno aquele que percebe. (SANTAELLA, 2010, p.205)

3. Acolhendo a mobilidade da presença

Adicionalmente, após esse preâmbulo, Santaella nos oferece outras reflexões sobre a relação entre corpo e ciberespaço que nos serão úteis para a perspectiva de uma presença móbil e híbrida:

Se a realidade percebida apresenta múltiplos níveis, a realidade simulada integra-se ao ecossistema como um de seus níveis, principalmente por que ambientes simulados constituem um novo tipo de ambiente ao qual a percepção, como um sistema evolutivo se adapta. Uma vez que a percepção se dá em um *continuum* sensório, não há por que postular uma separação drástica entre pretensos espaços virtuais. No que diz respeito ao corpo, se esse *continuum* também abarca a propriocepção, não há como postular que o corpo fica inerte e esquecido enquanto a mente surfa pelo ciberespaço, pois percepção e propriocepção são dois pontos inseparáveis de atenção. Em suma: o *continuum* perceptivo inclui a percepção do próprio corpo, do seu entorno e a estimulação efetiva e, na maior parte das vezes, sinestésica que o ciberespaço apresenta ao percebedor e ao qual este reage como agente performativo, pois navegar no ciberespaço significa interagir perceptiva e mentalmente com os estímulos sensórios voláteis que se apresentam. (SANTAELLA, 20110, p.205)

Enquanto os computadores *desktop* se constituíam como a única alternativa para acesso



ao ambiente digital, os processos sensórios associados ao fato de que “ir *on line* significava ir a outro lugar”, ou mais especificamente, “estar *on line* significa estar em outro lugar”, fazia certo sentido - algumas coisas/informações esperavam em um mundo supostamente separado para serem acessadas.

Nesse contexto, seria talvez aceitável que a sensação de presença *on line* fosse equivalente à extensão do corpo físico através da ilusão de não-mediação dos computadores e suas interfaces apenas. Ainda que esta perspectiva tenha sido totalmente superada, ir e vir na rede, assim como no mundo físico, sempre constituiu-se como prática; a mobilidade informacional é o diferencial, conforme ressaltou Lemos, e de forma *lato*, parece estar imbricada nos processos associados ao meio digital de forma ontológica.

Aqui, ainda a partir do uso dos computadores pessoais, já era possível admitir duas dimensões da presença *on line*: a primeira, vinculando-se à forma extensiva do corpo situado, e uma outra, que inaugura a perspectiva de uma presença localmente distribuída, que permanece e circula entre dados, sites, blogs ou games simultaneamente. Além de supostamente estar em muitos lugares em um ambiente paralelo, nos parece que sempre foi possível circular por ele também. Entretanto, com o surgimento dos dispositivos móveis, romperam-se as escalas e os poucos referenciais espaciais apoiados às coordenadas físicas no meio digital.

O desenvolvimento da computação móvel e das novas tecnologias sem fio (*laptops, palms, celulares*) estabelece, no começo do século XXI, a passagem do acesso por “ponto de presença” (internet fixa por cabos), ao “ambiente generalizado de conexão” (internet móvel sem fio, telefones celulares, redes *bluetooth* e etiquetas de radiofrequência,

RFID), que envolvem o usuário, em plena mobilidade. (LEMOS, 2008)

Como o desenvolvimento da tecnologia móvel, se vamos ao ciberespaço ou se ele vem até nós, como afirma Santaella, já não faz mais tanto sentido. O que altera é apenas a forma de acessá-lo, o caminho escolhido para chegar às matrizes de dados através de interfaces. Potencializaram-se dessa forma, as conjunções do corpo com os dispositivos móveis e nessa medida:

uma vez que o movimento é condição imanente dos corpos vivos, enquanto a conexão por computadores de mesa apresenta, no seu sentido físico, uma interface estática, pois implica que o usuário esteja parado diante do computador para poder entrar na internet, coextensivas ao humano, as interfaces tornam-se móveis quando a mobilidade passa a ser integrante do processo. (SANTAELLA, 2010, p.208)

Após romper com a escala espacial e resignificá-la a partir dos dispositivos móveis, a abertura para a temporalidade proposta por Latour é reiterada na fenomenologia de Merleau-Ponty:

a unidade espacial e temporal, a unidade intersensorial ou a unidade sensorimotora do corpo são, por assim dizer, de direito(...). Portanto, não se deve dizer que nosso corpo está no espaço, nem tampouco que ele está no tempo. Ele habita o espaço e o tempo (MERLEAU-PONTY, 1994 apud SANTAELLA, 20110, p. 203, 204)

Como mediador do mundo, para Merleau-Ponty (*apud* Santaella, 2010, p. 204), “ser corpo é estar



atado a certo mundo, e nosso corpo não está primeiramente no espaço: ele é no espaço. (...) Por isso, ele é um nó de significações vivas e não a lei de certo número de termos covariantes.” Ser corpo ou simplesmente, ‘ser no espaço’ é a porta de entrada para admitir num fluxo de tempos múltiplos, a acepção de uma presença *on line* ‘nas e a partir das’ associações entre humanos e não humanos. Queremos dizer com isso, que o rompimento dos efeitos espaciais motivados pelo uso de dispositivos móveis, inauguram uma presença localmente distribuída e hiperlocalizada simultaneamente. Ao expandir e interconectar espaços físicos com ambientes digitais, redistribuindo localmente e/ou hiperlocalizando a sensação de presença física, podemos assumir então que a presença “é” na mobilidade. Assim como o corpo é no espaço, a presença constitui-se na mobilidade. A presença *on line* por tanto, é o que circula dela e a partir dela, através do que está associada.

4. Por uma presença híbrida: o humano e o não-humano da presença *on line*

Para Lemos (2010), todo processo sociotécnico, pode ser pensado como um conjunto híbrido de atores humanos e não humanos em meio a um contexto local. Dessa forma, a experiência de estar *on line* também pode ser atribuída ao que Lemos (2010) qualifica como “um novo *status* ontológico do lugar, que passa a ser dotado de características informacionais pela intersecção de suas dimensões físicas, imaginárias, históricas, culturais, econômicas com a nova camada informacional.”

Na perspectiva latouriana, a sociedade moderna fabricou os híbridos, um misto de natureza e cultura, e que por sua vez, produziram coletivos - do encontro entre ciência e política, além de agenciamentos e laço social. Como alternativa para resistir a essa divisão, considera simetricamente todos os

elementos simultaneamente: a natureza das coisas, a ciência, o sobrenatural, os objetos inanimados. Assim, os coletivos produzem uma espécie de corpo social que se redefine a cada nova formação híbrida:

Os saberes e os poderes modernos não são diferentes porque escapam à tirania do social, mas porque acrescentam muito mais híbridos a fim de recompor o laço social e de aumentar ainda mais sua escala. Não apenas a bomba de vácuo, mas também os micróbios, a eletricidade, os átomos, as estrelas, as equações de segundo grau, os autômatos e os robôs, os moinhos e os pistões, o inconsciente e os neurotransmissores. A cada vez, uma nova tradução de quase-objetos reinicia a redefinição do corpo social, tanto dos sujeitos quanto dos objetos (LATOUR, 2005, pp.106-107).

Para Latour (1994), a simetria entre humanos e não-humanos é a antítese da modernidade, e a tarefa da antropologia do mundo moderno deve incidir na descrição de forma simétrica como se organizam todas as coisas que a representam: a natureza, as ciências, o divino e também explicar como e por que estes ramos se separam, assim como os múltiplos arranjos que os reúnem. Latour emprega a noção de quase-objetos ao próprio domínio social.

Lemos (2010) entretanto, destaca que a teoria ator-rede compreende a relação homem-técnica de forma global e complexa, para além da separação sujeito-objeto. Referindo-se à Leroi-Gourhan (1964), quando afirma que não sabemos se o homem inventou a técnica ou a técnica inventou o homem, Lemos (2010) destaca ainda, que o autor já apontava para o papel ativo dos artefatos como sujeitos sociais e que esse pressuposto é a base da teoria.

Para Mourão (2002), por outro lado, é como se as nossas tecnologias não nos fossem estranhas, como se não estivessem radicalmente separadas



de nós, e citando Latour, destaca:

São objetos simultaneamente naturais e sociais. São os nossos “*lieutenants*”. Na esteira de Michel Serres, Latour chama quase-objetos esses híbridos “que não ocupam nem a posição de objetos prevista para eles na Constituição, nem a de sujeitos, e que é impossível entalar na posição mediana que faria deles uma simples mistura de coisa natural e de símbolo social” (MOURÃO, 2002 apud LATOUR, 1997: 73).

A ideia do *ciborg* porém, seja talvez o mais próximo exemplo contemporâneo rastreado dessas constantes misturas de humanos e não-humanos. Para Lemos (2008, p.165), “a questão do *ciborg* pode ser colocada como estrutural da própria humanidade e como característica inegável de cibercultura”.

Essa oferta de transformação metamórfica dos corpos humanos misturando-se as humanidades e não-humanidades é uma primeira dimensão associada a ideia de presença híbrida.

O discurso do *cyborg* se enquadra na perspectiva pós-moderna que desloca o dualismo hierárquico de identidades naturalizadas.(...) O dualismo estrutura essa civilização ocidental através da separação entre mente e corpo, realidade e aparência, macho e fêmea, natureza e cultura. No tempo de micro-máquinas, de redes digitais e de realidade virtual, todos nós nos transformamos em seres híbridos, *cyborgs* da civilização do virtual onde a conexão à todo tipo de artefato torna-se, dia após dia, mais numerosa. A cibercultura contemporânea subverte esses dualismo a ponto de não sabermos direito onde começa o homem e onde termina a máquina. Nos transformamos, a nível do corpo biológico, mas também a nível do “corpo” social, em

sistemas bióticos híbridos, regidos pela comunicação e pela troca de informações. O mito do *cyborg* implica na não legitimação de discurso totalizadores e na refutação de uma metafísica anti-científica e anti-tecnológica, aproveitando para comunicar com os outros, expandir fronteiras e anular dicotomias preestabelecidas. (LEMOS, 2002, p.185)

Partindo das qualidades dos *cyborgs* apresentadas por Lemos, avançaremos um pouco mais para também admitir, ainda na perspectiva do mesmo autor, o corpo como rede, que estará diretamente associada à perspectiva da teoria latouriana.

“No ciberespaço, o corpo desaparece dando lugar a espectros que circulam como informações”, afirma Lemos (2002, p.187). Para o que classifica como *netcyborg*, no contexto do ciberespaço, o corpo é um grande hipertexto simbiótico com o ambiente digital das redes telemáticas. Para Lemos, o ciberespaço é um imenso corpo sem órgãos, um corpo-rede.

Para Santaella (2010, p. 228), “inteiramente híbridos são os corpos que se fazem acompanhar de dispositivos móveis, especialmente os celulares”. Para a autora, no estado da arte contemporânea, os celulares incorporam diversos recursos e outras aplicações que seguem em direção da comunicação ubíqua, o que permite, que qualquer corpo de posse de um equipamento móvel semelhante, conectado à internet é, sem exceção, um corpo híbrido.

Considerando a partir de Lev Manovich (2008), a afirmação que os híbridos estão por toda a parte, para Santaella, tão logo conectamos ao computador, alterações radicais ocorrem nas relações entre corpo e mente, e em especial nas sincronizações entre a percepção, a mentalização e a relação imediata presente no manuseio do



mouse. Especificamente sobre a hibridização dos corpos, também cita ainda, Peter Anders (1999) e o seu termo *cíbrido*, resultante da condição entre o espaço digital/eletrônico e o espaço físico.

Para manter a coerência das unidades semânticas que a palavra “cíbrido” aciona, “ciber+híbrido”, costumo reservar o termo “cíbrido” para as híbridizações que ocorrem exclusivamente no mundo ciber, enquanto o termo “híbrido” pode referir-se a quaisquer tipos de mistura não necessariamente as que ocorrem no mundo cibernético. Nessa medida, o híbrido também pode referir-se a misturas entre ciber e o físico, o que significa que prefiro chamar de híbrido justamente o que Anders chama de cíbrido. (SANTAELLA, 20110, p.226)

A partir de Lemos (2010), corroboramos que considerar as ações na vida social é considerar os diversos fatores como agentes e as ações como parte de uma rede de relações. Por tanto, para apoiar a aceitação de uma presença híbrida, a noção de corporeidade apresentada neste trabalho, aproxima-se bastante do corpo social latouriano que determina que as coisas são o que são nas suas associações - onde a cada vez uma nova tradução de quase-objetos reinicia a redefinição do corpo social (tanto dos sujeitos quanto dos objetos), como também, da noção de corpo-rede apresentada por Lemos.

Pela noção de mediação devemos abolir a simples causalidade, a separação sujeito-objeto e evitar alocar a intencionalidade apenas ao sujeito humano. Os objetos técnicos não são passivos, obedecendo a ordens de um sujeito humano. A mediação é um elo que coloca os sujeitos em relação, humanos e não humanos. São eles que agenciam e produzem

transformações nas redes sociotécnicas. (LEMOS, 2010, p.17)

Ambas contribuições, apresentam uma premissa fundamental para postular a hibridização da presença: o corpo como um híbrido - um misto de social, natural, tecnológico, linguagem, percepção e etc, como também, a potência das suas conexões em rede.

Olhem em volta: os objetos científicos circulam simultaneamente enquanto sujeitos, objetos e discurso. As redes estão preenchidas de ser. E as máquinas estão carregadas de sujeitos e de coletivos. Como é que o ente poderia perder sua continuidade, sua diferença, sua incompletude, sua marca? Ninguém jamais teve tal poder, senão precisaríamos imaginar que fomos verdadeiramente modernos. (LATOURE, 1994, p.65)

Ao afirmar que as redes estão preenchidas de ser, que os objetos circulam como sujeitos, e que as máquinas estão carregadas de sujeitos e coletivos, Latour nos oferece uma leitura mais complexa e igualmente sofisticada para que possamos acolher a presença como um híbrido. Se sustentamos que a presença é uma extensão, uma simulação ou uma projeção da corporeidade que constitui-se na mobilidade, e que por tanto, é o que circula dela e a partir dela através das suas associações, apenas os seus rastros poderão identificá-la nas escalas de humanidades e não-humanidades.

Para tanto, esse exercício relacional fica mais claro porém, quando retornamos aos dispositivos móveis e ao protagonismo desempenhado pelas máquinas e pela tecnologia na experiência de fixidez do corpo no meio digital.



Considerações finais

Para Lemos (2010), a teoria ator-rede parte de uma abordagem construtivista dos fenômenos sociais para pensar a dimensão da técnica e seus modos de mediação. Para uma descrição, devemos por tanto, partir de uma análise de todos os actantes, o que inclui, tecnologias, redes, sensores, lugares e sujeitos. Numa rápida tentativa de descrição de um suposto acesso a um ambiente digital através de um celular, que tipos de rastros podem ser seguidos para identificar a presença mediada pela tecnologia? Quais os actantes estão envolvidos no circular de uma presença mediada por dispositivos móveis? O que “diriam” os não-humanos? “Dê-me um laboratório e eu moverei o mundo”, diria Latour.

Para Merleau-Ponty, é o corpo que dá sentido a toda percepção ulterior do espaço e a contribuição perpétua de sua corporeidade; e assim como o trabalho de tradução dos quase-objetos reinicia a cada nova associação a redefinição do corpo social, o corpo como um sistema de funções anônimas, também é recomeçado a cada momento:

Esse espírito cativo ou natural é o meu corpo, não o corpo momentâneo que é o instrumento de minhas escolhas pessoais e se fixa em tal ou tal mundo, mas o sistema de “funções” anônimas que envolvem qualquer fixação particular em um projeto geral. E essa adesão cega ao mundo, esse prejuízo em favor do ser não intervém apenas no começo da minha vida. É ele que dá seu sentido a toda percepção ulterior do espaço, ele é recomeçado a cada momento. O espaço e, em geral a percepção indicam no interior do sujeito o fato de seu nascimento, a contribuição perpétua de sua corporeidade, uma comunicação com o mundo mais velha que o pensamento. Eis por que eles obstruem a consciência e são opacos para a reflexão. (MERLEAU-PONTY, 2006, p.342).

Neste sentido, a crítica latouriana à modernidade, à ciência, a antropologia e aos repertórios que constituíram o sistema de representação do mundo é fundamental para compreender o que nos fornece o trabalho de hibridação no campo da presença.

Sabemos que as unidades clássicas de arquitetura do espaço físico e do ciberespaço - do corpo especificamente situado e de suas extensões eletrônicas fluídas, estão sobrepostas e entrelaçadas, em formas complexas. Desdobrando essas condições, já seria possível uma abertura para acolher a presença *on line* como híbrida - como o resultado de associações humanas e não-humanas na mobilidade. Para além, no esforço de inferir algumas conclusões a partir da visão latouriana de abordar as coisas do mundo, não poderíamos escapar do possível discurso da “essência” de uma presença *on line* híbrida e móbil que pudesse abrigá-la como tal.

Quando abandonamos o mundo moderno, não recaímos sobre alguém ou sobre alguma coisa, não recaímos sobre uma essência, mas sim sobre um processo, sobre um movimento, uma passagem, literalmente, um passe, no sentido que esta palavra tem nos jogos de bola. Partimos de uma existência contínua e arriscada – contínua porque é arriscada – e não de uma essência; partimos da colocação em presença e não da permanência (LATOUR, 2005, p.127).

Para Latour, não há essências e sim acontecimentos, nada existe a priori, e na prática, é difícil distinguir os quatro repertórios modernos (a natureza, o laço social, o sentido e o ser) para qualificar alguma coisa ou algum fenômeno. Para ele, bastaria dizer que os quase-objetos quase sujeitos traçam redes.

Misturamos sem nenhum pudor, nossos desejos com as coisas, o sentido com o social,



o coletivo com as narrativas. A partir do momento em que seguimos de perto qualquer quase-objeto, este nos aparece algumas vezes como coisa, outras como narrativa, outras ainda como laço social, sem nunca reduzir-se a um simples ente. (LATOURE, 2005, p.87)

Por fim, parafraseando o próprio Latour, por que negar-lhe a presença a grandeza de ser também o laço social que nos mantém juntos? Traçando redes é possível acolher a acepção de uma presença híbrida, povoada de actantes autônomos. O “estar presente em algum lugar” no ciberespaço, a partir da teoria latouriana, implica pensar um acontecimento não apenas situado, mas como o resultado de um fluxo de associações localmente distribuídas e hiperlocalizadas entre humanos e não-humanos na mobilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENEDIKT, Michael. Ed., *Cyberspace First Steps* (MIT Press, 1991). Disponível em: <http://www.utexas.edu/architecture/center/benedikt/articles/cityspace.html>. Acesso em 01 de julho de 2011.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Production of presence – what meaning cannot convey*. Stanford: Stanford University Press, 2004.

HILLIS, Ken. *Sensações digitais: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual*. Tradução de Leila Mendes. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2003.

LATOURE, Bruno e WOOLGAR, Steve. *A Vida de Laboratório: A produção dos fatos científicos*. Relume-Dumará, 1997.

_____. (1994) *Jamais fomos modernos*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 1ª ed. São Paulo: Editora 34.

_____. *Reassembling the social: na introduction to actor-network-theory*. 2005. New York: Oxford University Press.

LEMOS, André. *Cidade e mobilidade. Telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais*. *Matrizes*, Revista do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. USP, ano 1, n.1, São Paulo, 2007, ISSN 1982-2073, p.121-137, 2007.

_____. *Você está aqui! Mídia Locativa e teorias “Materialidades da Comunicação” e “Ator-Rede”*. Disponível em: http://compos.com.pucrio.br/media/gt4_andre_lemos.pdf. 2010.

_____. *Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)*. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 4, n. 10, p. 23-40, 2007a.

_____. *Mídias locativas e territórios informacionais*. In: SANTAELLA, L., ARANTES, P. (ed) *Estéticas tecnológicas. Novos modos de sentir*. São



Paulo: EDUSC., p. 207-230, 2008.

_____. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

LOMBARD, M., DITTON, T.B. At the Heart of It All: The Concept of Presence. Lombard, M., & Ditton, T. (2000). *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2). Disponível em <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue2/lombard.html>. Acessado em 10 de agosto de 2011.

MERLEAU-PONTY, M. (2006). Fenomenologia da percepção (C. Moura, Trad.). São Paulo: Martins Fontes.

MOURÃO, José Augusto. Hibridismo e semiótica: os quasi-objectos, in RCL, N° 29, Maio, 2002. Disponível em: http://www.triplov.com/semas/jose_augusto/hybris.html. Acesso em 20 de julho de 2011.

SANTAELLA, Lúcia – A ecologia pluralista da comunicação – Paulus – 2010.

_____. (2004) Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia. (Org.) (2004). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac. p. 45-54.

A fixidez do corpo em ambientes digitais: espacialidade de uma presença híbrida e móbil
Ana Terse Tavares Soares

Data do Envio: 14 de setembro de 2011.
Data do aceite: 12 de dezembro de 2011.

