

# Para além da “pegação”: performatividade e espacialidade na produção de materialidades sexuais online

## Beyond cruising: performativity and spatiality in the production of online sexual materialities

Kaciano Barbosa Gadelha<sup>a</sup>

### Resumo

Este artigo trata de uma revisão do conceito de performatividade em relação ao conceito de espaço, tendo como estudo de caso páginas e aplicativos para homens gays que buscam por parceiros *online*. A partir desse estudo de caso, o autor explora o conceito de performatividade sob a lente do neomaterialismo de Karen Barad (2003), descentrando a agência humana e buscando uma compreensão dos processos que envolvem a participação de atores não humanos na produção de sexualidades *online*. O texto tem por objetivo introduzir novos debates teóricos para a pesquisa das sexualidades *online* no sentido de problematizar em uma perspectiva simétrica a pesquisa sobre as novas geografias eróticas esboçadas *online*.

**Palavras-chave:** espaço; performatividade; sexualidade; *online*; materialidade.

### Abstract

This paper aims at reviewing the concept of performativity in its relation to the concept of space based on a case study about gay dating platforms and apps used by gay men seeking for partners *online*. Starting from this case study, the author studied the concept of performativity under the lens of Karen Barad's new materialism, decentering the human agency and searching for a comprehension of the participation of human and nonhuman actors in the production of *online* sexualities. This paper aims to introduce new theoretical debates to the study of sexualities *online* in order to problematize in symmetrical the research of new erotic geographies *online*.

**Keywords:** space; performativity; sexuality; *online*; materiality.

---

<sup>a</sup> Doutor em Sociologia pela Universidade Livre de Berlim. Contato: kacianogadelha@yahoo.fr



Esse artigo é parte da minha pesquisa doutoral em Sociologia que desenvolvi entre 2010 e 2014 na Universidade Livre de Berlim sobre performatividades de gênero e sexualidade *online* entre homens gays. Como estudo de caso, pesquisei a plataforma virtual *GayRomeo* (atualmente PlanetRomeo) através de uma etnografia que vinha tanto da minha experiência como pesquisador gay e usuário da plataforma antes do início da pesquisa, o que implicou também em pensar em uma etnografia situada, seguindo a ideia de saber situado, tal como formulado por Haraway (1991), bem como os elementos da memória e do afeto que se inscrevem não somente na mente, mas no corpo do pesquisador na escolha de seus “objetos”.

A pesquisa envolveu trabalho de campo entre outubro de 2010 e janeiro de 2012. Durante esse período, dezessete usuários da plataforma *GayRomeo* (atual Planet Romeo) foram entrevistados entre Brasil, Alemanha, México e Áustria. Os contatos se deram desde *online* através de chat, via *Skype* e também presencial. O falar sobre a página fora do espaço da mesma foi também um elemento importante nessa pesquisa, já que buscava estabelecer com os usuários um contexto que me levasse a compreender dinâmicas *online* e *offline* de aproximação, não somente entre usuários, mas também entre pesquisador e sujeitos pesquisados como participantes e observantes da plataforma. As implicações desse tipo de trabalho de campo me levaram também a pensar minha posição como pesquisador gay, que transitava desde nativo (quando estava no Brasil) à estrangeiro (quando realizava trabalho de campo fora do Brasil). Essa perspectiva da sexualidade se articula ainda com a perspectiva da formação, das referências que guiaram essa pesquisa, que refletiu, ainda, minha trajetória entre diferentes escolas acadêmicas. O conhecimento situado do que resultou nessa pesquisa se relacionou com a produção de algo que é singular, pois parte de um conjunto de intersecções entre sexualidade, filiação teórica, mobilidade. Deixo aqui apenas como indícios, para fins de um artigo, de um trabalho de reflexão sobre etnografias *online* e posicionalidades que está mais desenvolvido na tese da qual essa pesquisa resultou.

Para fins desse artigo, eu trago algumas das problematizações desenvolvidas no final da minha pesquisa, principalmente no tocante ao conceito de performatividade. A pergunta que gostaria de seguir, através dos indícios afirmativos nesse texto, que para mim devem ser encarados como propostas ou possíveis caminhos dentro desse campo de pesquisa, estaria relacionada a uma revisão do conceito de performatividade em sua relação com o espaço e a sexualidade nas novas formas de interação *online* entre atores sociais.

Para isso, exploro o tema das materialidades a partir da contribuição original da teórica física e feminista Karen Barad (2003), que vem se tornado evidente como uma das autoras chefes do que veio a ser chamado de novo materialismo, o que foi importante para mim no sentido de pensar o universo virtual das plataformas e dos aplicativos *online* como produtores de outras materialidades do corpo, do espaço e da sexualidade. Com isso, parto de seu conceito de uma performatividade pós-humanista (BARAD, 2003), a qual implica um descentramento do sujeito como agente principal das práticas sociais e o desenlace do conceito de performatividade do princípio discursivo que ainda o reduziria aos construtivismos. Isto posto, esse artigo explora condições de possibilidade para agências do corpo, da sexualidade e do espaço emergentes com o uso das ferramentas virtuais de busca por parceiros.

## **Arquiteturas virtuais: do corpo-imagem ao sexo-espaço**

O corpo digital é resultado de processos de interação e intra-ação – relação entre os elementos internos pré-ontológicos (BARAD, 2003). O corpo digital é esculpido na aparente transferência de dados e na formação de duplos virtuais quando usuários começam a preencher a máscara de dados que gera seus perfis. O corpo faz-se texto e imagem. Em uma visão mais superficial, poder-se-ia dizer um trabalho de tradução, transferência de informação em um registro dos dados individuais. Mas, ao adentrar de maneira mais intensa e profunda o que essa transferência

de dados significa, percebe-se sua relação com o corpo e com o sexo de uma outra maneira. Não se trata apenas de transferir, representar, mas sim de gerar corpos, gerar imagens virtuais que têm uma forma, algo mais articulado com processos de dismorfismo, mimesis e mutação do que com processos de identificação, tradução, representação. No primeiro grupo de processos, percebe-se a intrínseca relação do atual com o virtual. No segundo, uma separação identitária de entidades puras que são transpostas com os recursos da linguagem da representação e da técnica. É sobre esse segundo grupo de processos que esta pesquisa lança um olhar crítico na medida em que eles se pautam numa visão sociológica reduzida e identitária da relação entre atores humanos e não humanos nos processos sociais contemporâneos.

Durante o trabalho de campo, ao discutir as performatividades *online* a partir das entrevistas com os usuários, percebeu-se que a performance é um dispositivo de materialização das formas que o gênero e a sexualidade podem assumir. Ser bicha, ser boy, bofe, ativo, passivo, o delinear de masculinidades e, até mesmo, o afastamento delas, se relacionam com processos de interação entre modulações de signos corporais (voz, jeitos do corpo, aparência física) e não corporais (vestimentas, espaços, grafias). Com o conceito butleriano de performatividade, sabe-se que esses atos performativos são descentrados do sujeito como cerne da agência. A pergunta que fica é sobre o que age junto com um sujeito nessa dinâmica da performance. Quando se conecta a uma página de relacionamento gay e se é demandado a indicar sua aparência, seu tipo físico, preferências sexuais, atividades de lazer, entre outras coisas, não se está apenas inserindo dados, mas a coleta de tais dados por um *software* já evidencia a ação de um sujeito que não age sozinho. Com esses tipos de processos, o conceito de performatividade tem elementos a trabalhar, e a sociologia que ainda não absorveu o conceito de performatividade em sua totalidade mais radical teria que, no mínimo, operar um giro, a partir de algo que observa Latour (2012) em uma entrevista:

*Os humanos são envolvidos por muitos outros seres, e a ideia de que uma pessoa age autonomamente, com seus próprios objetivos, não funciona nem na economia, nem na religião, nem na psicologia nem em nenhuma outra situação. Portanto, a pergunta que a teoria ator-rede coloca é: quais são os outros seres ativos no momento em que alguém age? A antropologia e a sociologia que tento desenvolver se ocupa da pesquisa desses seres. Eu posso colocar a questão de um modo inverso: como, apesar das evidências de todos os numerosos seres que participam de uma ação, continua-se a pensar como se o único ator fosse o humano dotado de uma psicologia, ciente de si mesmo, calculador, autônomo, responsável?*

O corpo virtual se materializa em design digital, no qual usuários se lançam a processos de composição virtual de seus dados, suas características físicas etc. Os sujeitos agem com as máquinas, e a produção de um espaço virtual provoca uma desterritorialização do corpo físico como estrutura. Nesse ponto, essa perspectiva se afasta dos simbolismos de gênero e do espaço, tal como presentes em teorias de uma construção social do espaço e do gênero (LÖW, 2001, 2006), em que o gênero está em relação com o espaço como um significado acoplado ao segundo, onde, por mais que se afirme uma interação mútua entre espaço e gênero como construtos sociais, insiste-se na ideia de um isolamento das categorias espaço e gênero apenas em seus componentes de interação e não nas suas relações internas. O máximo que se atinge com essas teorias é uma proposta de interação ou intersecção das categorias como princípios estruturais que atravessam a estrutura espacial:

Estruturas espaciais são como estruturas temporais, que juntamente formam a estrutura social. Ação e estrutura são atravessados por princípios estruturais como gênero e classe (LÖW, 2001, p. 272, tradução minha).<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Räumliche Strukturen sind wie zeitliche Strukturen, die gemeinsam die gesellschaftliche Struktur bilden. Handeln und Strukturen sind von den Strukturprinzipien Geschlecht und Klasse durchgezogen (LÖW, 2001, p. 272).

Nesse tipo de pesquisa, o gênero, o sexo e o espaço operam como estruturas que se atravessam. Mas, quando se lida com uma perspectiva de simetria entre atores humanos e não humanos, essas formas puras baseadas em uma epistemologia da representação não aparecem mais tão claras. Seria necessário pensar como os processos de virtualização, na verdade, engendram deformações do corpo e do gênero, desmontando-os como princípios estruturais, dentro de uma perspectiva de performatividade.

Quando Butler (1990) define o performativo como um efeito de superfície, há uma mudança nítida no paradigma ontológico. É importante salientar ainda que Butler define heteronormatividade não como uma estrutura, mas como modulação de relações de poder que incitam uma heterossexualidade compulsória a partir da bipartição dos sexos em masculino e feminino. O gênero é efeito de uma ação. Qual seria, então, a relação das formas do gênero com processos tecnológicos e a composição virtual de corpos-imagem? Seriam esses corpos digitais pós-humanos? Em *Gender Trouble*, Butler (1990) lança sua tese fundamental do caráter performativo do gênero como efeito de atos reiterativos que atualizam as normas. Em *Bodies that matter* (BUTLER, 1993), a autora rebate as críticas de uma redução ao construtivismo discursivo de suas formulações. Contudo, nesses dois livros, ainda não haveria um toque em um tema fundamental que está por trás de um antropocentrismo epistemológico nas teorias que fundamentam o gênero apenas como discurso: o tema do humanismo. Em *Undoing Gender* (BUTLER, 2004), Butler recupera um certo purismo de correntes feministas que se opõem à tecnologia a partir da crítica de ativistas intersex, e argumenta por um “desfazer o gênero”:

Se a tecnologia é imposta ou escolhida é relevante para as ativistas intersex. Se pessoas trans argumentam que seu maior senso de personalidade depende de ter acesso à tecnologia para assegurar certas mudanças corporais, algumas feministas argumentam que a tecnologia ameaça sobre o negócio de fazer pessoas, correndo o risco de que o humano venha a se tornar nada outro que não um efeito tecnológico (BUTLER, 2004, p. 11, tradução minha).<sup>2</sup>

Nessa linha de argumentação, evidencia-se claramente como a tecnologia age com atores humanos na produção de novas imagens corporais e como o performativo se conecta com o tecnológico. O próprio sentido do humano se apresenta como uma tecno-bio-engrenagem performativa (PRECIADO, 2008). O gênero tem, assim, uma materialidade tecnológica, a qual é reclamada por correntes de ativistas intersex mencionadas por Butler, seja real ou virtual, da qual não se pode separar.

Nos ambientes *offline*, há uma dinâmica das imagens corporais que têm o corpo físico como vetor da performatividade e uma relação de sobrecodificação mimética com os espaços. Por exemplo, não vou a uma aula na universidade com roupa de praia, assim como também, até por questões de sobrevivência, não sairia de calção de banho na rua num inverno abaixo de 0°C. Tais ações poderiam até ser possíveis, mas um entrelaçamento de normas sociais com a própria conformação dos ambientes limita tal empreitada. Nesse ponto, o espaço é um componente da dinâmica performativa, isso quer dizer que o espaço não é o cenário, o tablado sobre o qual a performance acontece, mas, em uma perspectiva de performatividade, espaço e tempo estão como componentes materiais do performativo. Tempo e espaço não estão para além do performativo como estrutura, mas são *intraperformativos* (são performativos não pessoais, até certo ponto dessubjetivados).

O corpo digital não é apenas um corpo onde atuam elementos diferenciais interativos ou interseccionais (categoria já introduzida pelo debate feminista). Ao falar de diferenças

---

<sup>2</sup> Whether technology is imposed or elected is salient for intersex activists. If some trans people argue that their very sense of personhood depends upon having access to technology to secure certain bodily changes, some feminists argue that technology threatens to take over the business of making persons, running the risk that the human will become nothing other than a technological effect (BUTLER, 2004, p. 11).



interativas/interseccionais, refiro-me às categorias marcadoras de diferenças como raça, classe, idade, etnia etc. Quando um usuário põe no seu perfil que busca por “passivo, idade máxima 40 anos, altura entre 1,70m - 1,95m, peso não mais que 70kg”, nota-se uma combinação de variáveis interseccionais que limitam dentro da plataforma a quantidade de usuários. Esses marcadores delimitam a busca e trazem como resultado uma lista de usuários conectados. Quando marco minha etnia ou idade no meu perfil, também jogo com esses elementos interseccionais do performativo. Porém, esse esquadramento de dados é um efeito de duplicação, já que, no domínio do meu corpo, da minha materialidade, essas categorias não estão separadas, existe uma *Gestalt*, da qual o trabalho de marcação diferencial em gênero, raça, idade, etnia etc. é um efeito posterior, de produzir diferenças isoladas em um corpo que se afirma como totalidade.

Essa proliferação de diferenciais identitários compõe apenas uma parte dos corpos digitais. Os corpos digitais como efeito de práticas de design trazem ainda outros elementos de produção do performativo relacionados com o espaço, a partir do momento em que o corpo digital se engendra em processos de hibridação do corpo com o espaço, do real com o virtual. O corpo-imagem virtual do perfil molda, assim, um duplo, e há, pelo menos, duas maneiras de abordar esse duplo, as quais eu gostaria de comentar a seguir.

O primeiro modo de apreensão baseia-se em uma epistemologia da representação. Há duas matérias diferentes em sua forma e seus modos de composição: de um lado, sujeitos humanos; do outro, uma página virtual. Os componentes internos dessas duas matérias são irrelevantes porque o que os enlaça é a representação: gênero, idade, classe, raça etc. Entre dois domínios materiais diferentes, o que se afirma é o homem como centro, já que, como argumentarão os mais humanistas, a tecnologia é fruto do trabalho humano. As diferenças de registros são assim conciliadas pela linguagem. Células e algoritmos são apenas duas linguagens que fazem a mediação do significado do humano. Essa lógica da representação, como bem apontou Foucault (2007), só é possível a partir de uma modernidade na qual não há mais continuidade entre as palavras e as coisas. O problema da representação é um problema moderno que diz respeito ao conhecimento a partir da figura do homem, sujeito pensante. Quando o homem se vê limitado por sua existência biológica, pelo trabalho e pela linguagem, uma analítica da finitude produz o homem como figura virtual no domínio da experiência. A partir desse ponto, uma forma de conhecimento se faz possível: reencontra-se o homem *virtualizado* onde ele não estava. Foucault (2007, p. 536) anuncia no fim de *As palavras e as coisas* que o homem é uma invenção recente no pensamento ocidental. Há nesse trabalho de Foucault um anúncio das epistemologias vindouras, pós-estruturalistas, perspectivistas, simétricas e ainda uma premonição do filósofo francês a processos que fariam da figura do homem um terreno de fragilidade epistemológica e política para um conjunto de práticas que se observa em nossa contemporaneidade, como a biotecnologia ou a cibernética, por exemplo. A lógica da representação afirma um modo de conhecimento que se fundamenta na eterna busca do mesmo (entendido aqui como o humano) no campo das diferenças:

O originário no homem é aquilo que, desde o início, o articula com outra coisa que não ele próprio; é aquilo que introduz na sua experiência conteúdos e formas mais antigas do que ele que ele não domina; é aquilo que, ligando-o a cronologias múltiplas, entrecruzadas, frequentemente irreduzíveis umas às outras, o dispersa através do tempo e o expõe em meio à duração das coisas. Paradoxalmente, o originário no homem não anuncia o tempo de seu nascimento, nem o núcleo mais antigo de sua experiência: liga-o ao que não tem o mesmo tempo que ele; e nele libera tudo que não lhe é contemporâneo; indica, sem cessar e numa proliferação sempre renovada, que as coisas começaram bem antes dele e que, por essa mesma razão, ninguém lhe poderia assinalar uma origem, a ela cuja experiência é inteiramente constituída e limitada por essas coisas [...] O que se anuncia no imediato do originário é, pois, que o homem



está separado da origem que o tornaria contemporâneo de sua própria existência: em meio a todas as coisas que nascem no tempo e nele sem dúvida morrem, ele, separado de toda origem, já está aí. De sorte que é nele que as coisas (aquelas mesmas que o excedem) encontram seu começo: mais que cicatriz marcada num instante qualquer da duração, ele é a abertura a partir da qual o tempo em geral pode reconstituir-se, a duração escoar, e as coisas, no momento que lhes é próprio, fazer seu aparecimento (FOUCAULT, 2007, p. 457-458).

O conceito de intra-ação (BARAD, 2003) que introduzo para pensar a produção de corpos-imagem baseia-se em uma teoria não-representacional. Foucault (2007) abriu um caminho para um conjunto de empreitadas teóricas críticas da epistemologia da representação a partir de sua arqueologia das ciências humanas que descentra o homem no conjunto de dispositivos de saber e poder históricos que produzem os objetos do conhecimento. Há um problema referente à epistemologia da representação quando se observa corpos-imagem *online*. Ao trabalhar corpos-imagem como um discurso ou prática discursiva pelo fato desses corpos-imagens serem configurações da sexualidade e do gênero virtualizados, necessita-se deixar claro que há uma diferença entre prática discursiva e representacionalismo em se tratando de performatividade:

Um entendimento *performativo* das práticas discursivas desafia a crença representacionista no poder das palavras para representar coisas pré-existentes. Performatividade, devidamente interpretada, não é um convite para transformar tudo (inclusive corpos materiais) em palavras; pelo contrário, performatividade é precisamente uma contestação do poder excessivo concedido à linguagem para determinar o que é real. Assim, num contraste irônico com o equívoco que equivaleria performatividade com uma forma de monismo linguístico que leva a linguagem a ser o substrato da realidade, performatividade é, na verdade, uma contestação dos hábitos não examinados da mente que concedem à linguagem e outras formas de representação mais poder em determinar nossas ontologias do que elas merecem (BARAD, 2003, p. 802, tradução minha).<sup>3</sup>

Assim, na relação entre agência e espaço, a tarefa que se coloca não é aquela de converter corpos e espaços em signos linguísticos, mas pensar sobre quais registros materiais discursivos formas do corpo se deformam em espaço e formas do espaço se deformam em sexo<sup>4</sup>. Esse tipo de relação só pode ser compreendido como um agenciamento singular entre corpo e espaço. Nessa perspectiva, Barad (2003), avançando com o conceito de performatividade, propõe que não está a performatividade erguida sobre relações apriorísticas entre práticas discursivas e fenômenos materiais, assim como tampouco esses dois elementos são indiferenciados como linguagem. Quando se fala em intra-ação (*intra-action*), o que se leva em conta é que “matéria e significado estão mutuamente articulados” (BARAD, 2003, p. 822, tradução minha). O material e o discursivo se relacionam intra-ativamente, o que faz com que, por exemplo, um contato

<sup>3</sup> A *performative* understanding of discursive practices challenges the representationalist belief in the power of words to represent preexisting things. Performativity, properly construed, is not an invitation to turn everything (including material bodies) into words; on the contrary, performativity is precisely a contestation of the excessive power granted to language to determine what is real. Hence, in ironic contrast to the misconception that would equate performativity with a form of linguistic monism that takes language to be the stuff of reality, performativity is actually a contestation of the unexamined habits of mind that grant language and other forms of representation more power in determining our ontologies than they deserve (BARAD, 2003, p. 802).

<sup>4</sup> No campo da arte, essas metamorfoses da forma se encontram num estágio mais avançado de trabalho a partir de algumas intervenções contemporâneas. Um desses trabalhos que se pode citar é a obra do artista cubano radicado nos Estados Unidos, Félix Gonzalez-Torres, que foi objeto de estudo da teórica queer alemã Renate Lorenz (2009, p. 146) em “Körper ohne Körper. Queeres Begehren als Methode”. Em suas instalações, o artista reconstitui o corpo a partir de elementos não corporais, preenchendo espaços com objetos descartáveis como papéis de bombons. Essa produção de um “corpo sem corpo”, tal argumenta Lorenz, é possibilitada pela composição de uma espacialidade queer da obra.

sexual *online* se diferencie de um contato sexual *offline*, como bem aponta Dekker (2012) em sua pesquisa sobre sexo *online* nas relações que corpo, espaço e tempo assumem na forma de um acontecimento singular.

Durante o trabalho de campo, encontrei no contato com meus interlocutores relatos de intensificação da vida sexual que adveio com o uso do website, e essa intensificação da vida sexual, que se refletia na rapidez e na quantidade de contatos que se passa a ter, relaciona-se com uma intensificação visual da disposição dos corpos e das formas de busca. Intensificação também que diz ainda do tempo que se pode despender buscando por um parceiro para um encontro. Uma parte dessa busca depende da interação entre sujeitos dos dois lados da tela. Mas uma outra parte depende dos elementos constitutivos e intra-ativos do próprio website nas suas configurações temporais e espaciais.

Ao discutir o sexo *online*, Dekker (2012), na sua pesquisa, evidencia duas relações com espaço que ele passa a definir da seguinte forma: uma utópica e outra heterotópica. No modo utópico, observa-se o universo *online* como um mundo imaginado, o conceito mais apropriado e mais claro de explicar é dado pela expressão *Kopfkino*, que o autor utiliza. A noção de *Kopfkino*, que traduzo como um cinema mental, diz respeito ao conjunto de experiências e sensações que se passa na mente do indivíduo ao interagir *online* e a um modo de vivenciar o sexo em sua virtualidade mais além dos constrangimentos que a realidade pode trazer. Há, no modo utópico de funcionar, um desligamento mental do mundo *offline*, o que aparece quando pessoas que experimentam o sexo *online* relatam perder a noção de tempo quando estão interagindo *online*. Já no segundo modo, o heterotópico, o espaço real e o espaço virtual se encadeiam nas formas de interação, e isso é dado pelas próprias ferramentas interativas. No modelo heterotópico estão, por exemplo, as formas de sexo virtual em que os parceiros se veem através de câmeras. O espaço da tela se estende, dessa forma, sobre o espaço real no qual os sujeitos estão imersos fisicamente e não se passa apenas no domínio virtual como espaço mental. O que leva a uma reordenação do espaço físico onde a interação sexual ocorrerá e, até mesmo, do lugar onde a câmera e o computador estarão expostos. Nesse tipo de práticas, principalmente naquelas em que o anonimato está previsto, é comum esconder do campo de visualização das câmeras elementos do ambiente físico que podem levar a uma identificação do usuário, por exemplo, num quarto, fotos, mobília, entre outras coisas, são signos de identificação *offline*.

Durante o trabalho de campo, passei a explorar, nas relações entre agência e espaço, a complexidade desses dois modos a partir de dados do campo. Primeiro, considero uma ficção virtual em um elemento material observado na página *GayRomeo*, em que elementos utópicos e heterotópicos, tal como apontado por Dekker (2012, p. 151-152), imiscuem-se complexamente. A plataforma *GayRomeo* possui uma mamãe, chamada em alemão de *Mutti*. A mamãe é um ícone usado dentro da página para o envio de mensagens de aniversário ou quando a página está em manutenção. A mamãe é uma forma de personificação da página através de uma imagem, uma transfiguração de uma máquina a partir da representação na forma de uma figura humana.

A mamãe é um corpo-imagem idealizado pelos programadores da página para conferir um aspecto mais humano à comunidade *online*. Nesse jogo de performar o humano, o ícone da mamãe evoca a figura feminina de uma senhora bastante respeitosa em seu estilo de se vestir e no seu penteado. A mamãe é uma mulher branca e de meia-idade. Tal imagem lança mão da paródia da figura tradicional da mamãe dentro de uma página de encontros com um imenso arquivo sexual. Essa mamãe se apresenta tolerante e, finalmente, como imagem virtual de um corpo-máquina, ela personifica o corpo total da plataforma, na qual todos os perfis estão arquivados. A mamãe é a anatomia e a fisiologia eletrônica de *GayRomeo* que optou por essa figura feminina como sua forma. O ícone da mamãe possui uma materialidade *offline* quando, dentro da página, aparece um informativo “Tudo sobre a mamãe”. Nesse informativo, está a descrição material da mamãe como mascote alter-ego do conjunto de mais de 100 servidores



que fazem a página *GayRomeo* funcionar. A mamãe possui, assim, uma materialidade maquínica que é múltipla. Contudo, sua existência não se pode afirmar a não ser através do discurso daqueles que a operam, evidenciando uma mutação da materialidade tecnológica em corpo-imagem humano, o que articula o utópico da imaginação com o heterotópico da relação de representação que se estabelece entre a imagem virtual e a central de servidores. Além de tudo isso, a mamãe é uma ficção corporal em sua performatividade não apenas por ser máquina, mas porque as formas do corpo às quais sua imagem apela estão próximas de um modelo de correlação entre corpos e objetos na produção do virtual, tal como argumenta a feminista e teórica do virtual Elizabeth Grosz (2001, p. 182, tradução minha):

A coisa e o corpo são correlatos: ambos são artificiais ou convencionais, concepções pragmáticas, cortes, desconexões que criam uma unidade, continuidade, e coesão for a da plethora de interconexões que constituem o mundo. Eles refletem um ao outro: a estabilidade e a existência contínua ou viabilidade do outro, o corpo. A coisa é “fabricada” para o corpo, fabricada como manipulável para as necessidades do corpo. E o corpo é concebido como modelo da coisa, igualmente cognoscível e manipulável por outro corpo. A cadeia de conexões é mutuamente comprovante. A coisa é a vida do corpo, e o corpo é aquilo que ocorre inesperadamente para as coisas. A tecnologia é aquilo que assegura e aprimora as contínuas negociações entre corpos e coisas, o investimento dependente de um, o corpo, no outro, a coisa.<sup>5</sup>

A mamãe como banco de dados incorpora os espaços virtuais nos quais todos os corpos-imagem virtuais dos usuários estão armazenados: uma hiper-tecno-gestação digna das análises de Haraway. Como central de servidores, a mamãe é um autômato no qual o espaço virtual ganha sua forma *cyber* e se conecta com a virtualidade de usuários reais que se conectam a *GayRomeo*. Na sua materialidade, mamãe faz visível o conjunto da engrenagem de computadores que gera o domínio virtual *GayRomeo*. O virtual tem uma materialidade. As dicotomias do tecnológico como virtual e do humano como real se desfazem. O humano pode ser tanto real como virtual, assim como os objetos técnicos podem ser, ao mesmo tempo, sob diferentes formas, reais e virtuais. O resultado dessas observações leva a questionar por que, em perspectivas da representação do espaço e do corpo, todos os corpos materiais são convertidos em linguagem, quando, por outro lado, com o conceito de performatividade de gênero em sua dimensão tecnológica, há uma crítica do estruturalismo e dos construtivismos discursivos. O agenciamento entre corpo, gênero e espaço não pode ser pensado, dentro de uma perspectiva de performatividade, como reduzido apenas aos seus elementos simbólicos. Há uma performatividade do corpóreo, do espacial e do sexual em suas formas que se expandem ou não se reduzem ao domínio do representacional. Como argumenta ainda Grosz (2001, p. 94), os dispositivos de virtualização do espaço podem ser ativados por formas simples que observamos na nossa arquitetura:

A virtualidade não está limitada à arena da inovação tecnológica. Talvez, a mais convencional das formas e presunções arquitetônicas melhor ilustra o que eu entendo como o impacto, a ressonância, e a riqueza que o virtual traz para o real: a parede. A capacidade das paredes, boxes, janelas e

<sup>5</sup> The thing and the body are correlates: both are artificial or conventional, pragmatic conceptions, cuttings, disconnections, that create a unity, continuity, and cohesion out of the plethora of interconnections that constitute the world. They mirror each other: the stability and ongoing existence or viability of the other, the body. The thing is “made” for the body, made as manipulable for the body’s needs. And the body is conceived on the model of the thing, equally knowable and manipulable by another body. This chain of connections is mutually confirming. The thing is the life of the body, and the body is that which unexpectedly occurs to things. Technology is that which ensures and continually refines the ongoing negotiations between bodies and things, the depending investment of the one, the body, in the other, the thing.



cantos de funcionar em mais de uma maneira, para servir não somente às funções presentes assim como outras, já faz parte do engenho e da inovação do virtual no real. Transformações temporárias gradativas, o uso dos espaços além de suas funções convencionais, a possibilidade de ser de outro modo – ou seja, de tornar-se – deve ser prontamente concedida ao ambiente construído assim como está a cair na futuridade.<sup>6</sup>

A proliferação de elementos humanos, de perfis, de fotos, de filmes eróticos (não mais disponibilizados, mas que estiveram presentes durante o trabalho de campo) conferem à página sua atratividade para o público gay. Tal atratividade se expande à maneira como os perfis são apresentados e como se pode interagir *online*. Nesse segundo aspecto, argumento por uma conexão do corpo-imagem com o sexo-espaço. Com isso, refiro-me a como o “sexo” está virtualizado não somente na forma de imagens e discursos sobre o corpo, mas também de que maneira uma incitação ao discurso e à conexão sexual se otimiza dentro da plataforma.

Em uma página de encontro gay que objetiva ser atrativa e efetiva para os seus usuários que procuram por parceiros, a dinamização tecnológica da plataforma é a garantia de que mais usuários estarão interessados em ter perfis dentro da página, da mesma forma que, para a plataforma, no seu modo de funcionamento, oferecer a maior possibilidade de conexões possíveis é fundamental. Uma das primeiras coisas que saltam à vista de alguém não familiarizado com o universo das páginas de encontro gay é como, num curto espaço de tempo, se pode ter à mão uma diversidade de opções de interação, inclusive de caráter sexual. Essa dinamização se articula com a virtualização do corpo quando se encara o espaço virtual com um vetor de intensificação dessas interações e, conseqüentemente, um provocador de estímulos ao contato.

Dentro das funções de interação *online*, uma das mais básicas consiste na troca de mensagens entre usuários dentro da página. Com a troca de mensagens, é possível estar em contato com vários outros usuários, ao mesmo tempo. Esse nível de interação se diferencia bastante das formas de paquera *offline*, na qual não é possível estar em interação com vários parceiros concomitantemente na mesma intensidade de paquera. Em um bar ou em uma boate, por exemplo, pode-se estar conversando com um e olhando outro, mas como se dispõe apenas do corpo para interagir (voz, olhar, gestos), a pessoa apenas domina um repertório bastante restrito em comparação com o que uma página de encontros proporciona. Quando dois usuários trocam mensagens dentro da página, não se sabe ao certo com quantos mais outros usuários se está interagindo e “caçando” o próximo encontro.

A ferramenta projeta os usuários em um outro campo perceptivo e sensorial. Primeiro, posso entrar em interação com vários usuários ao mesmo tempo. Segundo, o perfil me oferece uma gama de informações, para as quais eu não preciso fazer perguntas. Isso facilita bastante a interação sexual, já que o elemento da surpresa pode ser frustrante para algumas pessoas quando assegurado pelos campos de preenchimento do perfil. Claro que pode haver uma não correspondência dos dados, mas, ainda assim, desfaz-se a necessidade de perguntas sobre corpo, preferência sexual, entre outras coisas, que são satisfeitas pelo perfil. Há uma materialidade de um corpo virtual sensível e diversificado nos cruzamentos *online* numa rede de usuários: “Mas mais do que a materialidade carne-e-osso do corpo físico, corpos online são antes uma máquina de textos transgressivos com uma infinidade de conexões corporais e implicação material”<sup>7</sup> (SUNDEN, 2003, p. 183, tradução minha).

<sup>6</sup> Virtuality is not limited to the arena of technological innovation. Perhaps the most conventional of architectural forms and presumptions best illustrate what I understand as the impact, resonance, and richness that virtual brings to the real: the wall. The capacity of walls, boxes, windows and corners to function in more than one way, to serve not only present functions but others as well, is already part of the ingenuity and innovation of the virtual in the real. Makeshift, piecemeal transformations, the usage of spaces outside their conventional functions, the possibility of being otherwise – that is, of becoming – must be as readily accorded to the built environment as it is to fall futurity.

<sup>7</sup> “But rather than the flesh-and-bone materiality of the physical body, *online* bodies are rather transgressive machine texts with a multitude of corporeal connections and material implication”



Embora discordando de Sundén (2003) quanto a uma total transgressividade desse corpo, pelo motivo de esses elementos estarem incorporados ao cotidiano do uso da página, uma proliferação dos modos de excitação visual, textual e interativa torna-se predominante dentro da plataforma. A carne é feita texto, o texto provoca a imaginação e a imaginação fomenta imagens que podem estar dispostas na página ou apenas funcionar como um *Kopfkino* (fantasia, cinema mental), tal argumenta Dekker (2012).

O espaço interior do desejo e da fantasia se conecta com o espaço virtual exterior da tela. O atual e o virtual se tocam aqui no sentido deleuziano desses dois termos. Formas do tempo que se ligam à história pessoal se conectam com formas do espaço *online*. A página resulta atraente não somente pelo corpos-imagens que estão dentro dela. Um sexo-espaço se instala, um espaço que se faz sexo na medida em que o espaço virtual, como essa topologia de outros contatos, se liga com uma ideia de sedução, atração. Quando cada usuário se conecta à página, uma galeria de fotos com o título “Novos Romeos em sua localidade” é apresentada em forma horizontal bem abaixo do espaço publicitário, indicando quais são os mais novos usuários do sítio na sua cidade. O que acontece nesse momento é a confrontação do seu olhar com um outro que lhe demanda atenção. Usando a mesma lógica da publicidade que captura o olhar ao se conectar à página de *GayRomeo*, perfis “saltam” aos olhos. O sentido do navegar para entender os movimentos *online* em sua relação com as práticas de encontro pode apontar para novas geografias da sexualidade no mundo contemporâneo que introduzo agora.

## **Navegações, pegações, *cruising*: o boy do lado e as novas geografias eróticas**

Durante muito tempo e ainda hoje, numa cultura marcadamente heteronormativa, as sexualidades dissidentes tiveram que engendrar outras formas de apropriação do espaço para poderem atuar. É dentro dessa configuração que o termo *cruising* ganha significado, principalmente na cultura gay, referindo-se à busca por parceiros para aventuras sexuais (CHAUNCEY, 1994). O *cruising* consiste em uma prática espacial erotizada e erotizante de praças, parques, locais desertos da cidade que se tornam pontos para encontros fortuitos, busca de parceiros e amores entre sujeitos, do sexo masculino (já que falamos de uma época, final do século XIX, na qual, para as mulheres, ainda era um tabu transitar desacompanhada nos espaços públicos). O *cruising* aparece marcadamente masculinizado. As práticas de *cruising* constituíram, assim, uma tática de movimento e mapeio da cidade a partir da sexualidade, desenvolvendo formas de comunicação e deslocamento entre sujeitos gays:

Os homens gays utilizaram tais códigos das subculturas para fazer contato e comunicar com outros através da cidade, mas eles também fizeram decisões táticas sobre os lugares mais seguros para se encontrar. À semelhança de outros grupos marginalizados buscando uma presença pública, os homens gays tiveram que aprimorar os seus sentidos das dinâmicas sociais que regiam vários bairros e das possibilidades apresentadas. Ao construir um mapa gay da cidade, eles tiveram que considerar os mapas elaborados por outros grupos, às vezes hostis, de modo que uma lógica tática governou a localização das áreas de *cruising* (CHAUNCEY, 1994, p. 189, tradução minha).<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Gay men used such subcultural codes to make contact and communicate with one another throughout the city, but they also made tactical decisions about the safest places to meet. Like other marginalized groups seeking a public presence, gay men had to hone their sense of the social dynamics governing various neighborhood and the possibilities each presented. In constructing a gay map of the city, they had to consider the maps devised by other, sometimes hostile, groups, so a tactical logic governed the location of gay cruising areas.



As práticas de *cruising* ganharam ainda outros nomes e outras relações a partir das diferenças culturais em que os encontros furtivos entre homens em busca de aventuras sexuais invocam outras variáveis. No Brasil, uma das categorias nativas mais utilizadas para denominar esse tipo de prática é o termo “pegação”. O pegar, que significa tocar ou agarrar com a mão, guarda uma íntima relação com a performance do *cruising*, na qual há pouco uso da comunicação verbal e um maior uso do repertório corporal para demonstrar o interesse, como, por exemplo, nas práticas de *cruising* em banheiros públicos, onde a maneira de olhar e o tocar do pênis podem ser interpretados como sinais. Na sua pesquisa sobre a prostituição masculina em São Paulo, na década de 1980, Perlongher (2008) especifica as práticas de “pegação” entre homens no espaço urbano paulistano com outros elementos que não necessariamente se correlacionavam com a cultura gay.

Partindo da sugestão de Benjamin poder-se-ia, aliás, esboçar alguma analogia entre o *flaneur* da boémia e a *deriva* das homossexualidades. Explorar as possibilidades sensuais do fluxo das massas urbanas não é, por sinal, exclusivo de prostitutas e “entendidos”. Pelo contrário, a “pegação” homossexual (Guimarães, 1984) constitui uma versão particular de uma prática muito mais institucionalizada e conhecida: o *trottoir* da prostituição feminina, cuja difusão em São Paulo, a partir do fechamento dos bordéis e do fim da zona confinada, vimos anteriormente (PERLONGHER, 2008, p. 166).

Seguindo tais perspectivas acerca do *cruising* ou “pegação”, percebe-se o aspecto subversivo de tais práticas que remete a alianças com subculturas eróticas nos espaços públicos. Tais práticas criam outras cartografias do sexual no seio dos dispositivos de normalização do tempo e do espaço. Como também aponta Miskolci (2009), isso ainda levaria a um redimensionamento da lógica do armário no universo virtual, levando-nos a questionar até que ponto estar *online* se relaciona com estar dentro ou fora do armário. A clivagem das fronteiras entre público e privado e o jogo que se estabelece no trânsito *online* introduzem aí um diferencial na epistemologia do armário que necessitaria ser revisitada. Os atores se envolvem dentro dessas práticas em atos performativos que fazem a ponte do corpo ao espaço. Ao investigar uma zona de *cruising* no litoral italiano, Mooshammer (2005, p. 94, tradução minha) acentua seu aspecto performativo:

O aspecto performativo do *cruising* marca essas paisagens como lugar da sua atuação em primeiro e segundo plano ao mesmo tempo. Particularmente em uma inscrita aproximação no campo de tensão entre o poder de atração de uma beleza sublime de paisagens desconhecidas e o fascínio com o imediatismo dos encontros sexuais anônimos nesses espaços abertos.

O que passa a mudar, então, quando gays migram dos espaços públicos *offline* para aventuras sexuais *online*? Efetivamente, mudam-se as estratégias e as formas de apresentar-se. Quando, durante a minha pesquisa, analisou-se de que maneira as masculinidades estavam performadas *online*, percebeu-se o jogo entre os modos *offline* e *online* de performar um “corpo masculino” para ser atraente a um outro. No espaço virtual de *GayRomeo*, emerge um outro cenário de *cruising*, o *cruising* virtual ou digital para usar a definição de Mowlabocus (2010, p. 188, tradução minha):

O *cruising* digital pode, então, ser concebido como uma constelação de atos comunicativos que tomam lugar entre homens por via qualquer de um número de interfaces móveis, à medida que eles movem através dos espaços físicos de suas vidas cotidianas. Ao fazê-lo, o *cruising* digital ecoa a alegação feita por Bilandzic et al. (2009: 1517) de que usuários



de tecnologias móveis podem formar 'seu próprio conjunto de práticas sociais distintas em torno das tecnologias de informação e comunicação da telefonia móvel' e que tais práticas podem ter pouco a ver com a utilidade pretendida da tecnologia.<sup>9</sup>

Prefiro recuperar o termo virtual ao invés de digital, já que, como argumentei com Deleuze e Grosz, os processos de virtualização envolvem um agenciamento entre formas do corpo, do espaço, do tempo e do sexo que atravessam tanto as dimensões do humano como do não humano. O que pretendo realizar com a ênfase no conceito de virtual, desde a filosofia que o elabora a partir de uma problematização do tempo e do espaço e das formas do presente, é reencontrar a agência dos media na confecção de outras performatividades do gênero e da sexualidade em que se realizam híbridos. O *cruising* virtual é, ao meu ver, um efeito desses processos de hibridização em uma perspectiva simétrica (LATOUR, 1993) de abordagem do papel da Internet nas dinâmicas de performance da sexualidade e do gênero *online*. Tais processos englobam ainda uma dimensão mais ampla da vida social, na qual o *techno* e o humano, como figuras anteriormente estanques de epistemologias puras, entram em constelações mistas de um porvir pós-identitário/representacional:

Esta distinção dissipada entre o orgânico e o tecnológico não diz respeito somente ao humano diante da interface do computador tendo sexo com alguém meio mundo distante mas também se dirige a todos os modos que a tecnologia impacta o corpo: marca-passos e próteses, medicamentos e vacinas, engenharia alimentícia e náutica, manipulação cosmética e de aumento. Todos eles demonstram a diluição da fronteira entre o orgânico e o tecno-social (CAMPBELL, 2004, p. 146, tradução minha).<sup>10</sup>

Nos modelos identitários e representacionais de abordagem das relações entre gênero e espaço, a produção de afetos corporais dentro de formas híbridas é ignorada, na medida em que os afetos, como formas do não representacional, não podem ser reduzidos à linguagem. Algo se passa entre as palavras e as coisas, e a tarefa investigativa de tais processos deve abrir a problematização do empírico para outros modelos epistemológicos. A antropologia simétrica de Latour (1993) intervém, sob este aspecto, como uma alternativa, na realização de uma pesquisa, ao construtivismo das teorias sociais do espaço e do gênero. Creio que é importante frisar aqui que não uso a teoria de Latour como um modelo metodológico, mas como ferramenta de campo que me permite pensar, a partir da prática de pesquisa, a relação entre atores humanos (homens gays) e ferramentas tecnológicas. A assimetria defendida entre homens e máquinas só pode ser sustentada dentro de um modelo epistemológico em que a natureza é excluída do domínio da cultura e o mundo da cultura, por contrapartida, é gerado como um artefato, mas um artefato diferenciado do mundo dos objetos. Neste contraponto crítico, Latour (1993, p. 106, tradução minha) explora assim universos híbridos de natureza-cultura:

A solução aparece juntamente com a dissolução do artefacto de culturas. Todas as natureza-culturas são semelhantes na medida em que, simultaneamente, constroem seres humanos, divindades e não-humanos.

<sup>9</sup> Digital cruising can thus be conceived of as a constellation of communicative acts that take place between men via any one of a number of mobile interfaces, as they move through the physical spaces of their everyday life. In doing so digital cruising echoes the claim made by Bilandzic et al. (2009: 1517), that users of mobile technologies may form 'their own set of distinct social practices around the ICT of mobile telephony' and that such practices may have little to do with the intended utility of the technology.

<sup>10</sup> This dissolving distinction between organic and technological not only concerns the human at the computer interface having sex with someone half a world away but also addresses all ways technology impacts the body: pacemakers and prosthetic limbs, pharmaceuticals and vaccinations, engineered nutrition and Nautilus machines, cosmetic manipulation and augmentation. All of those demonstrate the blurring of the distinction between the organic and the techno-social.



Nenhuma delas habita um mundo de signos ou símbolos arbitrariamente impostos a uma natureza externa conhecida somente por nós. Nenhuma delas - e especialmente não a nossa - vive em um mundo de coisas. Todas elas organizam o que vai carregar signos e o que não vai. Se há uma coisa que todos nós fazemos, é certamente que construímos tanto os coletivos humanos como os não-humanos que os cercam. Em constituindo seus coletivos, alguns mobilizam antepassados, leões, estrelas fixas, e o sangue coagulado de sacrifício; na construção de nossas, mobilizamos a genética, a zoologia, a cosmologia e a hematologia. "Mas esses são ciências! 'Os modernos irão explicar, horrorizados com essa confusão. "Eles têm que escapar às representações da sociedade, na medida do possível!" No entanto, a presença das ciências não é suficiente para quebrar a simetria; tal é a descoberta de antropologia comparativa. Do relativismo cultural que avançamos para o relativismo "natural". O primeiro levou a absurdos; o segundo vai permitir-nos para voltar a cair no senso comum."<sup>11</sup>

O primeiro passo desse tipo de empreitada, tal como defendido pela física e teórica feminista Karen Barad (2003), implica abordar a própria dimensão performativa dos instrumentos produtores de objetividade. Dessa maneira, atinge-se o ponto de co-extensão de quasi-objetos (LATOURET, 1993, p. 95-98), ponto a partir do qual tanto natureza como cultura devem ser explicados. O trabalho de purificação que põe de um lado o mundo dos sujeitos da sociedade e do outro a realidade exterior dos objetos só consegue lidar com as práticas espaciais a partir de um conceito de cultura clivado por um trabalho de redução do humano ao domínio do representacional. Todo o enclive do construtivismo que gira em torno do conceito de performatividade se abate nesse ponto, pois não se dissolve a assimetria que separa transcendentalmente o mundo exterior do sujeito.

O que busco afirmar aqui é que há uma continuidade performativa entre corpo e espaço. Tal continuidade só pode ser apreendida a partir do momento em que se entende as formas híbridas de atores humanos com não humanos na dinâmica erótica dos espaços de interação sexual. Em que extensão um espaço pode ser atraente ou sedutor para um sujeito gay na busca por parceiros? A resposta a esta pergunta não se resume apenas à dimensão corporal, quer dizer, à ocupação do espaço por corpos que desejam outros corpos, mas em que montagens do corpo com o espaço diferentes corpos entram em conexão. Investigações recentes sobre as práticas de *cruising*, por exemplo, Brown (2008), já operaram esse giro em pensar, a partir de modelos como os da teoria não representacional (*non-representational theory*), as conexões simétricas entre corpo e espaço na montagem de um agenciamento do sexo nas suas diferentes materialidades. Ao pesquisar três espaços de *cruising* na Londres contemporânea, o geógrafo da sexualidade aponta:

Por estar neste espaço, neste momento, cada homem estabelece um conjunto diversificado de relações com os objetos que o cercam - e não apenas o corpo do outro homem, mas as cerâmicas manchadas dos mictórios e os ladrilhos do piso, o brilho descolorido do invólucro de metal dos secadores de mão, as peles quebradas, o ar (pesado com cheiro de urina velha, suor fresco e nitrato de amilo). Em ambas as posições, o jogo

<sup>11</sup> The solution appears along with the dissolution of the artifact of cultures. All nature-cultures are similar in that they simultaneously construct humans, divinities and nonhumans. None of them inhabits a world of signs or symbols arbitrarily imposed on an external Nature known to us alone. None of them – and especially not our own – lives in a world of things. All of them sort out what will bear signs and what will not. If there is one thing we all do, it is surely that we construct both our human collectives and the nonhumans that surround them. In constituting their collectives, some mobilize ancestors, lions, fixed stars, and the coagulated blood of sacrifice; in constructing ours, we mobilize genetics, zoology, cosmology and hematology. 'But those are sciences!' the moderns will explain, horrified at this confusion. 'They have to escape the representations of society to the greatest possible extent!' Yet the presence of the sciences does not suffice to break the symmetry; such is the discovery of comparative anthropology. From cultural relativism we move on 'natural' relativism. The first led to absurdities; the second will allow us to fall back on common sense.

sexual teve lugar atrás da parede na altura do tórax que separa a fila traseira de mictórios da entrada para o banheiro. Os homens no centro de ambos os eventos utilizaram a estrutura do espaço, e os corpos dos outros homens presentes para proteger e abrigá-los, por alguns momentos cruciais, pelo menos, da vista de eventuais não-participantes em sua chegada (BROWN, 2008, p. 926).<sup>12</sup>

No universo virtual de *GayRomeo*, o *cruising* é mais do que um cruzar espaços, habitar edifícios, praças, florestas. A prática espacial e corporal que gera o *cruising* como híbrido de espaço-corpo sexual na sua versão *online* se acopla a modos de catalogar, ver, excitar-se do outro lado da tela sem que o seu parceiro chegue a ter conhecimento disso. Usuários que pagam uma assinatura mensal podem inclusive apagar seu nome quando visitam algum perfil, ou seja, ver, mas sem ser visto. Há um suporte material que possibilita o acesso à página, seja por computadores, *tablets* e *smartphones*, o que permite aos usuários moverem-se por outros espaços que não se constituem em espaços *offline* de *cruising*. Posso estar no metrô com meu *smartphone* conectado a *GayRomeo*, realizando um *cruising* virtual, trocando mensagens, vendo perfis e combinando o próximo encontro, mas o espaço do metrô, supostamente, não mudaria com a minha imersão na tela em um espaço sexualizado. A virtualidade me aprofunda na tela, como uma conexão de imersão do sujeito *offline* no espaço *online*. Nesse momento, o atual toca o virtual e a menor excitação do meu corpo em interação *online* pode transbordar do virtual ao real e pôr em dúvida até que ponto o espaço heterotópico do metrô não estaria mesmo sexualizado.

Em uma área de *cruising offline* comum, como um banheiro público ou uma vegetação, reminiscências do sexual atualizam o espaço como área de “pegação” gay: preservativos usados, cheiro de urina, esperma, pegadas etc. Há uma materialidade do espaço e do corpo que me remete ao tempo de que algo passou naquele determinado lugar. O *cruising* virtual não deixa essas reminiscências concretas no espaço *offline* ao qual meu corpo está conectado no momento em que comecei a buscar por um parceiro *online*. Mesmo se o *cruising* começa na busca *online* e termina num café, num bar, na casa de um dos parceiros, se o contato se passa do virtual para o real, ainda assim, há um elemento que escapa à ideia de ir a um lugar determinado e buscar por alguém. O *cruising* virtual introduz o elemento da duração no performativo espaço-corpo. Ao tornar a página mais acessível através da mobilidade de computadores, *smartphones* e *tablets*, o *cruising* integra uma mobilidade entre-espaços.

Com a implementação de aplicativos para *smartphones* das páginas de encontro como *GayRomeo*, inaugura-se uma nova geografia erótica que não tem mais apenas a ver com a localização em saber onde está um usuário. Com a implementação de dispositivos de localização combinados com a mobilidade física dos usuários, é possível saber qual o usuário mais próximo do ponto em que você está. O boy da porta ao lado (versão masculina da *girl next door*) é um sujeito móvel. Ele pode ser desde alguém que esteja, por exemplo, no mesmo metrô até o seu vizinho. A mobilidade rompe as barreiras do público e do privado da sexualidade que é virtualizada em perfil. O boy do lado, mais do que um sujeito fixo, é uma informação em velocidade óptica, um código, uma modulação da subjetividade: corpos-imagem de rostos, peitorais, músculos, genitálias etc. O virtual envolve, decisivamente, o atual como presente e o real como situação, localidade. Importante frisar que foi necessário para *GayRomeo* aderir

<sup>12</sup> By being in this space at this time, each man establishes a diverse set of relationships with the objects that surround him – not just the other men’s body, but the stained ceramics of the urinals and the floor tiles, the faded shine of the metal casing of the hand-dryers, the broken skins, the air (heavy with smells of stale urine, fresh sweat and amyl nitrate). In both stances, the sex-play took place behind the chest-height wall that separates the back row of urinals from the entrance to the toilet. The men at the centre of both events used the fabric of the space, and the bodies of the other men present to protect and shield them, for a few crucial moments at least, from the view of any potential non-participants on their arrival.



à tendência dos aplicativos para *smartphones*, já que estava perdendo espaço para essas novas tecnologias de *dating* como *Grindr* e *Scruff*. O *Grindr*<sup>13</sup> foi um desses primeiros aplicativos que apontou para uma reorientação das próprias páginas de *gay dating*, como *GayRomeo* e *Manhunt*, que tiveram que introduzir aplicativos (*apps*) para não perder em espaço e mercado para as novas tecnologias de localização imediata. Uma intensificação na rapidez dos contatos sexuais se realiza a partir de um reordenamento da cartografia sexual, que deixa de depender, numa margem bastante relativa, ainda que não totalmente, dos espaços físicos *offline*, seja dos clubes, das áreas de *cruising* ou dos recintos domésticos.

O design virtual permite alocar vários perfis, lado a lado, em ordem crescente, do mais próximo ao mais distante (indicando de metros a quilômetros a distância). O que está em jogo aqui não é a representação virtual de um mapa, mas uma cartografia que se gera a partir de dispositivos de navegação digital. Mais uma vez, uma lógica que não se resume a da representação persiste entre dois usos das formas de localização no espaço. Um primeiro uso toma a localização virtual de forma mimética, ou seja, uma correspondência do espaço físico com o indicado *online* (tal fato não se confirma, já que, nos aplicativos de *gay dating*, o corpo-imagem que gera um espaço virtual não está em uma correspondência totalmente mimética com o corpo físico, por exemplo, o aplicativo sempre indica que estou a cem metros de distância de mim mesmo), um segundo uso que seria navegacional, tal como definido por Latour, Camacho-Hübner e November (2009, p. 595), gerado no movimento, na imaginação e na produção estética que é a construção do espaço como materialidade e duração (em um mínimo de tempo possível em que as localidades se estabilizam nas formas da distância, que não deixam de ser temporalidades, ainda que assumamos o atual do mapa como estático).

O que observo, então, com o uso desses aplicativos, na produção de materialidades virtuais, é o exercício de um *technosexo*, de um sexo encarnado na hibridação de atores humanos e não humanos, marcados diferencialmente. O performativo como ação de ficção incorporada, já argumentado por Butler em sua obra, ainda é um conceito relevante para se pensar o sujeito como efeito de dispositivos de saber e poder. O que creio ser pertinente na renovação do conceito de performatividade, que introduz Barad com o pensamento de um novo materialismo, reside no fato de pensarmos as complexidades dos dispositivos de saber e poder contemporâneos que produzem o sexo e o gênero. Embora não próxima de Barad (2003), mas na linha de pensar esses dispositivos contemporâneos, encontra-se também, entre outros, os pensamentos de Beatriz Preciado (2008) e seu conceito de farmacopornografia; Rosi Braidotti (2011) e a definição de sujeitos nômades; e, mais recentemente, as pesquisas de Judith Jack Halberstam sobre “zombie humanism” e também suas inserções no campo da arte e da cultura popular em trabalhos como em *The Queer Art of Failure* (2011), especialmente na sua consideração de um humanismo que transborda e se faz queer ao se apropriar de seres não humanos como galinhas, esponjas do mar, brinquedos (aqui a precisa análise sob uma perspectiva queer de desenhos de animação, como Bob Esponja).

## Considerações finais

As práticas de buscar por parceiros *online*, por parte de homens gays, referem-se não apenas de emergentes performatividades do gênero e da sexualidade, mas de novas configurações do espaço social contemporâneo. Para isso, foi necessário pôr em questão perspectivas clássicas acerca do espaço e do gênero que ainda os tornam categorias representativas de um mundo

<sup>13</sup> “0 feet away: Our mission for you. Grindr’s different because it’s uncomplicated and meant to help you meet guys while you’re on the go. It’s not your average dating site -- you know, the ones that make you sit in front of a faraway computer filling out complex, detailed profiles and answering invasive psychological questions. We’d rather you were zero feet away” (<http://grindr.com/learn-more>).



social antropocêntrico. Uma dificuldade em pensar geografias emergentes da sexualidade com os usos das novas tecnologias leva a fazer uso de concepções mais sofisticadas do que seria o virtual.

Somente na simetria entre atores humanos e artefatos tecnológicos compreende-se como as práticas de *cruising online* não são um reflexo ou transposição das práticas de “pegação” do *cruising* nos seus modelos fora da tela, como em saunas, parques, banheiros públicos. Aqui, as ferramentas tecnológicas como a Internet, os aplicativos de *smarthphone*, como o *Grindr*, que fazem de qualquer lugar um ponto de partida para *cruising*, têm uma dimensão de agência na confecção dessas novas geografias eróticas, as quais passariam ignoradas por perspectivas que centram o espaço e o gênero como marcadores simbólicos e não compreendem os processos pelos quais espaço e gênero, como símbolos, se deformam em outras materialidades. Neste artigo, propus problematizar processos de deformação do corpo em espaço, do espaço em sexo, no que toca à relação entre atores humanos e não humanos que atuam nas formas *online* de busca por parceiros entre homens gay.

Mais do que presumir a fixidez das formas do espaço, do tempo, do gênero e da sexualidade, compreendi que dinâmicas de fluidez que hibridizam essas formas são o marco da nossa contemporaneidade. O que se aprende com as novas formas de *cruising online* é uma produção do espaço pelo movimento, em uma fluidez das materialidades reais e virtuais. Os corpos e os espaços se tornam porosos, na velocidade em que informações visuais, textuais, sonoras, ativam e desativam corpos e espaços para a interação sexual.

## Referências

BARAD, K. Posthumanist Performativity: toward an understanding of how matter comes to matter. *Signs Journal of Women in Culture and Society*, v. 28, n. 3, p. 801-831, 2003.

BRAIDOTTI, R. *Nomadic Theory*. New York: Columbia University Press, 2011.

BRICKELL, C. Sexuality, Power and the Sociology of the Internet. *Current Sociology*, v. 60, n. 1, p. 28-64, 2012.

BROWN, G. Ceramic, clothing and other bodies: affective geographies of homoerotic cruising encounters. *Social & Cultural Geography*, v. 9, n. 8, p. 915-932, December, 2008.

BUTLER, J. *Undoing Gender*. New York: Routledge, 2004.

\_\_\_\_\_. *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. New York: Routledge, 1993.

\_\_\_\_\_. *Gender Trouble*. New York: Routledge, 1990.

CAMPBELL, J. E. Virtual Citizens or Dream Consumers: looking for Civic Community on Gay.com. In: O'RIORDAN, K.; PHILLIPS, D. J. (Eds.) *Queer online: media technology and sexuality*. New York: Peter Lang, 2007. p. 197-216.

\_\_\_\_\_. *Getting it online. Cyberspace, Gay Male Sexuality and Embodied Identity*. New York: Harrington Park Press, 2004.

CHAUNCEY, G. *Gay New York: gender, urban culture, and the making of gay male world*. New York: Basic Books, 1994.





- DEKKER, Arne. *Online Sex Körperliche Subjektivierungsformen in virtuellen Räumen*. Bielefeld: transcript, 2012.
- DELEUZE, G. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DELEUZE, G; GUATTARI, F. *O que é a Filosofia?* Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004.
- \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia (vol. 3)*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.
- \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia (vol. 1)*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DELEUZE; PARNET, C. *Dialogues II*. New York: Columbia University Press, 2007.
- FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- \_\_\_\_\_. *História da sexualidade I: A vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1999.
- \_\_\_\_\_. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- GROSZ, E. *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Massachusetts: MIT, 2001.
- HALBERSTAM, J. J. *The Queer Art of Failure*. New York: Duke University Press, Durham and London, 2011.
- HARAWAY, D. *Simians, Cyborgs and Women: The reinvention of nature*. New York: Routledge, 1991.
- LATOURETTE, B. Entrevista. *Jornal Valor Econômico*, 07 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.valor.com.br/cultura/2778026/para-antropologo-ideia-do-eu-precisa-dar-lugar-de-rede>>. Acesso em: 10 dez. 2013.
- \_\_\_\_\_. *Reassembling the social*. New York: Oxford University Press, 2005.
- \_\_\_\_\_. *We have never been modern*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1993.
- \_\_\_\_\_; CAMACHO-HÜBNER, E.; NOVEMBER, V. Entering a risk territory: space in the age of digital navigation. *Environment and Planning D: Society and Space*, v. 28, p. 581-599, 2010.
- LORENZ, R. Körper ohne Körper. Queeres Begehren als Methode/Bodies without bodies. Queer desire as method. In: PAUL, B.; SCHAFFER (Hg.) *Mehr(wert) queer/Queer added (value)*. Visuelle Kultur, Kunst und Gender-Politiken/Visual Culture, Art and Gender Politics. Bielefeld: transcript, 2009.
- LÖW, M. The social construction of space and gender. *European Journal of Women's Studies*, London, v. 13, n. 2, p. 119-133, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Raumsoziologie*. Frankfurt: Suhrkamp, 2001.
- MISKOLCI, R. O armário ampliado – notas sobre sociabilidade homoerótica na era da Internet. *Niterói*, v. 9, n. 2, p. 171-190, 1. sem., 2009.
- MOOSHAMER, H. *Cruising: Architektur, Psychoanalyse und Queer Cultures*. Wien: Böhlau, 2005.



---

MOWLABOCUS, S. *Gaydar Culture: gay men, technology and embodiment in the digital age*. Burlington: Ashgate, 2010.

PERLONGHER, N. *O negócio do michê: a prostituição viril em São Paulo*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2008.

PRECIADO, Paul B. *Testo Yonqui*. Madrid: Espasa, 2008.

SUNDÉN, J. *Material virtualities: approaching online textual embodiment*. New York: Peter Lang, 2003.

---

Recebido: 30 maio, 2015  
Aceito: 06 jun., 2015