



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE DESIGN  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Francisco Modesto Andrade Neto

**ENQUANTO A INTERFACE VIRA CORPO:  
considerações sobre a construção do corpo gay na contemporaneidade digital**

Recife

2019

Francisco Modesto Andrade Neto

**ENQUANTO A INTERFACE VIRA CORPO:  
considerações sobre a construção do corpo gay na contemporaneidade digital**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Design.

**Área de concentração:** Design, Tecnologia e Cultura

**Orientadora:** Profa. Dra. Oriana Maria Duarte de Araújo

Recife

2019

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

A553e Andrade Neto, Francisco Modesto  
Enquanto a interface vira corpo: considerações sobre a construção do corpo gay na contemporaneidade digital / Francisco Modesto Andrade Neto. – Recife, 2019.  
120f.: il.

Orientadora: Oriana Maria Duarte de Araújo.  
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Design, 2019.

Inclui referências.

1. *Grindr*. 2. Corpomídia. 3. Virtualização. 4. Disciplinas. I. Araújo, Oriana Maria Duarte de (Orientadora). II. Título.

745.2 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2020-177)

Francisco Modesto Andrade Neto

**ENQUANTO A INTERFACE VIRA CORPO:  
considerações sobre a construção do corpo gay na contemporaneidade digital**

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do Título de Mestre em Design

Aprovada em: 10/12/2019.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profa. Dra. Oriana Maria Duarte de Araújo (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Hans da Nóbrega Waechter (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Profa. Dra. Christine Greiner (Examinadora Externa)  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

---

Prof. Dr. Benedito Medrado Dantas (Examinador Externo)  
Universidade Federal de Pernambuco

## RESUMO

Este trabalho teve por objetivo analisar a construção do corpo gay no *Grindr*, aplicativo móvel para busca de parceiros amorosos e sexuais principalmente entre homens gays e bissexuais. Partindo de minhas próprias experiências ao utilizá-lo, tomo como base a teoria corpomídia, de Christine Greiner e Helena Katz, que coloca o corpo como mídia de si num processo constante de co-evolução com o ambiente através de processos de contaminação. Ressalto o *Grindr* enquanto interface que incorpora aspectos que vão além do sensorial, construída continuamente tanto por quem a projeta como por quem a usa. Em seguida, relaciono a teoria sobre a virtualidade, de Pierre Levy, e a pesquisa etnográfica de Richard Miskolci sobre a busca de parceiros em plataformas digitais entre homens gay, destacando as práticas e técnicas homoafetivas como virtualizadoras desses corpos. Por fim, aponto também no *Grindr* alguns aspectos de um poder disciplinar, teorizado por Foucault, que se faz presente de formas mais brandas e mais sutis. Concluo esta dissertação observando os processos de virtualização e das disciplinas no *Grindr* pela lente da teoria corpomídia. Adicionalmente, utilizo Salomé, personagem de Oscar Wilde, como alegoria para descrever meu ponto de vista sobre dinâmicas e poder que identifico no aplicativo.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Grindr*. Corpomídia. Virtualização. Disciplinas.

## **ABSTRACT**

This work had the objective of analysing the construction of the gay body on Grindr, mobile app for searching love and sexual partners among bisexual and gay men. Starting from my own experiences with the app, I use as foundation the bodymedia theory, by Christine Greiner and Helena Katz, that brings the idea of the body as a medium of itself in constant co-evolution with the environment through contamination processes. I highlight the Grindr as an interface that embodies not only sensorial features and that is continuously built both by those who design it as well as those who use it. Next, I put in relation the Pierre Levy's theory about virtuality and the ethnographic research by Richard Miskolci on the searching for partners by gay men on digital platforms, pointing out the homosexual practices and techniques as virtualization agents of those bodies. Finally, I also identify on Grindr some aspects of the disciplines, approached by Foucault, that are present on the app in a more subtle and softer way. I then conclude this work observing the virtualization and disciplines processes on Grindr through the lens of the bodymedia theory. Furthermore, I use Salomé, Oscar Wilde's character, as an allegory to describe my point of view about the power dynamics the I identify on the app.

**KEYWORDS:** Grindr. Bodymedia. Virtualization. Disciplines.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>08</b>
<b>2</b>	<b>MEMBRANOSIDADES.....</b>	<b>15</b>
2.1	AQUELES QUE JÁ DESENHAVAM CORPOS.....	15
2.2	A VIRTUALIZAÇÃO E VISIBILIDADE DOS CORPOS GAYS.....	24
<b>2.2.1</b>	<b>A virtualização.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.2</b>	<b>A visibilidade.....</b>	<b>27</b>
<b>2.2.3</b>	<b>A virtualização do corpo gay: entre o visível e o invisível.....</b>	<b>32</b>
2.3	TRANSIÇÃO – ESCRITOS A MIM MESMO: CARTA ABERTA 01.....	34
<b>3</b>	<b>APLICAÇÕES.....</b>	<b>38</b>
3.1	A INTERFACE <i>GRINDR</i> .....	38
<b>3.1.1</b>	<b>Ce(lu)la - Primeira Camada (Maio de 2018).....</b>	<b>38</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Perfil (Junho de 2018).....</b>	<b>39</b>
<b>3.1.3</b>	<b>Engrenagem (Julho de 2018).....</b>	<b>43</b>
<b>3.1.4</b>	<b>Suporte (Julho de 2018).....</b>	<b>44</b>
<b>3.1.5</b>	<b>Inbox (Setembro de 2018).....</b>	<b>49</b>
<b>3.1.6</b>	<b>Chat-eando (Setembro de 2018).....</b>	<b>51</b>
<b>3.1.7</b>	<b>Foguete (Setembro de 2018).....</b>	<b>53</b>
<b>3.1.8</b>	<b>Estrelas Favoritas (Setembro de 2018).....</b>	<b>53</b>
3.2	ATUALIZAÇÕES.....	54
3.3	BREVE HISTÓRICO DO GRINDR.....	54
<b>3.3.1</b>	<b>Popularidade.....</b>	<b>57</b>
<b>3.3.2</b>	<b>Responsabilidade.....</b>	<b>60</b>
<b>3.3.3</b>	<b>Administração.....</b>	<b>65</b>
3.4	TRANSIÇÃO – ESCRITOS A MIM MESMO: CARTA ABERTA 02.....	69
<b>4</b>	<b>CONTEXTOS.....</b>	<b>73</b>
4.1	DIGITALIZANDO FOUCAULT.....	73
<b>4.1.1</b>	<b>Poder e Sexualidade.....</b>	<b>76</b>
<b>4.1.2</b>	<b>A docilidade dos corpos: distribuições, atividades e forças.....</b>	<b>82</b>
4.2	NEM PAN NEM SYN: OUTROS DISCIPLINAMENTOS DIGITAIS.....	85

4.2.1	O exame no <i>Grindr</i> : entre vigilâncias e sanções múltiplas.....	94
4.2.2	Nem <i>pan</i> nem <i>syn</i> .....	98
4.2.3	Atualizando as disciplinas.....	103
4.3	TRANSIÇÃO – ESCRITOS A MIM MESMO: CARTA ABERTA 03.....	105
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	110
	REFERÊNCIAS .....	117

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho consiste em reflexões e pontes criadas entre proposições que partem de minha experiência enquanto homem gay que passou grande parte da infância e toda a adolescência já imerso num meio abundante em tecnologias digitais. Sendo assim, é compreensível que mais tarde utilizasse de tais tecnologias para exercer minha sexualidade, revezando principalmente entre aplicativos móveis como meios de busca para parceiros sexuais e amorosos. Partindo desse contexto, a proposta desta pesquisa é repensar o corpo na contemporaneidade digital em que vivemos, especificamente em como esse corpo é construído nessas plataformas e o que está em jogo nas trocas que ocorrem nesses ambientes digitais.

Para tanto, escolho analisar a construção dos corpos no aplicativo móvel *Grindr*, primeiro aplicativo de encontros criado e destinado majoritariamente a homens bissexuais e gays, mas que hoje é aberto para quaisquer gêneros e sexualidades. A escolha desse aplicativo se deu devido tanto às minhas experiências, tendo sido o *Grindr* um dos principais aplicativos que utilizei, como também a ele já se manter ativo durante mais de 10 anos. Além disso, o *Grindr* aparenta estar constantemente no centro de diversas polêmicas e problemáticas concernentes a acontecimentos que caracterizam as complexas relações interativas em sociedade midiática digital – dos discursos de ódio às incitações e práticas de violência moral e física<sup>1</sup>.

Organizo a pesquisa em três partes. Na primeira delas, *Membranosidades*, discuto de forma mais abrangente a construção dos corpos não somente no espaço digital. Como ponto de partida, reflito, no primeiro capítulo (2.1 Aqueles que já desenhavam corpos) , sobre a relação do corpo com o que está ao seu entorno através do conceito de corpomídia, elaborado pelas pesquisadoras Christine Greiner

---

<sup>1</sup> Considero neste trabalho como discurso de ódio qualquer ação, geralmente na forma de textos escritos, que espalhe, incite ou justifique o ódio contra um grupo específico de pessoas que não se enquadra a padrões estéticos, culturais ou comportamentais dominantes na sociedade. Também gostaria de ressaltar que em muitos dos casos que menciono é o nome do *Grindr* que vem à tona. O *Grindr* foi o aplicativo mencionado em mídias que publicaram casos de identificações forçadas da identidade sexual de pessoas ainda não assumidas através das plataformas (BBC.com, 2016). Foi o nome do *Grindr* que se transformou no codinome de um assassino em série que escolhia suas vítimas através de aplicativos (Wilford, 2017). Esses são só alguns exemplos que demonstram a grande relevância da empresa e de seu aplicativo quando se trata de plataformas de encontros;

e Helena Katz. O corpomídia é um corpo que tanto contamina quanto é contaminado pelo seu entorno, de modo que está em constante processo de trocas e co-evoluções (GREINER,2017). Por essa perspectiva, relaciono o uso costumeiro de produtos de design e o processo de construção desses produtos pelos profissionais da área. Nesses processos de trocas, parece que as interfaces confundem e indeterminam quem de fato as projeta. Há uma permeabilidade das responsabilidades, o que faz que usuários não sejam somente usuários, e designers não somente designers. Trata-se de uma segmentação de funções não muito bem definida, ao mesmo tempo em que é um prolongamento entre elas. Proponho que através dessas trocas, do uso, da construção do espaço, ocorre a construção do corpo.

A partir disto, indago, no segundo capítulo (2.2 – A virtualização e visibilidade dos corpos gays) que corpo é esse que se constrói digitalmente, pondo em relação a ampla pesquisa etnográfica de Richard Miskolci (2017) e o pensar sobre a virtualidade nos anos 1990, de Pierre Levy (1999). Segundo Levy, um processo de virtualização seria um processo de complexificação de algo em um conceito compartilhado por uma coletividade. Assim, o relatar sobre o corpo, o dizer-se e o utilizar técnicas para o exercício da sexualidade fariam parte já de um processo de virtualização dos corpos. Sugiro que, com o *Grindr*, surge uma nova técnica que virtualiza esse exercício, esse corpo. Assim, tal virtualização seria uma transformação de contextos já entranhados nos corpos dos homens gays, que começam a se manifestar de outras formas através de transformações tecnológicas. Contudo, continuam ali todas as questões e todos os processos da identidade homossexual e se destaca no aplicativo o gerenciamento da visibilidade do desejo homoafetivo por parte dos usuários.

Optei neste trabalho por utilizar a teoria de Levy pelo seu caráter introdutório sobre o tema da virtualidade. O texto “O que é o virtual?” (1999) se mostrou bastante adequado, pois oferece o suporte necessário para construir as pontes aqui pretendidas, sem que seja preciso uma ampla abordagem do *cyberespaço* ou aprofundamento nas discussões teóricas da digitalização do cotidiano. O conceito de corpo virtual, de virtualidade, me interessava tão somente para ampliar a

contextualização do universo de relações criado pela busca por parceiros entre homens gays em plataformas digitais.

Já sobre este universo, a pesquisa de Miskolci foi essencial ao seu entendimento. Durante sete anos o pesquisador estudou essas relações, compilando o material em seu livro “Desejos Digitais” (2017), termo que usa para definir as novas maneiras de exprimir o desejo através de uso de plataformas comunicacionais em rede. Contudo, cabe ressaltar que o recorte de Miskolci foi o do público composto por homens brancos de classe média e que possuíam formação cristã, no qual particularmente me enquadro.

Na segunda parte deste trabalho, que denomino *Aplicações*, apresento o *Grindr* através de experiências estéticas distintas. A princípio, no terceiro capítulo, (II.3 – A interface *Grindr*), descrevo minuciosamente as diversas telas que compunham o aplicativo no ano de 2018, intuindo que essas provavelmente mudariam num curto espaço de tempo, o que de fato aconteceu. Tento transformar a interface visual e interativa do *Grindr* em texto escrito, remontando as experiências quando se utilizavam as primeiras plataformas digitais para busca de parceiros, em que, na maioria das vezes, era preciso optar pela auto-descrição para gerar o desejo no outro ou simplesmente para conseguir ser identificado num encontro (MISKOLCI, 2017). Aqui também pretendo destacar minha experiência enquanto designer, principalmente ao analisar um aplicativo, esperando ressaltar as particularidades que esse olhar traz.

Para exibir as mudanças e atualizações que ocorreram no *Grindr*, introduzo o quarto capítulo (II.4 – Atualizações) de forma puramente visual. O contraste com o capítulo anterior é intencional, com o intuito de simular uma pequena fração da passagem de uma cultura descritiva textual para uma de descrição em imagens. Para tanto, as imagens que apresento são partes de um cartaz desenvolvido com a maioria das telas do *Grindr* até o momento, organizando-as de acordo com o fluxo de interações. Tomo cuidado, contudo, em ocultar qualquer informação que possa identificar usuários do aplicativo, como imagens de rosto e nomes. Espero que este capítulo combinado ao anterior possa ilustrar ao leitor, de alguma forma, a

plataforma de que falo, tanto visualmente como também alguns dos processos envolvidos em sua criação, experiência e mutações.

Por fim, o quinto capítulo (III.5 – Breve histórico do *Grindr*) abrange alguns acontecimentos que ocorreram durante os dez anos de existência do *Grindr*. Com abordagem de cunho jornalístico, discorro sobre questões que podem jogar luz sobre os motivos da popularidade do aplicativo, como a geração de um sentimento de pertencimento a uma comunidade. Além disso, levanto questões sobre a responsabilidade social da empresa junto a alguns casos polêmicos, que envolvem problemas éticos e de segurança, bem como as mudanças ocorridas na plataforma durante os 2 últimos anos sob a nova administração do *Grindr* pelo grupo chinês *Kunlun*.

Na terceira e última parte do trabalho, Contextos, concentro-me na análise do *Grindr*, considerando-o como espaço criado pelas relações entre os corpos que o usam e também que o constroem. Para tanto, utilizo os estudos de Foucault, que buscava apreender o problema do poder, encontrado em excesso em sociedades capitalistas que se tornaram fascistas e no stalinismo soviético durante o século XX (MOTA, 2015). Essa escolha se deu pois uma das experiências fundamentais na qual o filósofo se concentrou para formulação de suas teorias fora a da sexualidade (*Ibid.*), identificando-a como dispositivo que auxilia na dominação dos corpos (FOUCAULT, 2019):

Entre seus emblemas, nossa sociedade carrega o do sexo que fala. Do sexo que pode ser surpreendido e interrogado e que, contraído e volúvel ao mesmo tempo, responde ininterruptamente. Foi, um dia, capturado por um certo mecanismo, bastante feérico a ponto de se tornar invisível. E que o faz dizer a verdade de si e dos outros num jogo em que o prazer se mistura ao involuntário e, o consentimento à inquisição (*Ibid.*, p. 85).

Assim, no sexto capítulo (III.6 – Digitalizando Foucault), exploro alguns conceitos sobre o poder no contexto aqui abordado. Busco refletir principalmente como o *Grindr* se insere nessas dinâmicas de poder que apresenta a sexualidade como dispositivo de controle dos corpos. Decidi então focar mais na problemática que tange o poder disciplinar, poder que toma o corpo como um corpo maquínico e que se preocupa com os mínimos detalhes, com os processos, em identificar e classificar, abordado por Foucault principalmente na obra *Vigiar e Punir* (2014).

Nela, Foucault exemplifica constantemente algumas das técnicas das disciplinas através do planejamento dos espaços, das edificações construídas. Assim, abordar de forma mais aprofundada o poder disciplinar pareceu o caminho a seguir, pois tinha a intenção de destacar também o papel do corpo-criador, do corpo-projetista, ao planejar as características do *Grindr*.

Proponho então, no sétimo e último capítulo (III.7 – Nem pan nem syn: outros disciplinamentos digitais), identificar no aplicativo como se compõe este poder disciplinar. Busco identificar e analisar os recursos utilizados para garantir *uma vigilância contínua, sanções normalizadoras e como se dão os processos de exame* expostos por Foucault em *Vigiar e Punir*. Por fim, observo se o sistema panóptico se apresenta no aplicativo e como se desenvolve nessa plataforma digital. O que parece acontecer é que os aspectos disciplinares que Foucault identifica em instituições desde o séc. XVII ainda estão presentes no nosso cotidiano. Ressalto esses aspectos no *Grindr*, que não se limitam ao aplicativo, mas se expandem para uma conjuntura de uso massivo da rede e de tecnologias portáteis.

Por fim, apresento minhas considerações finais. Ao longo de mais de dois anos, diversas experiências, não somente acadêmicas, enriqueceram-me e transformaram o meu fazer. Mas não cabia, por exemplo, inserir teorias em que me aprofundei, mas que pareciam não ter tanta relevância quanto outras, em vista de meus objetivos. Ao concluir este trabalho, contudo, foi inevitável resgatar algumas delas e inseri-las mesmo que indiretamente. Meu corpo, em sua abrangência e composição de múltiplos corpos, já necessitava fazê-las emergir, e mudar mesmo que minimamente a construção de minha fala. Minha aproximação com a dança e com as artes durante esse tempo quiseram que minha escrita se libertasse um pouco mais do formato que já havia utilizado e se aproximasse de uma linguagem mais poética. Assim, tomo a liberdade de usar também algumas figuras de linguagem para expor meu ponto de vista acerca do que é o corpo *Grindr*, do que é o corpo gay na contemporaneidade digital.

Todas as análises, reflexões e pontes que crio perpassam minhas experiências com o *Grindr* de um passado não muito distante. Após o início da

pesquisa, escolhi não utilizar o aplicativo de forma regular, além de não me encontrar pessoalmente com nenhuma das pessoas com quem interagi ao longo da pesquisa. Isso se deu por alguns motivos. Inicialmente, não era minha intenção esquematizar uma estrutura bem definida de informações a serem coletadas de forma metódica e tradicional. Já existia para mim a experiência do aplicativo, e não somente as minhas, mas a de todos os parceiros que tive e de todos os amigos com quem compartilhei experiências. Além disso, o caminho mais ético a ser seguido não estava bem definido para mim. Esse borrão me gerou um desconforto, que se uniu ao desconforto que já sentia em usar a plataforma, e que me fez desistir de acessá-la anteriormente. O que fiz, então, foi pôr em evidência todos esses sentimentos, contradições e medos, os quais não seria possível desassociar da pesquisa.

Escrevi, assim, cartas a mim mesmo sobre minhas experiências, como forma de explicitar meu próprio lugar de fala, e as exponho como transição entre as partes deste trabalho. Nelas, coloco também algumas de minhas anotações, desenhos e rabiscos que fiz durante todo o processo de escrita da dissertação. Por essa escrita, através de cartas, exploro também teorias diversas que estudei, mas que não abordo diretamente neste trabalho.

Uma outra consideração a se fazer é sobre a bibliografia aqui presente. Durante o processo, tentei utilizar autores para além do cerco europeu de produção acadêmica, além de dar ênfase a autoras mulheres ou LGBTQI+, obtendo relativo sucesso nesse objetivo. Contudo, percebi a grande ausência de autores não brancos em meu projeto, o que criou um recorte específico na abordagem, nas investigações e nas conclusões formuladas. Acredito que a mesma problemática abordada neste trabalho deve ser tomada de diferentes pontos de vista, podendo ser um deles, por exemplo, o da construção do corpo negro nas plataformas digitais. Espero, entretanto, ter contribuído para a discussão ainda um tanto escassa acerca do corpo e a digitalização da contemporaneidade.

Além disso, é necessário dizer que no *Grindr* é latente a construção dos corpos enquanto corpos para o consumo, distribuídos e catalogados em suas

prateleiras digitais a fim de possibilitar e facilitar uma melhor aquisição. Evitei, contudo, adentrar nesta temática devido ao tempo limitado para a conclusão da dissertação. Estava ciente de que as discussões acerca da questão são bastante complexas, merecendo um nível de aprofundamento que não conseguiria alcançar. Semelhantemente, não me detenho em demasia nas discussões que envolvem o biopoder, nem abordo as possíveis formas de resistência às normalizações que podem estar presente no aplicativo. Ressalto que tais decisões foram tomadas em vista de minha escolha em abordar mais aprofundadamente o poder disciplinar presente na estrutura do *Grindr* e o ponto de vista de quem projeta.

Por fim, convido o leitor a seguir o fluxo de leitura que desejar. Não me detive a uma escrita sequencial em que seja preciso seguir a ordem indicada pelo autor. Cada capítulo deste trabalho foi pensado para que seja suficiente em seu próprio conteúdo, porém ainda mantendo o diálogo com os demais. Dessa forma, não há pontos determinados de entrada e saída, ou um único caminho, mas sim uma variedade de trajetos.

## 2 MEMBRANOSIDADES

### 2.1 AQUELES QUE JÁ DESENHAVAM CORPOS

Corpo-mente. Corpo-espírito. Material-imaterial. Essa conceituação dualística, quase sectarista, vem sendo questionada já há algum tempo por diversos estudiosos, pesquisadores, artistas, etc., que ponderam por vezes sobre a própria noção de materialidade do corpo, sobre sua construção sócio-cultural – que envolve, por exemplo, questões de raça e gênero –, sobre seu papel na construção de uma identidade, entre outras coisas. E se o corpo for, na verdade, um grande contínuo do que é visível, tangível, táctil com o que se sente, se impressiona, se emociona? Quem sabe diariamente não há somente a convivência entre corpos que ainda se apresentam com sua carne, mas também entre corpos de restos ou incinerados? Não se deve necessariamente, com essas reflexões, tomar o caminho de um pensamento mágico, mas tentar talvez imaginar que os fazeres do corpo, tanto ações exercidas como recebidas, são partes tão integrantes quanto seus pulmões ou suas vísceras.

No Brasil, duas pesquisadoras vêm refletindo e produzindo material sobre tais aspectos na área da comunicação e da semiótica. São elas Christine Greiner e Helena Katz, proponentes da teoria corpomídia. Inicialmente em seu artigo “Por uma Teoria do Corpomídia” publicado no livro “O corpo” (2006), as autoras anunciam o perigo de abordar os estudos do corpo através de uma óptica simples de colagem de conceitos de determinadas disciplinas. Elas não defendem nem a inter nem a transdisciplinaridade, pois não as veem como estratégias competentes para o caso em questão, mas sim a indisciplinaridade, estratégia inerente ao próprio corpo. Para elas, os discursos disciplinares<sup>2</sup> “exercem seu próprio controle” (2006. p.127) e é preciso “forçá-los a tomar posições sobre questões sobre as quais estavam desatentos” (2006, p.127).

---

<sup>2</sup> O uso do termo “disciplinar” aqui deve ser lido como aquilo que insere determinado elemento dentro de uma disciplina de conhecimento como a biologia, física, ou engenharias. A disciplina, nesse caso, seria então “uma coleção de objetos, métodos e regras que capacitam a construção de seus enunciados, cuja função será a de controlar a produção dos seus discursos” (KATZ e GREINER, 2006, p. 126).

É por esse caminho indisciplinar que Greiner e Katz descrevem características do que seria o corpomídia, focando na construção de determinados conceitos por um viés comunicacional. As pesquisadoras inicialmente enunciam teorias tradicionais da comunicação, que veem o corpo como um recipiente, que absorve e expõe informação. A partir daí, mostram como o onde passou a ter grande importância nesses estudos por estar em relação contínua com o corpo, e deixou de significar um lugar para significar o contexto, que incluiria o

[...] sistema cognitivo (mente), mensagens que fluem paralelamente, a memória de mensagens prévias que foram processadas ou experienciadas e, sem dúvida, a antecipação de futuras mensagens que ainda serão trazidas à ação mas já existem como possibilidade (2006, p.. 130).

Talvez a chave mais importante para o entendimento inicial do que seria o corpomídia se dá quando, ainda no mesmo texto, as autoras trazem à tona o processo co-evolutivo entre corpo e ambiente, ressaltando a implicação do primeiro no segundo, cancelando o entendimento de que o mundo passivamente espera por um observador. Pelo contrário, as informações do mundo passam a compor a formação do corpo, sem deixar de considerar as esperadas perdas, as informações não assimiladas, processo que ocorre naturalmente. O corpo, então, não seria apenas um recipiente de informações, mas um lugar de atravessamentos, em que novas informações cruzam com informações nele já gravadas:

É com esta noção de mídia de si que o corpomídia lida, e não com a ideia de mídia pensada como veículo de transmissão. A mídia à qual o corpomídia se refere diz respeito ao processo evolutivo de selecionar informações que vão constituindo o corpo. A informação se transmite em processo de contaminação (2006, p. 131).

Nesse sentido, o limiar entre o que é puramente corpo e o que é puramente ambiente, se é que existem separadamente, se confunde. Cada corpo traz consigo uma miscelânea de múltiplos ondes que percorreram e em que estiveram, e possivelmente também ondes em que nunca foram vistos. O primeiro caso é mais compreensível e ocorre diretamente entre corpo e ambiente. Um indivíduo absorve frequentemente parte das informações dos contextos em que se insere, que acabam por serem incorporadas. Mas, para além disso, a cada nova pessoa que se conhece, a cada corpo contaminado por diversos contextos, é possível que os ondes dos outros adentrem o próprio ser. O contexto vivido por um corpo se torna o contexto de

outro, tenha ficado tal contexto no passado (sendo repassado como uma herança não intencional, um contexto do passado no presente) ou sejam dois contextos que se formulem no momento vivido. É possível também que o misturar de contextos imbrique visões futuras de mundo, de contextos futuros, já que, cognitivamente, nosso corpo reage a situações a partir de premonições imediatas de acordo com experiências vividas. Ou seja, o contexto futuro previsto por um, uma utopia ou distopia, acaba por se misturar com a utopia do outro. Dessa forma, por exemplo, pensamentos mágicos, crenças, e a própria fé em uma pós-vida se propaga e é incorporada.

Estendendo essas reflexões para outras áreas de forma indisciplinar, é possível fazer deslocamentos conceituais, metáforas, para abranger os contextos em que os corpos designers, projetistas e criadores se situam. Será que o limiar-miscelânea corpo-ambiente seria o equivalente ao que se chama de interface na área em questão, a do design?

Pode-se dizer que o design define interface como a área de conexão e interação entre um objeto (produto) e um indivíduo (usuário). Essa interface inclui todos os aspectos tangíveis do objeto, assim como as maneiras de uso para o qual foi projetado. E quando se projeta, o mais importante é que se pense na experiência dos usuários, nos seus fazeres e costumes cotidianos, para que daí se extraia uma maneira já costumeira de executar atividades que possa ser aplicada ao objeto em projeto – trata-se do princípio da familiaridade. Buscam-se na própria cognição, no próprio corpo, respostas para se construir um novo objeto, uma nova interface, um novo contexto. Assim, essa nova interface parece já ser apresentada totalmente imbricada de diversos corpos, incluindo o do próprio projetista, que é incapaz de não introduzir seu próprio pensamento de mundo. Ou seja, mesmo antes de ser usado para o que foi projetado, o novo objeto já é uma mistura de corpos e contextos, já é uma miscelânea.

Se então, ao retomarmos a questão do limiar-miscelânea corpo-ambiente sendo o equivalente ao que se chama de interface na área do design, considerarmos como positiva sua resposta, poder-se-ia definir a interface do design

como a região em que ocorre o início de grande parte dos processos de contaminação abordados por Greiner e Katz<sup>3</sup>, em que ambos o contexto, nesse caso o objeto projetado, e os corpos tanto do designer como do usuário co-evoluem continuamente. Assim se configura uma interface-corpo e, como tal, não apenas aguarda passivamente por uma observação ou por um uso. O que nela é tangível, perceptível de imediato aos sentidos, é apenas parte de uma totalidade mutável e muito maior. No caso de um aplicativo de *smartphone*, por exemplo, a interface não seria composta somente pelos elementos visuais de cada tela, mas por todos os processos cognitivos, de memórias processadas e antecipações inerentes a cada indivíduo envolvido.

Consideremos aqui a aplicação da cor laranja a um determinado produto de design, seja ele digital ou não, um aplicativo móvel, material publicitário, ou produto industrializado. Apenas sua composição em RGB, CMYK, Hexadecimal, ou outra qualquer, não compõe sozinha a sua parte da interface. A depender do contexto onde é aplicada, a cor laranja pode vir atrelada a diversas cargas simbólicas. Essa cor, por exemplo, já foi excessivamente utilizada em campanhas publicitárias, o que acarretou em um sentimento de saturação e baixos índices de aceitação. Contudo ainda é a cor mais associada à diferenciação e criatividade, apesar de ser vinculada a atitudes intrusivas. Além disso, a cor pode ser associada também a produtos de baixo custo, devido à grande quantidade de produtos de plásticos nessa coloração ofertados no mercado quando o material começou a ser amplamente utilizado em meados do século passado. Aproximadamente na mesma época, veio a público que o pigmento utilizado para se chegar à cor laranja era bastante tóxico, o que causou certo receio por parte de consumidores de adquirir produtos dessa cor. Por fim, pode-se citar como último exemplo a ampla utilização da cor em questão em equipamentos de segurança e atenção, tanto no sistema de trânsito rodoviário quanto em contexto naval. Essa utilização se dá pelo laranja ser associado à diferenciação e também graças a seu alto contraste com o mar (Heller, 2012). Todas as sensações, sentimentos, pensamentos ou memórias, enfim, toda a carga simbólica despertada pela simples aplicação de uma cor ou outro elemento visual

---

<sup>3</sup> Trata-se dos processos em que corpos e ambientes co-evoluem contaminando-se, modificando-se em relação aos outros;

em um produto de design também faz parte da composição de sua interface. Foram sua aplicação continuada e as interações desse elemento de contexto com os corpos que construíram aos poucos o simbolismo cultural atrelado à cor laranja, e residem nas suas próximas aplicações alterações ou mudanças em seu simbolismo.

Os designers têm colocado esse aspecto abrangente das interfaces cada vez mais em evidência, mesmo que não se deem conta disso. Basta perceber os campos de estudo ou de mercado do design que surgiram especificamente voltados aos processos de relação entre indivíduo e contexto, como o Design de Experiência do Usuário (*UX Design*), Design de Serviço (*Service Design*), Design de Interação (*Interaction Design*), Design Emocional (*Emotional Design*), Design Especulativo (*Speculative Design*), Neurodesign, Design Etnográfico (*Ethnographic Design*), entre outros exemplos. Contudo, é perceptível que o surgimento de tantas disciplinas segmenta o processo de lidar com o contínuo que são as trocas corpo-ambiente, assim como o desenvolvimento de uma interface-corpo cujos limites são borrados e cuja própria existência perpassa áreas que fogem até da prática do design em si. Além disso, a divisão dessas disciplinas acaba por seguir modelos, métodos e regras que não somente regulam a produção dessas interfaces-corpos como também as validam ou desvalidam, condicionando as trocas entre corpo e ambiente.

Mas seria imprudente atribuir tais consequências apenas à segmentação das disciplinas do design. O próprio desenvolvimento e evolução dos processos de design no decorrer de sua história<sup>4</sup> são um fator fragmentador e selecionador. Esses processos vão sempre incluir e excluir grupos de pessoas, ações e vivências. Ao selecionar seus objetivos e definir soluções, o designer excluirá outras possibilidades, pois seria impossível projetar uma interface capaz de interagir de todas as formas desejadas, o que não quer dizer que outras interações corpo-ambiente (usuário-produto) não ocorram de formas inesperadas, e talvez até mesmo prejudiciais. O que se faz imprescindível é destacar as consequências acarretadas tanto pela segmentação de saberes e processos como pelas decisões tomadas ao longo do caminho.

---

<sup>4</sup> Refere-se aqui à emergência da profissão do designer no séc. XVIII com o advento da industrialização;

É importante ressaltar também que o cenário colocado não é exclusivo da área de design. Qualquer processo criativo vai constantemente apresentar momentos de tomadas de decisão e segmentação que incluirão alguns elementos tidos como relevantes e excluirão outros, vistos como mais inadequados. Para tentar entender tais processos por outra perspectiva, é válido recorrer novamente aos estudos de Greiner. Em seu livro “O corpo em crise” (2010), mais especificamente na parte intitulada “Repensando o trabalho imaterial”, a pesquisadora compila as teorias de alguns autores acerca da materialidade e imaterialidade do corpo e de seu trabalho. Nesse sentido, a autora aponta para a evolução do pensamento nas artes que recentemente tem focado mais nos processos criativos que em seus resultados como alternativa de resistência à produção de mercadorias. Assim, Greiner expõe o ponto de vista de Deleuze acerca do tema:

O primeiro gesto da arte, dizia Deleuze, não é a externalização das forças próprias ao corpo e às energias. É a fabricação de uma moldura. Um recorte no caos. Este é necessariamente a organização de espaço-tempo ou um plano de composição, nesse sentido, fronteiras e muros não são apenas o que segura e divide, mas podem ser interfaces com potência para criar novas conexões. O muro, assim como a membrana, é uma base de coexistência. Não precisa ser unívoco e intransponível. Também é importante notar que não existe um único tipo de moldura. Cada modo de organização representa um modo de conectar corpo e mente. A fronteira que inibe é aquela impermeável. As outras garantem a vida (GREINER, 2010, p.. 105).

E se o trabalho do designer ao projetar uma interface for pensado como esse recorte do caos, a construção de um muro permeável, de uma membrana? O que se cria ao projetar um novo objeto seria então um novo recorte de mundo, que não está resignado a uma prisão solitária, mas sim poroso por excelência, que permite fluidamente as trocas entre corpo e contexto. Tratar-se-ia não somente de uma interface-corpo, como também de uma interface membranosa, que assim como o próprio corpo estaria sujeita a contaminações e modificações. E o recorte que ela faria, assim como a própria maneira de se modificar, seriam reterritorializações dos contextos relativos aos múltiplos corpos que se aglomeram para construí-la, ou seja, o reposicionamento e justaposição das diversas experiências para o surgimento de uma nova:

[...] A história evolutiva dessas interfaces, como prefiro chamar ao pensar na presença do corpo em trânsito com seu entorno, é também a história da sua desterritorialização. Isso porque, toda vez que uma relação se constrói, ela se desconstrói. É um movimento de territorialização que ao demarcar um espaço

também se desterritorializa e provoca um deslocamento. A territorialização ocorre quando um ambiente se qualifica. O entorno deixa de ser qualquer um (*Ibid.*).

Para compreender esses processos de contaminações, pode-se pensar na relação entre designer, produto e usuário. Retornando a um aplicativo móvel para *smartphone* como um exemplo mais prático, podemos observar que seu uso varia bastante em relação aos objetivos e experiências dos usuários, ou seja, seus contextos. Alguns podem achar determinado aplicativo extremamente útil, ou divertido, ou emocionante, ou mesmo podem odiá-lo. Tudo isso influenciará na forma como interagem com ele e todos esses sentimentos, impressões, formas de uso serão investigados pelo designer para uma suposta melhoria do aplicativo. Essa melhoria vai se dar em relação aos objetivos do próprio design do aplicativo, das expectativas identificadas, e do contexto daqueles que compõem a equipe de projeto. A partir da mudança da interface consequente ao que é chamado de feedback das usuárias, esses terão outros sentimentos, outras experiências, outros pontos de vista, que serão mais uma vez coletados. E assim o ciclo de mudanças continuará, para atender a mudanças de contextos.

Ilustrando melhor essa relação, pode-se recorrer a um exemplo mais concreto. Consideremos hipoteticamente que um time de comunicação e design acabou de ser escolhido para atuar permanentemente em uma empresa cujos produtos são peças de vestuário. Entre suas funções, a equipe terá de desenvolver o *website* e o aplicativo móvel da empresa, além de gerenciar tanto essas plataformas como suas redes sociais. Assim, uma das primeiras tarefas para esse time será, provavelmente, buscar o entendimento dos hábitos de consumo do público alvo, principalmente aqueles relacionados a compras e navegação digital. Para tanto, serão levantados os tipos de perfis digitais que o público já segue em suas redes sociais, com que tipo de publicações interage, que plataformas digitais mais acessa, que tipo de interações essas plataformas disponibilizam, etc.. Será preciso também entender como é o dia-a-dia desse público, em qual momento do dia adquire um produto digitalmente, o que o motiva a fazer e o que sente, entre outras muitas possibilidades. Após obter tais informações serão desenvolvidas estratégias de comunicação, as estruturas tanto do *website* quanto do aplicativo (ou seja, um fluxograma de uso para ambos) e seus elementos visuais. Para selecionar

as melhores soluções, atentar-se-á especialmente para os aspectos que ressaltem as principais características diferenciais da empresa (que podem ser traduzidas como algum tipo de interação com as imagens de seu site, ou como a organização de seu conteúdo, ou até mesmo como as formas geométricas aplicadas nos elementos gráficos), assim como manter uma familiaridade com outras plataformas para gerar a empatia do público e facilitar as atividades pretendidas, como a compra de peças de uma nova coleção.

Previamente ao lançamento oficial dos produtos desenvolvidos, principalmente o *website* e o aplicativo, é essencial que haja uma fase de testes onde versões *beta*<sup>5</sup> sejam disponibilizadas a um número limitado de indivíduos cujo perfil se enquadra no do público alvo. O objetivo nessa etapa será o levantamento de possíveis defeitos, mau funcionamentos ou interações confusas dos produtos criados. Mas não somente isso, serão identificadas também sensações, sentimentos e impressões das usuárias para que se possa repensar características de aceitação precária. Assim, depois de concluídas as alterações, seriam executados novos testes, e, não havendo grandes problemas, os produtos seriam lançados oficialmente. Caso contrário, o ciclo de alterações e testes continuaria até que a empresa estivesse satisfeita com os resultados.

Após o lançamento dos produtos, haveria uma manutenção constante das plataformas e o acompanhamento detalhado da forma como o público as estaria utilizando. Através do servidor que manteria as plataformas ativas, a empresa poderia recolher dados sobre quais as funções mais utilizadas do aplicativo móvel ou *website*, quais as páginas mais acessadas, ou sequência de ações mais comuns. Além disso, é provável que, ao aceitar os termos de serviços de cada plataforma, os usuários concordassem em não somente ceder as informações acima, como também permitir o acesso a algumas funções e informações de seus computadores e *smartphones*, como localização GPS, câmera, microfone, entre outros itens. Não é pertinente aqui adentrar a discussão que envolve as permissões e coletas

---

<sup>5</sup> Versão beta é geralmente o nome que se dá à primeira versão de um produto disponibilizada ao público;

relacionadas à *Big Data*<sup>6</sup>. O importante é destacar a busca pela coleta de dados sobre como as plataformas hipotéticas aqui consideradas serão diariamente utilizadas. A busca se concluiria com a coleta de opiniões dos próprios usuários, que poderiam ser relatadas por uma página específica nas plataformas desenvolvidas, por entrevistas a serem executadas pela equipe responsável, ou pelo contato dos indivíduos através de outros meios, como telefonemas ou mensagens por e-mail. No fim, tudo isso seria levado em consideração para que o *website* e o aplicativo fossem atualizados atendendo à necessidade da maioria de seus consumidores. Todo esse processo seria repetido para que a empresa conseguisse se manter ativa e relevante dentro de seus parâmetros e sua filosofia.

O exemplo acima, apesar de bastante direto, ilustra bem os trânsitos corpo-ambiente de forma concreta nas relações de um projeto de design. Aqueles da equipe de criação já trazem consigo seus contextos próprios, sua experiência para o projeto em questão, além de buscar por outros contextos que julguem relevantes. Essa busca se dá continuamente durante a fase de pesquisa, de ideação, de prototipação, de testes, de lançamento dos produtos e de seu acompanhamento. No fim, todos esses contextos terceiros com os quais entram em contato acabam por virar seus próprios contextos, sendo carregados inclusive para outros projetos de design ou até mesmo para fora da prática profissional, afetando a forma como esse corpo-designer interage com outros produtos e outras pessoas. Contudo, não se deve pensar nem que este exemplo é a única forma de trânsito corpo-ambiente nem que todos os trânsitos são facilmente perceptíveis, limitados e identificáveis. O contexto do corpo-designer abrange toda sua experiência de vida, todas as informações absorvidas durante sua trajetória, como programas de TV que assistia ou lugares que frequentava, alimentos de que gostava, que de um jeito ou de outro serão traduzidos nos produtos que ele projeta, e cujo processo de desenvolvimento também o contaminará. Da mesma maneira, o corpo-usuário será contaminado e contaminará o produto, modificando desde seu uso através de improvisações inesperadas à maneira como este é visto, ao colocar a perspectiva de sua experiência de uso. Assim, o objeto como um todo também se configura como

---

<sup>6</sup> De forma simplista, trata-se do armazenamento das informações de todos os usuários de determinada plataforma em um servidor *online*;

uma interface entre os corpos usuário e designer. Trata-se de corpos constantemente desenhando corpos.

## 2.2 A VIRTUALIZAÇÃO E VISIBILIDADE DOS CORPOS GAY

*O começo é uma questão sempre complicada. Como começar? Já que quando você começa, se não há nada antes de você, você não pode sequer começar, mas se já existe alguma coisa antes de você começar, você não pode verdadeiramente começar. Em resumo, você não consegue nunca começar qualquer coisa que seja, é sempre um outro que começa [...].*

*(KONIICHI UNO, 2014, p.59)*

### 2.2.1 A Virtualização

Seria imprudente pensar que as interações corpo-ambiente presentes nas novas plataformas digitais se iniciam no momento que essas são criadas. Se o corpo é uma moldura membranosa que contamina e é contaminada constantemente, ele carregará consigo todas as experiências prévias para uma nova plataforma já em seu primeiro acesso. As percepções, noções e construções de corpo que se farão presentes, na verdade já existiriam de alguma forma para além dessa interface com a qual o corpo irá interagir. Nesse sentido, pensar nesse corpo digitalmente presente, virtualizado, como coloca Pierre Levy (1999), pode ajudar.

Em meados dos anos de 1990, a obra “O que é o virtual?”, lançada por Levy, se popularizaria bastante ao repensar o conceito de virtualidade num momento em que as tecnologias digitais se solidificavam no presente e como certeza para o futuro. Ao contrário de muitos na época, Levy se recusava a enxergar o advento da digitalização de forma pessimista, buscando na filosofia escolástica pistas para entender aspectos da contemporaneidade. Ele destacou inicialmente quatro conceitos para em seguida fazer seus desdobramentos teóricos. Tais conceitos seriam o de *virtual*, *atual*, *real* e *possível*: o virtual se contrapondo ao atual, e o real ao possível.

Levy nos leva a entender que o virtual teria a ver com as potências latentes, com o surgimento de uma problemática, e não de uma solução. Sua característica seria a de complexificação de determinado elemento em conceito num nível abstrato

e compartilhado coletivamente. A solução do problema seria, por sua vez, uma atualização do virtual. A cada nova solução, o virtual seria atualizado, estando essa dualidade virtual x atual na esfera dos acontecimentos. Já o real e o possível habitariam a esfera da substância, ou seja, o que é real é a escolha específica de um elemento dentre uma variedade de possibilidades existentes (1999).

Mas como esses conceitos se comunicam com as questões sobre o corpo? O autor cita alguns processos que já vinham contribuindo para a virtualização do corpo, sendo alguns deles, por exemplo, as mudanças químicas introduzidas pela indústria farmacêutica, a utilização de próteses para membros amputados ou até mesmo as práticas de modificação corporal pela indústria estética. Todos esses exemplos atualizariam a ideia de corpo e virtualizariam seu conceito, ou seja, o complexificariam, incluindo o surgimento da fotografia e do vídeo, a própria digitalização das mídias, a indústria de telecomunicação, etc. Haveria aí uma virtualização dos sentidos: a voz se virtualizaria ao falar por telefone, assim como escutá-la atualizaria o que seria a voz, por exemplo. Independentemente de como se mostra, Levy coloca que a virtualização do corpo o faz multiplicar-se, porém sem se reduzir a um processo de desmaterialização:

Ao se virtualizar, o corpo se multiplica. Criamos para nós mesmos organismos virtuais que enriquecem nosso universo sensível sem nos impor a dor. Trata-se de uma desencarnação? Verificamos com o exemplo do corpo que a virtualização não pode ser reduzida a um processo de desaparecimento ou de desmaterialização. Correndo o risco de sermos redundantes, lembremos que essa virtualização é analisável essencialmente como mudança de identidade, passagem de uma solução particular a uma problemática geral ou transformação de uma atividade especial e circunscrita em funcionamento não localizado, dessincronizado, coletivizado. A virtualização do corpo não é portanto uma desencarnação mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano [...] (1999, p. 33)

Apesar de Levy tratar da virtualização do corpo de forma bastante concreta por meio de seus exemplos, percebemos que o filósofo não restringe tal processo ao que seria material ou imaterial individualmente. Pelo contrário, parece ser mais relevante tratar do corpo transcendendo essa questão, ou seja, direcionando-a para o caminho da não dualidade entre corpo e mente.

O que tudo isso então poderia dizer sobre o uso de plataformas digitais para encontro de parcerias amorosas e sexuais? Inicialmente podemos afirmar que os

usuários dessas plataformas atualizam as percepções de corpo ao utilizarem as ferramentas disponibilizadas pela interface. Ao mesmo tempo, o corpo é novamente virtualizado a cada leitura que se tem dessas interações, do que se escreve nelas, do que se compartilha, ou mesmo se publica.

Para entender melhor e de forma mais completa a relação aqui proposta entre plataformas digitais de encontros e corpo, pelo viés do conceito de virtualização, podemos voltar brevemente a Levy, quando ele defende a técnica enquanto virtualização da ação (1999). Para Levy, a virtualização não vem necessariamente acompanhada de um desaparecimento (do que é virtualizado). Pelo contrário, ela pode vir arraigada a um processo de materialização, o que seria justamente o caso da técnica e de suas ferramentas:

De onde vêm as ferramentas? Primeiro, uma função física ou mental dos seres vivos (bater, pegar, caminhar, voar, calcular) é identificada. Depois, essas funções são separadas, ao mesmo tempo, de uma experiência interior, subjetiva. A função abstrata é materializada sob outras formas que não o gesto habitual. O corpo nu é substituído por dispositivos híbridos, outros suportes: o martelo para a batida; a armadilha, o anzol ou a rede para a captura; a roda para o andar; o balão inflado de ar, as asas de avião ou as pás de helicóptero para o voo; o ábaco ou a régua de cálculo para as operações matemáticas...Graças a essa materialização, o privado torna-se público, partilhado. O que era indissociável de uma imediatidade subjetiva, de uma interioridade orgânica, agora passou por inteiro ou em parte ao exterior, para um objeto [...](1999, p. 73).

Nesse sentido, podemos entender que plataformas digitais fariam parte de uma técnica que virtualizaria as ações utilizadas na busca por parceiras amorosas e sexuais, substituindo, ou melhor, prolongando o corpo nu. Mais que isso, essa técnica virtualizaria também o próprio corpo por complexificar sua relação com o entorno, por levantar novas possibilidades de interações e novos entendimentos de estados do ser. Assim como em outros aspectos da vida cotidiana, a digitalização introduz um novo fazer dos indivíduos em suas relações afetivas, amorosas ou não, mas de forma mais contundente na busca pelo prazer sexual. Além disso, esse novo fazer está completamente imbricado de outras técnicas de flerte que já existiam, especialmente no universo gay, pois os corpos atores do fazer estão contaminados por outros contextos levados adiante por esses corposmídia.

### 2.2.2 A visibilidade

Para compreender melhor essa dinâmica, recorramos a *Desejos Digitais*, título que Richard Miskolci (2017) dá ao livro resultante de sua extensa pesquisa sobre o uso de plataformas digitais para busca de parceiros sexuais entre homens, com o foco nas mudanças de suas relações a partir da segunda metade do século XX. Podemos observar em sua pesquisa como se passa esse processo de virtualização tanto dos corpos quanto das técnicas presentes nessas relações de busca, a começar pela própria definição de desejos digitais dada pelo autor, como sendo:

Novas formas de expressão do desejo na era das relações criadas por plataformas comunicacionais em rede, e que existem não somente on-line, mas se estendem também ao off-line (2017, p. 100).

É preciso, contudo, comentar que o perfil dos entrevistados pelo sociólogo foi formado por homens brancos de classe média e que possuíam formação cristã. Além disso, a pesquisa foi realizada principalmente nos estados de São Paulo (Brasil) e Califórnia (Estados Unidos), no período de 2007 a 2015, entrevistando voluntários que geralmente eram abordados nas próprias plataformas. Assim, não se deve tomar seus resultados de forma generalizada a diversas regiões e perfis de usuários, pois o próprio autor identifica outros tipos de perfil que inclusive se contrapõem aos estudados, assim como especificidades de uso em cada região explorada. Apesar disso, há grandes semelhanças entre as descobertas levantadas e o uso cotidiano dos aplicativos móveis em outras plataformas digitais.

Um dos aspectos que chamam mais atenção na pesquisa diz respeito à caracterização de plataformas digitais para encontros como ferramentas de auxílio no gerenciamento da visibilidade de cada indivíduo enquanto buscam a vivência de seus desejos e prazeres. Existe uma recorrente preocupação de aceitação social, cujo outro lado da moeda é o medo de retaliação por parte, principalmente, de amigos e familiares. Fica evidente como essa preocupação e medo atuam na vida dos entrevistados pelo sociólogo, uma vez que muitos começaram a usar aplicativos de encontros somente ao se distanciarem de seus lares originais por motivos de trabalho ou estudos. É comum que esses homens vivam livremente suas

orientações e preferências sexuais no ambiente em que residem ao passo que as escondem de seus entes mais próximos ao retornarem as suas cidades de origem. Um dos entrevistados por Miskolci chega a relatar que já apresentou um de seus parceiros à família apenas como amigo numa dessas viagens.

A pesquisa aponta também pra diferenças entre as regiões estudadas. Uma das mais relevantes diz respeito ao assumir-se gay, sendo muito maior o número de homens assumidos na Califórnia que em São Paulo. Contudo, todos ainda negociavam em algum momento da vida a sua visibilidade homossexual por medo de retaliação. Adicionalmente, Miskolci aponta que, no Brasil, manter relações em sigilo seria algo aceitável, enquanto que nos EUA seria visto como uma atitude reprovável. Porém, o autor coloca que, mesmo com essa diferença, a conduta dos homens de ambos os países se sincroniza ao tentar por muitas vezes caminhar rumo a uma hipervirilidade heterossexual:

Em outras palavras, o brasileiro mantendo relações homossexuais em segredo e o americano as vivendo de forma aberta continuam a lidar com prescrições de como se comportar, as quais giram em torno de demandas que mantêm a heterossexualidade como desejável, inclusive no visual mais comum dos frequentadores gays das ruas do Castro. Todas as propagandas e a maioria dos homens locais buscam encarnar uma masculinidade insuspeita, muitas vezes até evocando um modelo corporal, de vestimenta e comportamento que eu não titubearia em chamar de hiperviril (2017, p. 39).

Todos esses medos de exposição excessiva e busca por uma hipervirilidade condizente com uma heteronormatividade são traduzidos na forma como esses indivíduos usam as plataformas digitais de busca por parceiros. Por exemplo, é costumeiro que as fotos de perfis dos usuários nessas plataformas sejam imagens sem seus rostos, o que pode ser visto como tática para o controle da visibilidade. Miskolci coloca que mostrar a face depende do grau de confiança no interlocutor e do nível de posicionamento próprio como desejante homossexual.

Essas negociações de visibilidade já existiam mesmo antes da grande popularização das mídias sociais no Brasil e do conseqüente abuso do uso das imagens, quando existiam apenas salas de bate-papo, tendo sido as da Uol as mais populares. Miskolci chega a comentar que ali já era muito difícil a troca de imagens que identificassem os usuários devido ao medo de exposição. O que ocorria era a

descrição por texto das características físicas de cada um, e, quando um encontro era marcado, as pessoas tinham de confiar nessa descrição para achar o parceiro no lugar combinado.

Outro fator decisivo que reforçou o desejo pela invisibilidade homossexual, principalmente gay, veio no fim dos anos de 1970 e começo dos anos de 1980, após o auge da revolução sexual nos anos de 1960. Juntamente à segunda onda feminista, que reivindicava o direito ao prazer sexual, o movimento LGBTQI+, antigo GLS, começava a se consolidar e lutava não somente pelo direito de exercer suas sexualidades, mas também de exercê-las de forma não conformada aos padrões heteronormativos. Contudo, o pensamento progressista da revolução sexual é inibido devido à epidemia de aids<sup>7</sup>. A incerteza faz com que a patologização social da homossexualidade se intensifique, causando quase que uma completa associação entre a doença e as práticas homoafetivas. Devido ao medo de repressões violentas e de contaminação pelo HIV, grande parte da população gay passa a adotar comportamentos heteronormativos de relacionamentos, aderindo principalmente à monogamia como modelo afetivo, a fim de diminuir as chances de contágio, e ao sigilo e discrição em suas práticas homoafetivas como conduta moral (Miskolci, 2017).

Atrelado ao gerenciamento e negociação da visibilidade está outro aspecto bastante relevante na pesquisa de Miskolci, que também aponta para o encarnar de uma masculinidade heterossexual. Ele seria a maneira e os critérios de busca adotados pelos usuários das plataformas digitais em questão. O sociólogo cita Eva Illouz em seu livro, que afirma acreditar serem os aplicativos a tecnologia que mais radicalizou a percepção do indivíduo como selecionador e do romance enquanto a melhor escolha possível. Assim, a busca virtual por parceiros estaria completamente dentro de uma lógica de mercado (2017, p. 126). De fato, há uma organização bastante objetiva em diversas plataformas como o *Grindr*, que visivelmente procura

---

<sup>7</sup> Miskolci opta em seu livro por usar a grafia da doença em letras minúsculas, argumentando que nomes de doenças são substantivos comuns, e que a grafia de “aids” em letras maiúsculas foi um “amplificador e disseminador do pânico sexual” (2017, p. 39) em relação a doenças. Apesar de se tratar também da sigla para “síndrome da imunodeficiência adquirida”, escolho neste trabalho seguir o exemplo de Miskolci.

facilitar essa busca de acordo com o que a empresa enxerga como diferencial dessa plataforma.

O que parece acontecer mais especificamente é uma capitalização dos interesses desses indivíduos usuários. Primeiramente, nessas plataformas, é possível haver uma experiência individualizada, sem pressão ou influência de amigos e da família, cuja opinião e ponto de vista têm sempre um grande peso na vida do indivíduo. Além disso, cria-se uma maior sensação de controle sobre o processo de escolha dos parceiros, o que acarretaria também num maior controle sobre a visibilidade e sobre o sigilo. Sintomaticamente, a busca por parceiros sexuais se transforma numa busca por pessoas que compartilhem das mesmas práticas de invisibilidade homossexual (Miskolci, 2017). O processo de busca e escolha nas plataformas digitais é tão relevante que Miskolci chegou a hipotetizar que o que é mais excitante nos aplicativos móveis é a busca em si, a busca pelo que não se pode fazer, pelo que é proibido socialmente. A busca teria assim um aspecto virilizante de caçador.

Não surpreende que Miskolci tenha chegado a essa hipótese se consideramos outras técnicas e táticas do público gay para buscar parceiros. O próprio autor compara o uso das plataformas com a prática de *cruising*, que seria a atividade de ir a lugares públicos à procura de parceiros desconhecidos afim de executar o ato sexual no próprio lugar. Uma variação dessa prática no Brasil é o *banheirão*, um tipo de *cruising* que ocorre especificamente em banheiros públicos, como os de metrô, estações de ônibus ou universidades. Tanto no *cruising* como no *banheirão*, as interações começam com trocas de olhares entre duas ou mais pessoas, e podem acabar envolvendo mais indivíduos que, ao perceberem o acontecimento, se sentem atraídos a participar. Outra prática comum que também envolve o espaço público é o exibicionismo (ou *flashing*), que se trata apenas da masturbação não privada ou simplesmente a exibição da genitália. Além disso, há também as famosas saunas gay, que surgem no auge da revolução sexual, onde homens poderiam encontrar múltiplos parceiros para fins sexuais (Miskolci, 2017).

O que todas essas práticas têm em comum é o risco na busca e na ação. Todas elas acontecem em ambiente público e há sempre a possibilidade de ser pego. Além disso, nas práticas de *cruising*, *banheirão* e nas *saunas* há a mesma atmosfera de caça apontada por Miskolci, cujo risco que mais gera prazer seria o da interação com o desconhecido. Este é um risco amplamente presente nas buscas por parceiros em plataformas digitais, onde por vezes nem o rosto se mostra ou nem se sabe até onde o que se é conversado é verdadeiro. O que as diferencia principalmente, como aponta Miskolci, é uma maior possibilidade e facilidade de homens se relacionarem com outros homens, realizando um desejo que veem como inaceitável por parte da sociedade. Isso cria uma impressão nesses homens, que de certa forma se escondem, de normalidade, sentimento inexistente nos seus cotidianos, além de uma maior possibilidade de escolha de com quem de fato o usuário vá se relacionar.

Uma consequência curiosa que vem do buscar é a consciência de também ser buscado, de desejar e ser desejado. Em sua pesquisa, Miskolci percebeu que a experiência de ser desejado por outros homens, decorrente do sentimento de normalização e possibilidade do desejo homossexual, despertou um maior interesse de cuidado do próprio corpo, cuidado por vezes excessivo. Isso estimulou os homens gays a aderirem a práticas estéticas bastante difundidas, como a depilação e a musculação, por exemplo. A imagem do corpo esteticamente perfeito passou então a exercer um grande peso na vida do indivíduo gay. Sua importância pareceu ainda mais elevada depois da epidemia de aids. Miskolci comenta que ser identificado como portador do vírus HIV e da doença era ser associado diretamente com a homossexualidade, e vice-versa. O risco de retaliação elevado influenciava para que os homens gays buscassem alcançar a imagem de um corpo saudável, forte, já que um dos sintomas da doença é a brusca perda de peso.

Outro fator que contribuiu e ainda contribui para a busca de um ideal estético é inerente às próprias plataformas digitais em questão. Segundo Miskolci, “ao mesmo tempo em que essas plataformas ampliam o número de parceiros em potencial, elas também obrigam o usuário a se apresentar e, especialmente, se construir como desejável” (2017, p. 221). Assim, pensar a construção de um perfil em

um aplicativo como o *Grindr* passa a apresentar uma complexidade muito mais elevada:

‘Como quero ser visto?’, segundo Sharif Mowlabovus (2010, p. 92), a construção de um perfil on-line busca responder a essa questão. A resposta é variável não apenas segundo cada indivíduo, mas sobretudo de acordo com o segmento erótico no qual se insere. No caso de homens que buscam parceiros do mesmo sexo, a tradução de si do off-line para o on-line é um exercício reflexivo que envolve uma possível textualização de si na auto-descrição por escrito assim como sua apresentação visual. O design do aplicativo tende a moldar as possibilidades em, ao menos, dois aspectos: a autodefinição em uma lista de classificações que circulam na pornografia gay e as fotos que constituem a parte mais visível e atraente dos perfis (MISKOLCI, 2017, p.244).

Parece, assim, que os aplicativos e as outras plataformas digitais de encontros amalgamam e impulsionam táticas e técnicas que se mostram como continuação de costumes existentes. Ou seja, há uma virtualização das ações que a primeira vista não se conectam com as plataformas, que ao mesmo tempo atualizam o que seria uma ferramenta a favor do exercício da sexualidade. Em consequência, há também a virtualização do corpo, tanto no sentido complexificador do que este seria em relação a suas interações em rede, como no aspecto de tornar-se um perfil. E é também inegável o papel do design, como aponta o próprio Miskolci, na construção da virtualidade e visibilidade desse corpo, que busca uma sexualidade normativa, seja através das inúmeras categorias já disponibilizadas por um aplicativo para descrever um tipo físico, ou pelas ferramentas de ocultação de determinado aplicativo em si no próprio aparelho celular de quem o usa.

As plataformas digitais são muitas vezes escolhidas por facilitar essa construção de um corpo específico, comumente heteronormativo, ao mesmo tempo em que se torna um melhor refúgio àqueles que jogam com o esconder e o mostrar: “Tecnologias corporais e de comunicação se fundem como verdadeiras tecnologias de gênero acionadas para ‘encarnarem’ a heterossexualidade gerindo a invisibilidade de suas [dos usuários] relações com outros homens” (MISKOLCI, 2017, p. 163).

### **2.2.3 A virtualização do corpo gay: entre o visível e o invisível**

Tomando a virtualização do corpo como um processo complexificador do mesmo, o corpo do homem gay é virtualizado dentro de uma dinâmica que exige

táticas de sobrevivências que mostram e escondem ao mesmo tempo, principalmente a partir da segunda metade do século XX no Brasil. Miskolci argumenta que é nessa época que se começa a formar a noção da homossexualidade enquanto identidade, havendo anteriormente uma retaliação incisiva mais às práticas homossexuais que aos indivíduos (2017). O que começou como uma luta para se construir essa identidade e seu orgulho<sup>8</sup>, desconstruindo moldes heterossexuais cristãos de se relacionar, acabou por se tornar uma busca por esses moldes.

Apesar disso, nos últimos anos tem havido progressos quanto aos direitos LGBTQI+, a exemplo da legalização do casamento gay nos EUA ou a criminalização da homofobia no Brasil, contudo sempre nos parâmetros da heterossexualidade. Os corpos agentes, resistentes, saíram então de uma invisibilidade total enquanto indivíduos desejantes ao buscarem a aceitação social e a vivência de seus desejos. Contudo, com o tempo, esses corpos se viram em posição de coerção, escoando lentamente para uma posição de invisibilidade parcial. Assim virtualizou-se o corpo gay, que se permite transitar socialmente se as marcas de sua homossexualidade não forem visíveis. E como uma contradição perversa, a heteronormatividade não pode deixar de marcar esses corpos.

As muitas técnicas e táticas de encontro funcionam nessa dinâmica. Criam-se espaços e atividades que possibilitem o corpo gay a viver seus desejos, porém sempre há uma contrapartida. Ao criar um ambiente mais seguro, relega-se a ele a invisibilidade. Para quem o frequenta, ou pessoas próximas a quem os frequenta, a invisibilidade pode parecer não existir, pois quem a deixa invisível são aquelas que permitem a existência desses espaços, mas longe de si, na periferia do cotidiano. O flerte, que é habitual em diversos contextos para heterossexualidade, acaba escoando para estes espaços gay criados, invisibilizando as práticas que ali acontecem para o resto da população que não os frequenta.

---

<sup>8</sup> Após a segunda metade do séc. XX, a partir dos movimentos de liberação sexual, incentivou-se o movimento de criação do orgulho gay como forma de validar os desejos de uma parcela da população à margem social;

Assim, não surpreende que seja a invisibilidade também a virtualizadora dos corpos gay nos espaços digitais. Ela atravessa as diversas plataformas, se propaga do antigo mundo analógico, se faz presente em aplicativos móveis e *websites*. Ela constrói corpos que, sem perceberem, acabam por serem contaminados e assim se invisibilizam. Ou, pelo menos, pretendem invisibilizar as marcas da homossexualidade, numa tentativa de se fazerem ver como normais dentro de um regime heteronormativo.

### 2.3 TRANSIÇÃO – ESCRITOS A MIM MESMO: CARTA ABERTA 01

Posso dizer que sei de meu desejo por outros homens desde muito novo, talvez desde os oito anos de idade. Mas fui mais uma daquelas crianças que cresceram numa família católica, vinda de uma cidade pequena do Nordeste brasileiro. Uma das coisas que mais escutei durante minha infância e adolescência foram brincadeiras e xingamentos sobre o “homossexualismo”, o que me fez ter a percepção desde muito cedo de que o meu desejo era motivo de punição. Culpa foi e provavelmente ainda é um dos sentimentos que mais tem me acompanhado desde então.

Aos nove anos de idade, lembro-me de ter escrito em um de meus exercícios escolares que gostaria de nascer de novo, porque só causava problemas aos outros, aos amigos e a família. Ali já reconhecia o meu desejo por outros garotos, assim como as pressões de uma sociedade heterossexual, embora ainda fosse muito novo para entender esse seu aspecto complexo e ardiloso. Eu queria ser “normal”, como todos os outros meninos. Por conta desse exercício, fui chamado à sala da psicóloga, que logo me questionou se esse desejo era um desejo de morrer. Claro que não, a morte me assombrava muito mais. Porém menti pela primeira vez sobre meus desejos quando ela me perguntou se não havia nenhuma menina por quem eu tivesse sentimentos mais afetuosos. Foi a primeira vez que fingi gostar de alguém, quando transformei uma de minhas melhores amigas em falso objeto de desejo.

Dali em diante, tive vários desses falsos amores. Chorei por poucos deles, embora fosse um choro muito mais próximo da frustração por uma não adequação do que pela rejeição em si. Cheguei a namorar por três meses com uma menina, a

primeira que me foi recíproca. Só quem soube disso foram amigas de escola, porque parecia saber já que aquilo ali não daria em nada.

Foi nessa época também que comecei a consumir pornografia. Alguns amigos mais velhos já o faziam, então eu já conhecia os *sites* certos. Me forcei a assistir pornografia heterossexual, pois era supostamente daquilo de que deveria gostar. Lentamente, fui percebendo que não faria mal acessar conteúdo gay, que ninguém iria saber o que eu estava fazendo. Comecei a navegar por diversos *sites* como *redtube.com*, *pornhub.com*, e *gaytube.com* para achar os conteúdos, e esperava ficar só em casa para assistir aos vídeos. Buscava também em comunidades do *Orkut* e no *MySpace*. Ainda assim, não me considerava homossexual.

Um dos anos críticos na descoberta de minha sexualidade foi o meu primeiro ano do ensino médio. Perdi peso consideravelmente; finalmente poderia participar do concurso de dança entre as turmas do ensino médio na abertura dos jogos internos; e foi o ano em que me apaixonei pela primeira vez, por um garoto.

Sempre tive problemas com meu corpo por ter sido uma criança e adolescente acima do peso. Eram inúmeras as piadas que ouvia. Eu não era apenas eu, era uma “baleia fora d’água”, uma “almôndega”, ou “Madimbu”. Depois de outra rejeição amorosa adolescente, que atribui ao meu excesso de peso, decidi que emagreceria, e assim o fiz. Fiz dieta, não de forma muito saudável, e comecei também a malhar, chegando a uma visualidade de corpo que achava aceitável. Lembro que foi pela metade daquele ano, quando já perdera cerca de 15kg, que finalmente comecei a escutar elogios sobre minha aparência. Foi finalmente um carinho em meu ego jovem. Me sentia atrativo pela primeira vez.

Outro evento que marcou aquele ano foi a minha participação na apresentação de dança das turmas do 1º ano do ensino médio nos jogos internos do colégio. Normalmente, as turmas do ensino médio disputavam em uma competição. No ano anterior, minha irmã havia participado e vencido, e eu estava extremamente ansioso para subir ao palco também, para ter aquela mesma experiência. Me senti tão bem, tão forte, que busquei continuar dançando após o evento. O coreógrafo de

minha apresentação convidou a mim e a minha irmã para conhecer a companhia de dança da qual ele fazia parte para , quem sabe, nos juntarmos a ela. Contudo, a grande distância entre minha casa e onde aconteciam os ensaios se tornou um fator decisivo para negarmos. Foi então que minha irmã sugeriu fazermos aulas de *ballet* clássico. Fiquei nas nuvens com a ideia, porém, enquanto minha irmã agendava sua primeira aula, me foi vetada a oportunidade. Meus pais tentaram me convencer de que *ballet* não era bom pra mim por múltiplos motivos. Acabei concordando, pois sabia do que se tratava. Sabia que tinham receio do filho “virar” *gay*, e eu mesmo tinha receio disso. É difícil não associar *ballet* a homossexualidade quando se está afogado num meio que o faz e que ainda te julga a todo momento por isso.

Por fim, como já mencionei, o 1º ano do ensino médio me trouxe algo surpreendente, com que não soube lidar: minha primeira paixão, por um homem. Ele era novato no colégio, e assim que o vi entrar na sala, todo o meu corpo começou a revirar. Não havia dúvida, era algo que apesar de não admitir, desejava, porém temia. Mudei de turma para ficar próximo a ele e o sentimento era obviamente recíproco. Sentávamos perto um do outro e de forma bastante sutil trocávamos carinho. Estava pouco a pouco aceitando meus desejos, até que minha melhor amiga na época viu o menino me acariciando. Enquanto eu fingia não ter sentido nada, ela ria continuamente debochando do garoto. Nesse momento decidi não mais falar com ele, me afastar, pois não queria aqueles risos para mim. Fingi que nada aconteceu.

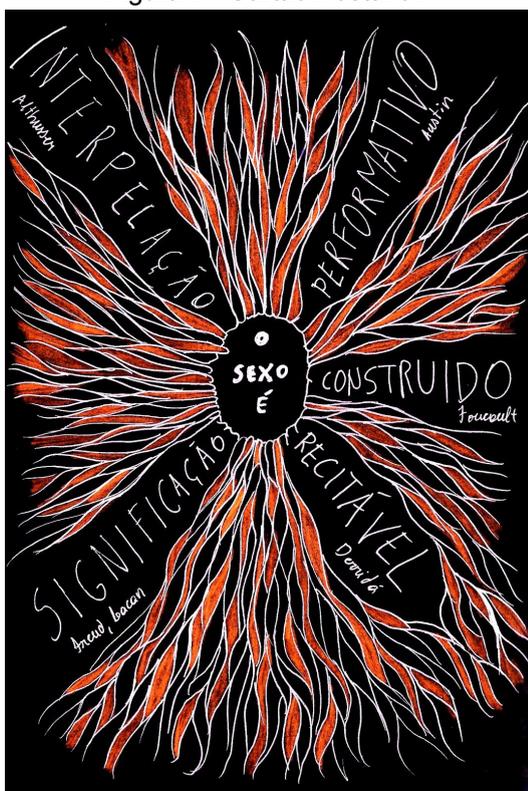
O sofrimento por aquele corte foi uma das coisas mais reais e dolorosas que havia sentido até então. Cheguei também a pedir a um deus que existisse que me fizesse “normal”. Foi por conta dessa experiência também que não insisti nas aulas de *ballet*. Poderia ser descoberto a qualquer momento, não podia dar brechas. Depois dela, decidi abandonar essa outra paixão descoberta naquele ano.

Decidi mudar de colégio, não somente por conta de tudo o que houve, mas em grande parte por conta desses traumas. Queria recomeçar de alguma forma, queria me fazer ver como “homem”, como masculino. No novo ambiente, socializava bem menos, era constante o medo de que alguém desconfiasse de meus desejos

por outros garotos. Apegava-me a poucas amigas, geralmente meninas, pois, para mim, era arriscado estar entre homens. Fossem eles heterossexuais, tinha medo de agressão física ou, mais costumeiramente, verbal. Fossem eles homossexuais – assumidos ou presumidos – , tinha medo de ser associado a eles e, assim, ser visto como tal.

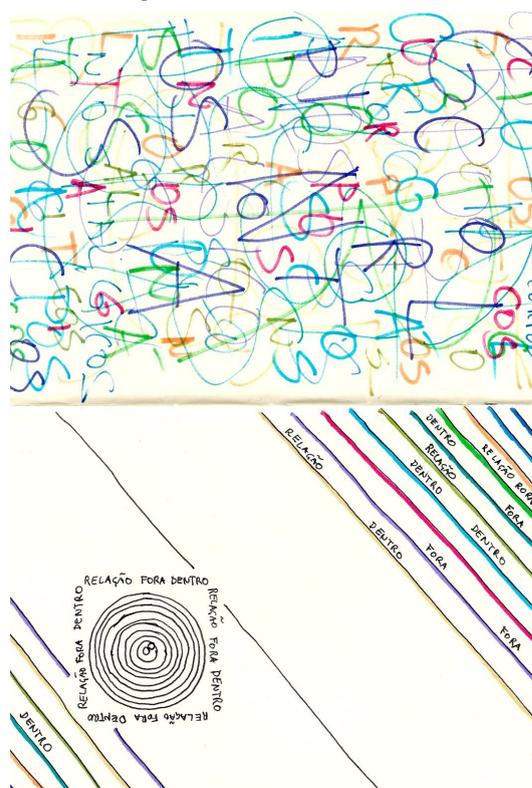
Veio enfim o vestibular e o início de uma nova fase da vida na universidade. Naquele primeiro ano no curso de Design, conheci dois garotos que tiveram bastante influência no meu processo de aceitação. O primeiro havia vivido experiências muito semelhantes às minhas, o que me aproximou dele. Porém, o sentimento não era recíproco. Ele estava apaixonado por um amigo de infância, com quem até então não tinha mais contato, mas, ainda assim, não admitia seus sentimentos. De alguma forma, sua situação me fez perceber que eu não conseguiria mudar e que a única possibilidade para a felicidade era aceitar tudo em mim. Admito que foi graças a ele que tive coragem de ficar e iniciar um relacionamento com o segundo garoto. Dava o meu primeiro passo em um processo árduo de desconstrução, que persiste até hoje.

Figura 1 - Cartão Postal 01



Fonte: do autor

Figura 2 - Cartão Postal 02



Fonte: do autor

### 3 APLICAÇÕES

#### 3.1 A INTERFACE *GRINDR*

##### 3.1.1 Ce(lu)la - Primeira Camada (Maio de 2018<sup>9</sup>)

Quando acessada, a primeira tela mostra uma identidade visual de cores preta e amarela, indicando que o aplicativo está sendo inicializado. Em seguida, o que se vê é uma tela inicial de nome “Perto” com diversos espaços quadrangulares distribuídos em *grid*<sup>10</sup> em duas áreas distintas, sendo a primeira intitulada de “Caras Novas” e a segunda “Quem está por perto”. Esses títulos estão logo acima das respectivas áreas. Já os espaços quadrangulares contêm fotos e nomes escolhidos por indivíduos na parte inferior esquerda de cada quadrado. O conjunto individual de foto e nome indica um perfil de usuário, espaço criado e editado após se fazer um cadastro. Caso determinado usuário esteja *online*, ou seja, utilizando o aplicativo naquele momento, um pequeno círculo verde aparece antes de seu nome.

A primeira área de quadrados em que os perfis estão distribuídos se refere a novos perfis criados, como o nome sugere. A ordem da disposição desses perfis que são mostrados está organizada de acordo com a localização geográfica dos diferentes corpos, determinada pelo GPS de seus aparelhos celulares: numa leitura da esquerda para a direita, quem está no início está mais próximo, quem está no fim, mais distante. É possível tocar o dedo na tela e deslizar para os lados para visualizar mais perfis. A segunda área, cujo título também é bastante intuitivo está organizada numa matriz de linhas e colunas. Na leitura também da esquerda para a direita, e depois de cima para baixo, os primeiros perfis são os corpos mais próximos e os últimos, mais distantes. Nessa área, o deslizamento do toque é vertical.

Para trocar mensagens de texto com uma daquelas pessoas, basta clicar em suas fotos que então o aplicativo lhe leva a seu respectivo perfil, onde se encontra o ícone para o *chat*, espaço virtual de conversa. Se algum desses usuários já houver enviado uma mensagem, o quadrado na tela anterior referente ao mesmo aparece

---

<sup>9</sup> As descrições que faço neste capítulo são referentes às datas que indico em cada sessão. Assim é possível que haja aqui informações discrepantes com a atual interface do *Grindr*;

<sup>10</sup> Estrutura de linhas e colunas normalmente utilizada no trabalho do Design como base para diagramação;

com um contorno amarelo, mesma cor da identidade visual do aplicativo. Também é mostrada uma numeração dentro de um pequeno círculo, referente à quantidade de mensagens não lidas.

Há também uma estreita barra com anúncios e propagandas na área mais inferior da tela inicial, e seis ícones para acessar outras telas/funções do aplicativo. Cinco desses ícones estão localizados em uma segunda barra inferior, preta, levando às seguintes telas/funções, da esquerda para a direita: Perto, *Inbox*, Explorar (por localização), Favoritos, e *Xtra* (acesso à versão paga do aplicativo). Este último ícone desaparece quando o usuário investe financeiramente no serviço do aplicativo, assim como a área inferior com anúncios e propagandas. A barra com os cinco ou quatro ícones permanece visível, não importa a função que esteja sendo usada, e, caso o usuário tenha novas mensagens recebidas, aparecerá um círculo vermelho próximo ao botão de mensagens. O sexto ou quinto ícone dessa tela inicial é o de um menu com filtros de preferência, que configuram o aplicativo a mostrar somente o que é de interesse do usuário, dependendo da sessão navegada, e de acordo com o que é selecionado. Esse ícone aparece apenas nas telas de perfis, mensagens e favoritos. Você está no *Grindr*.

### **3.1.2 Perfil (Junho de 2018)**

O usuário pode acessar o próprio perfil tocando em sua foto na tela inicial. Ao fazê-lo, a imagem ganha destaque como plano de fundo do aparelho, sobreposta pelo nome escolhido, *status* (*online* ou *offline*), pela descrição do perfil, na parte inferior, além de um ícone representado por um lápis amarelo. Encostando o dedo em cima do nome e o deslizando para cima, a foto de fundo escurece e a descrição completa do perfil surge. Já no canto superior esquerdo, há o ícone de uma engrenagem cinza, indicando acesso às configurações do aplicativo. E, por fim, a barra de anúncios na parte mais inferior da tela se mantém.

Ao clicar no ícone do lápis amarelo, a área da foto do usuário logo encolhe para ocupar metade da tela e, onde antes havia apenas uma seta cinza, aparece também o título “Editar Perfil”, na cor branca e em fundo preto. O ícone de uma câmera fotográfica sobreposta à imagem agora é mostrado. Quando tocado, uma

caixa de diálogo de título “Escolha uma foto de perfil” surge no meio da tela. O usuário pode escolher então dentre duas opções: “Tirar uma foto” e “Escolher da Galeria”. A primeira opção abrirá o aplicativo da câmera do smartphone para que se tire uma foto no momento e a segunda abrirá a galeria de imagens do aparelho, onde uma foto tirada previamente pode ser selecionada.

Logo abaixo da imagem do perfil aparecem as opções de “Nome de exibição” e “Sobre mim”, cada uma seguida de um linha cinza bem fina, que indica a área onde o usuário deve clicar para começar a digitar. Junto a elas, aparecem dois números separados por uma barra, alinhados à direita. São, respectivamente, a quantidade de caracteres já digitados e sua quantidade limite.

A próxima seção na tela, abaixo das demais, tem como título “ESTATS”. Cada seção é dividida também por linhas cinza horizontais, mas, ao contrário das anteriores, essas vão de um canto a outro da tela. A primeira opção de edição desta segunda seção é “Idade”, na qual o usuário pode escolher dentre as opções de 18 a 99 anos. Em seguida, em “Mostrar idade”, pode-se habilitar ou desabilitar a visualização dessa informação. A *Tabela 1* exhibe o restante das opções da seção “ESTATS” na ordem mostrada no *Grindr*, as alternativas de seleção, e se há a possibilidade de selecionar mais de uma delas.

Tabela 1 - Opções de edição de perfil da seção “ESTATS”

OPÇÃO	ALTERNATIVAS	MAIS DE UMA
Altura	122 a 241 cm	Sim
Peso	41 a 272 kg	Não
Etnia	Asiático, Branco, Latino, Mestiço, Negro, Outro, Sul Asiático, Árabe indio.	Não
Porte físico	Comum, Magro, Grande, Musculoso, Parrudo, Torneado.	Não
Posição	Ativo, Versátil Ativo, Versátil Passivo, Passivo.	Não
Tribes	<i>Barbie</i> , Cafuçu, Couro,	Sim

	Discreto, Elegante, Garotos, Malhadinho, Nerd, Papai, Soropositivo, Trans, Urso.	
Relacionamento atual	Casado, Caso, Com parceiro, Comprometido, Exclusivo, Noivo, Relacionamento aberto, Solteiro.	Não
Em busca de	Agora, Amigos, Contatos, Encontros, Relacionamentos.	Sim

Fonte: do autor.

“IDENTIDADE” é o nome da seção seguinte à de “ESTATS”, e mantém as características visuais da anterior. Nessa nova seção, há apenas duas opções de edição de perfil: Gênero e Pronomes. Quando se toca na primeira, novamente uma caixa de diálogo branca surge dividida em 4 partes. Na primeira, o título grande em negrito “Como você se identifica?” pode ser lido. Na segunda parte, há uma breve descrição da opção na cor cinza onde se lê: “Selecione ou especifique a identidade de gênero que você deseja exibir no seu perfil.” Logo abaixo da descrição, um pergunta em amarelo: “O que significam estas palavras?”. A cor amarela indica que é possível clicar na pergunta, levando a outra página do *Grindr*, de suporte, contendo informações e FAQs (*Frequent Asked Questions* - Perguntas frequentes) sobre o tema. É na parte seguinte que se encontram as alternativas a serem marcadas, sem a possibilidade de múltipla escolha, e agrupadas nas categorias “Homem”, “Mulher”, e “Não Conformista”. A *Tabela 2* a seguir mostra todas as alternativas, exceto por uma, a de “Sem resposta”, anterior a todas. A última parte contém os botões de “CANCELAR” E “OK”.

Tabela 2 - Alternativas da opção “Gênero” de edição do perfil;

<b>HOMEM</b>	<b>MULHER</b>	<b>NÃO CONFORMISTA</b>
Homem	Mulher	Não binário
Homem Cis	Mulher Cis	Não conformista
Homem Trans	Mulher Trans	<i>Queer</i>

Homem personalizado	Mulher personalizado	Travesti
		Não binário personalizado

Fonte: do autor.

Na opção de edição “Pronomes”, uma caixa de diálogo semelhante a da opção “Gênero” surge, porém com menos informação. Nela a divisão é em apenas três partes, e a primeira se mantém com o título na formatação anterior descrita. A segunda parte contém as alternativas, agrupadas dessa vez em uma única área. São elas: “Sem resposta” (em itálico), “Ele/Dele”, “Ela/Dela”, “Eles/Deles”, “Pronomes personalizados” (quando clicado, habilita a digitação de outro pronome). A terceira e última parte segue o padrão da opção anterior.

“SAÚDE SEXUAL”, a seção subsequente, apresenta três opções de edição do perfil, sendo elas “Status HIV”, “Data do último teste” e “Lembrar de fazer o teste depois”. Na primeira opção, o usuário pode escolher dentre as alternativas “Sem resposta” (também em itálico), “Negativo”, “Negativo, usando PrEP”, “Positivo”, e “Positivo, não detectável”. Em relação a data do teste, as alternativas disponíveis variam dentre o mês de acesso e até dois anos no passado. Por exemplo, se o acesso ao aplicativo ocorre em maio de 2018, as alternativas mostradas naquele momento variam retroativamente entre maio de 2018 e junho de 2016. A última opção de edição desta seção sobre ativação de lembrete só está disponível quando a data do último exame foi marcada, e apresenta as alternativas “Off” (desativa o alerta), “3 meses” e “6 meses”. Ela também mostra logo abaixo da linha cinza indicadora do espaço de resposta o seguinte texto: “Um lembrete será exibido na caixa de entrada do seu *Grindr* no momento especificado”. Ainda ao lado direito desta opção, um ícone indicativo de informação pode ser visto, cujo acesso leva à página de suporte do *Grindr* sobre o intervalo de tempo estimado recomendado para repetição da testagem do HIV. Além das opções acima, pode-se ler o título “Perguntas de Saúde Sexual” e sua descrição: “Saiba mais sobre HIV, profilaxia preventiva, exames e outras perguntas frequentes”. Juntos, título e descrição compõem um botão de acesso para sua respectiva página de suporte do *Grindr*.

A última seção com opções de edição do perfil é a de “REDE SOCIAL”, onde os usuários podem divulgar seus perfis de outras mídias. Nela, primeiro o nome da rede social é disposto, seguido logo abaixo pelo respectivo ícone em cima de uma linha cinza indicativa do espaço de digitação. Em ordem, as redes sociais disponíveis para associação e divulgação são o *Instagram*, o *Twitter* e o *Facebook*. Ao finalizar todas as etapas, ou pelo menos executar todas as edições pretendidas no perfil, basta o usuário tocar o botão amarelo retangular no fim da tela com o texto “SALVAR ALTERAÇÕES” em preto. Caso se tente voltar à página anterior a de edição antes de salvar, uma caixa de diálogo branca surgirá, com os botões de “CANCELAR” e “DESCARTAR”.

### **3.1.3 Engrenagem (Julho de 2018)**

A partir da primeira tela do próprio perfil, o usuário pode ter acesso às configurações de sua conta ao tocar o ícone de engrenagem mencionado anteriormente. Ele abrirá a próxima tela que é dividida em seis áreas distintas por barras de cor cinza, mais espessas que as demais usadas no *Grindr*.

A primeira área é relativa às informações da conta em si, onde se pode alterar o e-mail e a senha de acesso, além de aderir à versão paga do aplicativo, ou resgatar compras feitas anteriormente e não utilizadas. A seguir, têm-se as opções de notificações, cuja principal função é regular quais os tipos de alertas e quando serão recebidos. A área seguinte é referente às questões de segurança e privacidade. Caso tenha pago pelos serviços do aplicativo, o usuário pode mudar seu ícone, que aparece na área de trabalho do celular, além de poder definir um PIN (*Personal Identification Number*), que seria uma espécie de segunda senha, específica para o momento de acesso ao aplicativo, e desfazer o bloqueio a usuários feitos anteriormente durante alguma conversa. Esta última ação pode ser feita por qualquer usuário, tendo pago ou não para usar o *Grindr*.

O quarto conjunto de configurações trata das preferências de exibição, onde se pode optar por mostrar ou não a distância exata de onde se estar, escolher o sistema de unidades do *Grindr*, métrico ou imperial, e ativar e desativar as opções de manter a tela do telefone ligada enquanto o aplicativo estiver sendo usado e de

mostrar o perfil do usuário nas pesquisas do ícone “Explorar” na tela inicial. Logo em seguida há a área de configurações de bate-papo com opção única de ligar ou desligar uma marcação nos perfis com os quais já se teve interações.

A última área é intitulada “Sobre”. Nela, o usuário tem acesso de forma geral às regras e informações acerca do uso do *Grindr*. É aqui que o usuário pode acessar as *Diretrizes do Perfil*, que variam em tema desde o não uso de conteúdo pornográfico, e o que este seria, até dicas de bom comportamento no aplicativo. Há também o *Termo de Serviço e Política de Privacidade* com os quais é preciso concordar ao criar a conta para utilizar o aplicativo. Além disso, em “Sobre”, o usuário tem acesso ao material de suporte disponibilizado para facilitar o uso e as interações no produto.

Por fim, há dois botões no fim da página de configurações de conta que possibilitam excluir o próprio perfil e sair do aplicativo (*log out*).

### **3.1.4 Suporte (Julho de 2018)**

Páginas de suporte de artefatos digitais geralmente contêm informações úteis sobre a navegação, funcionalidade, e características dos mesmos. A página do *Grindr* vai um pouco além, com textos também sobre questões que tratam de identidade de gênero e sexual, saúde sexual, entre outros temas que envolvem a comunidade LGBTQI+, com foco no público masculino. Tudo isso disponível tanto em uma página *web* quanto no próprio aplicativo<sup>11</sup>, que é o foco desta exploração.

Quando a página de suporte do *Grindr* no aplicativo é acessada, pode-se ver que as informações estão organizadas em nove conjuntos diferentes, representados por retângulos amarelos dispostos em um fundo branco, que mostram ou escondem o conteúdo quando clicados. Há também um retângulo cinza logo após os amarelos onde se lê “*Submit a Support Request*” (Enviar Requisição e suporte) através da qual há a possibilidade de enviar pedidos de ajuda com o aplicativo. Além disso, em

---

<sup>11</sup> Trata-se de duas formas de acesso diferentes. Uma através de um navegador *online* como *Internet Explorer*, *Firefox*, ou *Googlechrome*, e a outra através do aplicativo;

uma barra preta superior nessa tela inicial do suporte, existe um ícone de busca pelo qual o usuário pode procurar por palavras-chave.

Os grupos de informações que podem ser acessados são: “Primeiros Passos”, “Usando o *Grindr*”, “Assinaturas”, “Identidade de Gênero”, “Explorar”, “*Gaymoji*”, “*Status Atual*”, “Recursos de Saúde Sexual” e “*Feedback and Future Requests*”. Os dois primeiros grupos tratam de como acessar e configurar o *Grindr* inicialmente e como utilizá-lo, concedendo informações gerais sobre seus elementos.

“Assinaturas” agrupa informações sobre o *Grindr Xtra*, a versão paga da conta do aplicativo. Nesse conjunto, é possível ver, por exemplo, quais os benefícios que os assinantes do *Xtra* possuem em relação aos demais. São eles:

1) *Nenhum anúncio em banner, nenhum anúncio intersticial* - na tela do usuário não aparecerá nenhuma propaganda, seja na forma de uma barra inferior, de eventuais imagens que ocupam completamente a tela ou vídeos comerciais que aparecem por vezes durante a experiência de uso do aplicativo, impedindo o uso por determinado tempo;

2) *Notificações via push (Empurrar em inglês)* – são notificações que aparecem na tela do celular, mesmo quando bloqueado;

4) *Veja até 600 pessoas* – comparativamente, usuários regulares, sem a assinatura, podem ver normalmente cerca de 100 pessoas, com a opção em determinados momentos de visualizar até 150 caso aceitem assistir a um vídeo comercial;

5) *Bater-papo, Tap e Favoritar Usuários através do modo Explorar* – no ícone Explorar, na página inicial do *Grindr*, é possível selecionar uma determinada região no mapa para visualizar os perfis próximos. Contudo, um usuário regular não poderia interagir com esses perfis, apenas os usuários *Premium*<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Termo geralmente utilizado por empresas para designar contas ou usuários que pagam pelo serviço, diferenciando-os dos regulares;

6) *Ver apenas quem está online* – Usuários regulares veem todas as contas ativas logadas<sup>13</sup> no aplicativo, mesmo as que estão *offline*. Usuários *Premium* têm o benefício de ver apenas usuários *online*.

7) *Filtros Adicionais* – Os filtros disponíveis normalmente na tela de perfis são “Idade”, “Tribes” e “Em busca de”. Já aqueles que contratam o serviço pago do aplicativo têm acesso aos filtros “Altura”, “Peso”, “Etnia”, “Porte Físico”, “Posição”, e “Status de Relacionamento”.

8) *Mais Tribos Grindr* – Usuários *Premium* podem selecionar mais de uma tribo na opção “Tribes” na seção “ESTATS” dentro das edições de perfil;

9) *Bloqueio e Favoritos Ilimitados* – a quantidade de perfis que podem ser bloqueados ao mesmo tempo é normalmente de 17, enquanto a quantidade de perfis que podem ser “favoritados”<sup>14</sup> é de 11. Usuários *Premium* não possuem esse limite;

10) *Passe pelos perfis* – habilita a navegação da tela de um perfil para o outro através de *slide* lateral<sup>15</sup> na tela;

11) *Salvar e enviar frases de bate-papo* – Indivíduos que pagam o aplicativo podem adicionar frases a um tipo de repositório de frases para enviar automaticamente sem precisar digitá-las;

12) *Enviar fotos recentes com envio rápido* – contas não pagas podem enviar apenas uma foto por vez na mesma mensagem em *chats*, enquanto contas *Premium* podem enviar várias em uma única ação.

13) *Recibos de leitura* – aviso de que a mensagem enviada pelo usuário *Premium* foi visualizada;

---

<sup>13</sup> Termo que designa o status de uma conta quando seu usuário acessa o aplicativo digitando nome de usuário e senha;

<sup>14</sup> Verbo comumente utilizado em plataformas digitais que indica a ação de adicionar algo a uma lista de favoritos;

<sup>15</sup> Interação com a interface para navegação na qual o usuário toca o dedo na tela e desliza para uma de suas laterais;

14) *Filtrar e marcar perfis como “conversou recentemente”* – perfis com os quais o membro *Premium* do *Grindr* conversou há pouco tempo mostrarão um ícone de mensagem em azul junto ao tempo decorrido desde a última mensagem;

15) *Ícone discreto do aplicativo* – Pode mudar o ícone do aplicativo no aparelho celular;

16) *PIN* – pode estabelecer senha de quatro dígitos a ser digitada toda vez que o aplicativo for acessado.

Quando o grupo “Identidade de Gênero” é acessado, o aplicativo conduz o usuário a uma página com informações relacionadas ao tema. Como forma de facilitar o encontro de uma informação específica, o *Grindr* disponibiliza-as como respostas a perguntas ou dúvidas que um indivíduo possa ter, subgrupadas em “Identidade de Gênero no *Grindr*”, “Segurança”, e “Perguntas Frequentes”. As perguntas que o aplicativo busca responder são mostradas na *Tabela 3*, e logo após a elas, no aplicativo, há um link que leva a artigos sobre identidade de gênero.

Tabela 3 - Subgrupos e perguntas relacionados à Identidade de Gênero.

<b>Identidade de gênero no <i>Grindr</i></b>	<p>O que é identidade de gênero?</p> <p>O que significa ser cisgênero?</p> <p>O que significa ser transgênero?</p> <p>O que significa ser não binário?</p> <p>Qual a diferença entre trans e intersexo?</p> <p>O que transição quer dizer?</p>
<b>Segurança</b>	<p>Se eu sou trans e estou com problemas, quem eu devo chamar?</p>
<b>Perguntas Frequentes</b>	<p>Como posso perguntar respeitosamente a uma pessoa trans o que ela/ela gosta sexualmente?</p> <p>Uma pessoa trans pode ser gay?</p> <p>É ok perguntar a uma pessoa trans sobre cirurgia?</p> <p>É ok perguntar a uma pessoa trans sobre seu</p>

	<p>nome de nascimento?</p> <p>É ofensivo falar para uma pessoa trans que ela/ele não parece trans?</p> <p>Como posso colocar mais de um pronome no Grindr?</p>
--	--

Fonte: do autor.

O próximo grupo que pode ser acessado na área de suporte é “Explorar”, onde aparecem as informações sobre do que se trata tal característica do *Grindr* e um guia de uso. Já o grupo seguinte “*Gaymoji*”<sup>16</sup> esclarece o significado do termo e afirma que haverá atualizações frequentes dessas pequenas figuras de texto.

Após “*Gaymoji*” há o botão de “*Status Atual*”, que se refere a possíveis problemas, soluções, mal funcionamentos, etc., que a atualização corrente do aplicativo pode apresentar<sup>17</sup>.

Em “Recursos de Saúde Sexual”, o conteúdo está similarmente disposto em perguntas como no grupo “Identidade de Gênero”, porém, nesse espaço, são apresentadas em diversos idiomas. As perguntas em português são: “O que é HIV?”, “O que me expõe ao risco de contrair HIV?”, “Posso contrair HIV através do sexo oral?”, “O que é a PrEP?”, “Onde posso obter PrEP nos Estados Unidos?”, “Nos E.U.A, como posso pagar pelo PrEP?”. Outra característica desse grupo é que as perguntas variam de idioma para idioma, não sendo apenas uma tradução direta, mas aparentemente tentando refletir aspectos culturais de onde determinada língua é utilizada.

Finalmente, “*Feedback and Future Requests*” é uma área em que um usuário pode fazer sugestões de melhoria no aplicativo, que fica visível para que demais pessoas possam votar nela se acharem relevante. A lista de sugestões é disposta em ordem decrescente de acordo com a quantidade de votos. Caso a sugestão seja

<sup>16</sup> Termo criado pelo *Grindr* para intitular sua coleção autoral de *emoji* com temática LGBTQI+. *Emoji* são pequenas figuras (*stickers*) que podem ser usadas junto ao texto;

<sup>17</sup> Artefatos digitais atualizam com rápida frequência. Atualização corrente aqui se refere ao *status* do aplicativo no momento, antes da próxima atualização;

aderida pelo *Grindr*, seu *status* de desenvolvimento é mostrado: “Em desenvolvimento” em verde e “Planeado” (implementado) em amarelo.

### 3.1.5 *Inbox* (Setembro de 2018)

Acessando o segundo ícone da barra inferior preta visível em todas as telas da primeira camada<sup>18</sup> do aplicativo, o usuário tem acesso aos meios de interação com outros usuários compilados no mesmo lugar. O que se vê inicialmente é uma barra superior cinza com três elementos dispostos horizontalmente. Os dois primeiros são os títulos de duas formas de interação, “Mensagens” e “*Taps*”, um em cinza claro e outro em amarelo com uma pequena barra inferior da mesma cor, que indica a forma de comunicação cujas funções são visualizadas na tela no momento. O terceiro elemento é um ícone indicativo de adição de contatos, referente à criação de grupos, sendo o elemento mais recente dessa página. Esse ícone é branco, e, quando tocado, leva a outra tela.

As “Mensagens” são visualizadas inicialmente quando o usuário está na página de “*Inbox*”. Na verdade, o que é mostrado são os *chats*, ou seja, as salas de diálogo com cada pessoa com a qual o usuário conversou. Eles são organizados em forma de lista e separados por uma linha cinza fina. Na área de cada *chat* da lista são mostradas, da esquerda para direita, as fotos dos indivíduos com quem se conversa, uma pequena circunferência cinza ou círculo verde se estiverem, respectivamente, *offline* ou *online*, o nome escolhido por eles, a última mensagem trocada, o tempo que se passou desde a última mensagem, e a quantidade de mensagens ainda não visualizadas pelo usuário em um círculo amarelo.

Um novo *chat* surge toda vez que alguém envia uma mensagem para o usuário ou o caminho reverso, quando o usuário envia uma mensagem para alguém. Essa ação pode ser feita através de um ícone de mensagem presente quando um dos perfis mostrados na tela de “Perto” é acessado através do toque. Esse ícone leva diretamente a uma tela de troca de mensagens.

---

<sup>18</sup> A ordenação de camadas no aplicativo se dá de acordo com sua arquitetura, ou seja, definição de estrutura e a hierarquia da informação contida nele. Quanto mais à frente uma camada está, quer dizer que mais importante é seu conteúdo dentro da estrutura estabelecida e mais rápido e fácil é seu acesso.

Ainda em *Inbox*, com a opção de “Mensagens” ativa, é possível ir para a seção de “*Taps*” através de um *slide* lateral. As barras superior e inferior permanecem, porém a lista de *chats* cede lugar para a lista de *taps* recebidos. *Tap*, palavra inglesa cuja melhor tradução para o contexto é “toque/tocar de leve”<sup>19</sup>, é uma ação utilizada para que os corpos do *Grindr* possam demonstrar interesse uns pelos outros sem a necessidade de iniciar uma conversa. Tal ação pode ser executada também através de um ícone quando os perfis diversos são acessados. Dessa vez o ícone é representado por uma chama, e inicialmente é mostrado como desenho de linha em amarelo sobre um círculo preto. Ao ser tocado, a chama toma formas preenchidas com três tons de laranja, aproximando-se mais de uma representação realista.

A lista de “*Taps*” é bastante semelhante à lista de mensagens, porém as fotos dos indivíduos tornam-se maiores e a distância deles relativa ao do usuário toma o lugar do que era a última mensagem trocada. Além disso, o ícone da chama em três cores é mostrado onde aparecia a quantidade de mensagens não lidas. Uma última diferença é o destino para onde o usuário é levado ao acessar uma das opções da lista. Em “*Taps*”, ela leva para o perfil de quem enviou o *tap*, enquanto em “Mensagens”, tocar em um dos *chats* vai levar à sua respectiva tela.

Finalmente, a página para a qual o usuário é encaminhado ao acessar “Grupos” possui uma barra superior preta com o título “Criar grupo”, junto a uma seta cinza indicando “retornar”. No meio da tela escura é mostrado um ícone também cinza que representa duas figuras humanas, logo acima de uma mensagem onde se lê: “Não tenha vergonha, diga oi. Você verá eles aqui se eles responderem”. Porém, não há nenhuma área de digitação, ou área de interação até o presente momento, o que pode indicar que essa função do aplicativo ainda está sendo desenvolvida localmente. Ainda assim, é possível ter pistas de como será sua dinâmica ao ler comentários de usuários na página do *website* da empresa em que confirma a implementação dessa função<sup>20</sup>. Aparentemente, ela será como as antigas salas de

---

<sup>19</sup> Tradução própria;

<sup>20</sup> Disponível em:

<<https://grindr.uservoice.com/forums/912631-grindr-feature-requests/suggestions/34362853-group-chat>>;

bate-papo, que permitirá a interação com múltiplas pessoas que acessaram determinado grupo.

### 3.1.6 *Chat* - eando (Setembro de 2018)

O *Grindr* dispõe as ferramentas de conversa com outro usuário em uma barra inferior na tela do *chat*. A parte mais superior mostra normalmente a prévia da mensagem que será enviada e um ícone com um microfone, que indica a possibilidade de envio de mensagens de áudio. A área mais inferior da barra apresenta os tipos de mensagens que podem ser enviadas através de ícones cinza e um ícone amarelo, cor que novamente indica a opção ativa no momento. Os ícones, da esquerda pra direita, são referentes a mensagens de texto, fotos, *gaymojis*, localização, e frases. Ao se pressionar algum dos ícones, a área da prévia do texto se desloca verticalmente para cima para abrir espaço às opções específicas de cada ícone.

Em mensagens de texto, é mostrado um teclado digital, pelo qual é possível acessar também *emojis* tradicionais do sistema operacional do aparelho celular. Ao digitar algo, o ícone do microfone se transforma no ícone de enviar, em amarelo. Já na área de fotos, surge um grande ícone com o sinal de adição para que o usuário possa tirar uma foto ou carregar fotos do celular para o aplicativo. As fotos carregadas são então mostradas no formato de *grid* junto ao ícone de adição, e, para enviá-las, é preciso tocá-las, o que causará o surgimento de um contorno, película e *checkmark* em amarelo. Para finalizar a ação, deve-se tocar no ícone de envio de mensagem que também surgirá após o toque em pelo menos uma das fotos.

Na área de *gaymojis*, diversas figuras são mostradas também numa organização de *grid*. Além disso, elas são distribuídas em temas, indicados por pequenos ícones logo abaixo do espaço de disposição das figuras. Para navegar por um dos temas, basta o usuário executar um *slide* superior ou inferior. Já para trocar de tema, o *slide* deve ser lateral, ou então se deve tocar no ícone do tema diretamente. Um simples toque na figura desejada faz com que seja enviada.

É dada ao usuário também a possibilidade de enviar sua localização. Um mapa é mostrado com um indicador de onde se está quando o respectivo ícone é tocado. É mostrado também um botão amarelo com o texto “Enviar localização”, que deve ser pressionado para concluir o envio.

O último ícone da lista mostra mensagens salvas pelo usuário, caso este seja *Premium*. Para se adicionar uma frase, basta clicar no botão de “Adicionar uma frase salva”, e então digitar o que se deseja na janela *popup*<sup>21</sup> que surge. Também é possível adicionar às frases salvas mensagens que já foram enviadas no *chat*. Isso ocorre através do toque prolongado na mensagem que se deseja adicionar, o que leva às opções de mensagem, sendo uma delas “Adicionar às frases salvas”. Essas frases são mostradas junto ao botão de adicionar e para enviá-las basta tocar na que se quer.

A maior parte da interface do *chat* é o registro de mensagens trocadas. As mensagens do próprio usuário são colocadas em balões de diálogos amarelos do lado direito da tela, enquanto as do interlocutor estão dentro de balões azuis do lado esquerdo. De baixo para cima, lê-se das mensagens mais recentes às mais antigas, que podem ser visualizadas através de *slides* verticais. Além das mensagens, são exibidas também a hora em que elas foram enviadas e a data.

Há também uma barra superior preta, com o ícone de uma seta de retorno à página anterior, a foto da pessoa com quem se conversa, o nome que é escolhido por ela junto a seu *status* de *online* ou *offline* e um ícone de três pontos, indicando a existência de mais opções, que são “Fotos recebidas”, “Bloquear usuário” e “Denunciar usuário”, exibidas ao tocar o ícone. Pode-se denunciar outro usuário por “Spam”<sup>22</sup> por ser “Ofensivo ou Abusivo”, por “Fraude”, “Compra e venda de bens ou serviços”, ou por ser “Menor de idade”.

---

<sup>21</sup> Janela flutuante que surge na tela, normalmente sobre elemento que ali já estava, escurecendo-o;

<sup>22</sup> Mesma mensagem enviada em massa pra diversos destinatários, geralmente sendo propaganda ou conteúdo prejudicial ao dispositivo utilizado para checar a mensagem;

### 3.1.7 Foguete (Setembro de 2018)

“Explorar” é mais uma tela de primeira camada do *Grindr*. Ao acessá-la, o usuário pode ver seu título em branco e uma área de pesquisa e busca logo abaixo. Ao tocá-la, a digitação é habilitada com o surgimento do teclado digital tomando quase toda a metade inferior da tela. Quando o usuário pesquisa uma localização que ele escreveu, uma lista de opções será mostrada, em ordem de semelhança entre o nome da região, rua, bairro, cidade, etc., e o que foi digitado. Ao tocar em uma das sugestões, abre-se um mapa com um apontador na região selecionada e seu título logo acima. Um botão amarelo de “Ver perfis próximos” também surge, sendo ele responsável por encaminhar o usuário para outra tela.

Trata-se também de perfis de usuários organizados em *grid* presentes na região escolhida e também mostrados de acordo com o critério de distância. Contudo, aqui não há a divisão específica de “Caras Novas”. O que há é uma barra superior preta com o nome da região selecionada e a diferença espacial entre ela e o usuário. Aqueles que possuem conta *Premium* podem interagir por mensagens ou *taps* com os perfis mostrados.

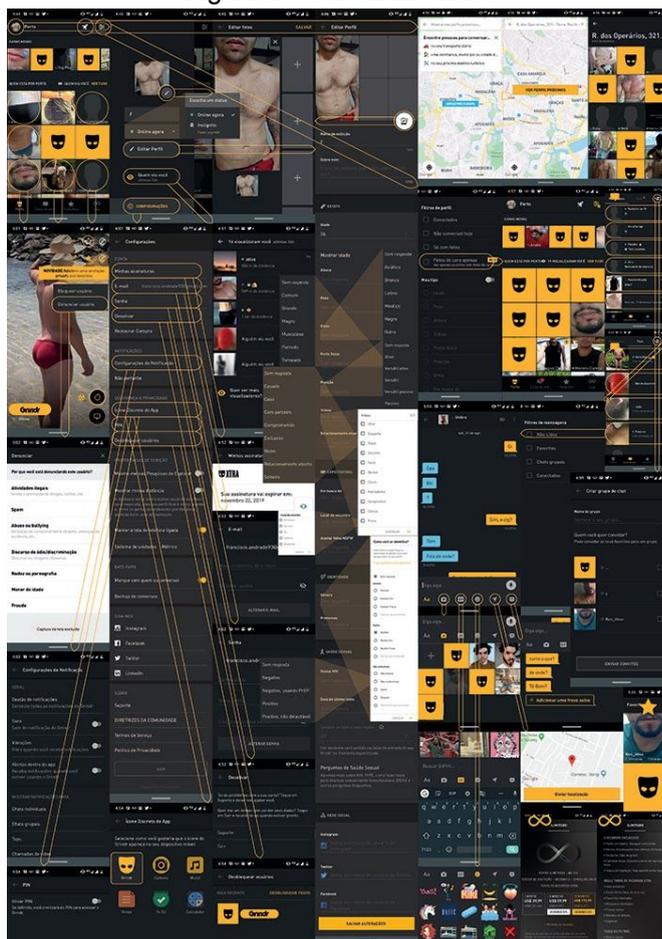
### 3.1.8 Estrelas favoritas (Setembro de 2018)

Ao visualizar perfis de demais usuários, é possível “favoritá-los” tocando em um ícone de estrela em contorno branco no canto superior direito da tela. Ao fazê-lo, a estrela é preenchida com a cor amarela indicando que aquele usuário foi adicionado à lista. É essa lista que pode ser visualizada quando a categoria de “Favoritos” de primeira camada é acessada.

A interface aqui segue a lógica mencionada de *grid*, porém é dado mais destaque aos perfis ao organizá-los em duas colunas. Não há nenhum outro elemento na tela além dos perfis, da barra inferior constante com “Perto”, “*Inbox*”, “Explorar” e o menu sanduíche de filtros.

## 3.2 ATUALIZAÇÕES

Figura 3 - Cartaz Interface



Fonte: do autor

## 3.3 BREVE HISTÓRICO DO GRINDR

⊘ AFEMINADOS (Apenas Respeito)

⊘ DROGAS

(Perfil 01 do Grindr)

✓ Casal

⊘ 🏠 📱

Safados, a procura de ativo versátil e dotado.

Só fale se realmente estiver a fim e dispostos a um bom sexo.

(Perfil 02 do Grindr)

. Sou um cara extrovertido e de Boa. curto conversas rápidas e práticas,  
TENHO LOCAL NA MADALENA PROX AO BAR DO NÁUTICO...]

(Perfil 03 do Grindr)

100% ativo...

Leia o perfil

Gente Simples, novinhos ganham ponto cmg

Não Curto Afeminados questão de atração

Gosto de fazer amizades...

PERFIL S/ FOTO NEM CHEGUE ! SOU BI SIGILOSO !

(Perfil 04 do Grindr)

Sou passivo. Cara, essas fotos que a gente tira são uma onda. Até fico  
parecendo ser forte hehe mas... 🤔

(Perfil 05 do Grindr)

Afim de sair e ficar com alguém...

obs: sou carinhoso.

obs: primeiro o fica, depois ver no que rola

obs: seja educado RS

🚫 Afeminados

Chega falando oi e mandando foto

Não nudes

(Perfil 06 do Grindr)

Pode-se afirmar com precisão que esses conjuntos de imagens e textos são fragmentos de corpos, uma vez que as palavras acima se encontram na área destinada à própria descrição de usuários do aplicativo móvel *Grindr*, cujo público principal são homens gays e bissexuais que buscam encontrar parceiros amorosos e sexuais de mesmo sexo.

O *Grindr* foi criado por Joel Simkhai em março de 2009 somente para dispositivos *iPhone*, segundo o *DatingSiteReviews.com*<sup>23</sup>, que ele mesmo utilizava, e

<sup>23</sup> De acordo com a descrição do próprio criador do *DatingSitesReviews.com*, a página foi desenvolvida inicialmente como um projeto universitário para treino de programação em códigos específicos. Contudo, ganhou rapidamente relativa popularidade, e desde então se mantém atualizado. Apesar de não ter sido possível confirmar todos os dados que apresenta, e que neste trabalho replico, optei por utilizá-los mesmo assim, pois muitos deles, mais recentes, parecem

que na época ainda engatinhava em popularidade. Contudo, o crescimento e o sucesso do aplicativo vieram rápida e progressivamente. No ano seguinte, em 2010, o *Grindr* foi lançado para aparelhos *Blackberry* - líder de mercado em aparelhos celular na época -, e mais de 700 mil pessoas em 162 países já haviam aderido ao novo produto digital. Esses números aumentaram ainda mais, passando em 2013 para 7 milhões de pessoas em 192 países. No Brasil, especificamente, o uso do *Grindr* é intensificado em 2014, devido à copa do mundo, o que impactou diretamente sobre a quantidade de usuários, tendo aumentado em 31% no país, colocando-o dentre aqueles nos quais mais se utiliza o aplicativo. Em 2017, o *Grindr* já possuía 27 milhões de usuários registrados, além de ser o aplicativo de encontros mais procurado internacionalmente. Hoje em dia, a empresa proclama possuir 4,5 milhões de usuários ativos diariamente e está sob o poder do grupo chinês *Kunlun*, que finalizou sua compra em 2018.

Porém, junto com a grande popularidade do *Grindr*, que abriu o caminho para outros aplicativos de relacionamento, cresceu também o número de controvérsias e situações um tanto polêmicas. O que se inicia com o desejo de ajudar homens gays a exercerem mais livremente sua sexualidade se torna também um agregador de linguagens e atitudes não somente preconceituosas, mas também abusivas e intrusivas. O aplicativo chegou até mesmo a ser utilizado como ferramenta de um assassino em série para encontrar vítimas em 2016. Numa tentativa de lidar com esses casos, o grupo por vezes alterou o texto de sua política de uso, assim como investiu em iniciativas de educação para a comunidade LGBTQI+, principalmente homens gays. Contudo, parece que tais iniciativas vêm sendo minadas desde a saída de Joel Simkhael da empresa, com a nova administração pelo grupo *Kunlun*, que também foi acusado de vazar informações confidenciais dos usuários do *Grindr*.

Numa tentativa de melhor entender seus dez anos de história, conquistas e polêmicas, acabando por se tornar muito mais que um simples aplicativo móvel, pode-se dividir, ou melhor, agrupar os acontecimentos desse período de existência do *Grindr* em três conjuntos principais. O primeiro seria a criação e popularização

---

condizer com informações em matérias publicadas em outros jornais e revistas digitais como o *BBC.com*, *BuzzFeedNews.com* e *NYTimes.com*.

do aplicativo, seguido por um conjunto de investimentos em educação e responsabilidade social, e, por fim, o conjunto acerca da administração chinesa, que dura quase dois anos até o presente momento.

### 3.3.1 Popularidade

O *Grindr* está intrinsecamente ligado às experiências e perspectivas de vida de seu criador, Joel Simkhai, uma vez que ele inicialmente desenvolveu o aplicativo pensando em uma de suas próprias necessidades. De acordo com Simkhai em entrevista ao *The NY Times Online*<sup>24</sup> em 2014, o que ele realmente queria ao lançar o *Grindr* era algo que ele mesmo pudesse usar. Em vídeo produzido e publicado pelo *Tech Insider*<sup>25</sup> em outubro de 2015, Simkhai volta a fazer a mesma afirmação e conta um pouco de sua experiência enquanto homem gay em busca de parceiros sexuais e amorosos. Ele coloca que, assim como qualquer outro homem gay, ele faz parte de um tipo de minoria de certa forma escondida, que sempre busca encontrar outros homens. Contudo, os “serviços” disponíveis que auxiliavam para que os encontros acontecessem não o satisfaziam plenamente. Simkhai se considera uma pessoa introvertida e diz que nunca foi bom em iniciar uma conversa com uma pessoa desconhecida em um bar, por exemplo. Por isso recorria a ferramentas digitais *online*. Contudo, antes de os *smartphones* se massificarem, era preciso permanecer em casa, na frente de uma tela fixa para poder conversar e marcar encontros com potenciais parceiros através de páginas *web*, o que o incomodava, pois, em algumas ocasiões, deixava de sair de casa para que pudesse conversar com outros homens gays. Em suas próprias palavras no vídeo do Tech Insider, ele almejava algo que fosse mais “natural”, mais “espontâneo”<sup>26</sup>. É então que, em 2008, a empresa *Apple* anuncia o lançamento de seu primeiro aparelho *iPhone* e *iPod Touch* que integram as tecnologias de geolocalização (GPS), chamando a atenção de Simkhai ao possibilitar não somente a espontaneidade que procurava, como

---

<sup>24</sup> Disponível em:

<[https://www.nytimes.com/2014/12/14/fashion/the-sex-education-of-grindr-joe-simkhai.html?partner=rss&emc=rss&smid=tw-nytimes&\\_r=1](https://www.nytimes.com/2014/12/14/fashion/the-sex-education-of-grindr-joe-simkhai.html?partner=rss&emc=rss&smid=tw-nytimes&_r=1)>;

<sup>25</sup> Tech Insider é uma produtora de conteúdo digital - principalmente de vídeos - sobre tecnologia, ciência, cultura, e inovação. Ela é atuante principalmente no site de vídeos YouTube.com, mas está presente em outras redes sociais como Facebook e Twitter. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fu6eu8UuNlg>>;

<sup>26</sup> Todas as transcrições e traduções apresentadas aqui são de autoria própria;

também a localização de parceiros potenciais de acordo com a proximidade de suas localizações.

Assim, o *Grindr* nasce com objetivos específicos bastante definidos. O primeiro é o de promover encontros entre homens gays e bissexuais, e não somente interações por telas de dispositivos digitais. O segundo era o de fazer com que o processo fosse prático e ágil, diminuindo o tempo gasto na busca por pretendentes. O foco de Simkhai não era o de unir indivíduos com a maior probabilidade de se relacionarem, como ocorria em alguns *sites* que usava, mas mostrar um grande número de opções dentre as quais o usuário poderia rapidamente escolher com quem interagir. No livro *Meet Grindr: How one app changed the way we connect* (Conheça o *Grindr*: Como um aplicativo mudou o jeito de nos conectarmos), de Jaime Woo (2013), Simkhai fala em entrevista com o autor que uma das coisas em que esperava que o aplicativo tivesse ajudado era mostrar a variedade de opções de parceiros disponíveis, diminuindo o sentimento negativo de rejeição que geralmente acontece em encontros que não ocorrem diretamente na rede *web*. Se uma pessoa é rejeitada, ela simplesmente pode escolher outro pretendente dentre as opções disponíveis ao invés de prolongar o sofrimento e a incerteza do porquê de não ter dado certo.

Para cumprir os objetivos propostos, o *Grindr* exibe uma variedade bastante grande de perfis – majoritariamente de homens cisgênero – organizados em um *grid* já na tela inicial, e indicando o quão próximos estão. Assim, elimina também as opções que estão muito distante, e que provavelmente resultariam em um maior investimento de tempo e energia para o encontro. Além disso, o que aparece dos perfis nessa tela inicial são as fotos escolhidas pelos usuários, o que, juntamente com a grande quantidade de usuários visíveis na tela inicial, já suscita a preocupação do *Grindr* com a questão da visualidade. Na mesma entrevista ao *The NY Times* (2014), Simkhai diz que “o *Grindr* é uma experiência muito, muito, muito visual” e que ele mesmo “não crê muito nas palavras”:

Eu penso com bastante frequência em acelerar o processo,” disse o Sr. Simkhai. “É por isso que a imagem e o visual são super importantes. Eu posso falar que estou em boa forma, mas se você olhar para uma foto você sabe, e então a gente pode pular a estranheza de ter sempre a mesma conversa de novo e de novo. É

possível chegar mais perto da mágica daquilo que pode acontecer (*TheNYTimes.com*, 2014).

Do ponto de vista de Simkhai, pode-se dizer que o corpo é um componente fundamental na busca amorosa e sexual de parceiros, sendo, conseqüentemente, fundamental também no *Grindr*. É possível então entender as características do aplicativo como ferramentas para a exibição do próprio corpo, que é o que, no fim, fará um usuário ser bem sucedido em seus objetivos. Simkhai estressa ainda mais esse ponto de vista ao dizer ainda na entrevista para o *The Ny Times* que: “O *Grindr* me fez entrar em forma e ir mais para a academia, conseguir um abdômen melhor” (2015). Também no vídeo do *Tech Insider*, o CEO volta a falar sobre o tema, dessa vez acerca da cidade onde morava na época:

A impressão de que Los Angeles é uma cidade de *fitness* e *looks*, eu acho que é bem precisa. Quer dizer, é uma cidade bastante *sexy* e as pessoas se preocupam bastante com seus corpos e suas dietas, e tudo que a gente tem é o nosso corpo, certo? Mantê-lo em boa forma é muito importante (Simkhai, 2015).

O que talvez faltou Simkhai considerar na época é como essa ênfase na visualidade e no corpo malhado se constrói. Como comenta Patrick Strudwick em sua matéria para o *Independent.co.uk*<sup>27</sup> (2014), parece que o fundador do *Grindr* não se preocupava com o quanto o ambiente influencia na construção dessa perspectiva, além do papel da mídia e da tecnologia. E não somente para essa questão, mas também no que se refere a discursos racistas. Em entrevista a Strudwick, ao ser perguntado sobre como se sentiria ao ver um perfil que dissesse “sem judeus”, Simkhai respondeu que, como judeu, se chatearia, mas que o *Grindr* encorajava que os usuários fizessem afirmações de formas mais positivas, como, por exemplo, “somente cristãos”. Para complementar, disse que não conseguiria resolver o racismo e atribuiu à natureza humana o seu grande apreço pela visualidade.

Contudo, em todas as entrevistas se é levantado e acordado de forma geral que um dos grandes efeitos positivos do *Grindr* é o de criar a sensação de comunidade. Basta acessar o aplicativo para descobrir dezenas de outros homens

---

<sup>27</sup> Disponível em:

<<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/grindr-founder-joel-simkhai-ive-fo-und-love-on-my-dating-app-and-my-mum-keeps-trying-to-hook-me-up-9596054.html>>.

gays e bissexuais, mesmo que não assumidos, em um raio de alguns metros. Mesmo em ambientes normativos, onde poderia haver uma maior propensão para o sentimento de solidão, havia sempre usuários *online*. Não somente isso, mas também em países onde a homossexualidade era considerada crime, indivíduos gays e bissexuais poderiam acessar o aplicativo para encontrar outras pessoas semelhantes e se informar de lugares em que poderiam se encontrar.

Talvez o principal fator responsável pela grande popularidade do *Grindr* vá além da grande facilidade de uso e normatividade visual, e esteja de fato na criação imediata da sensação de pertencimento. O que é mais fácil e mais atrativo nesse caso é justamente a percepção de que não se está só e a validação de seus desejos e buscas. Assim, outra fala de Simkhai na entrevista ao *The NY Times* parece ser muito mais coerente do que inicialmente se possa pensar:

Fora da comunidade gay, as pessoas provavelmente diriam que [o *Grindr*] é apenas um aplicativo de pegação,” disse o Sr. Simkhai. “E, absolutamente, sexo está acontecendo. Mas não apenas isso, porque existe sempre a possibilidade de você acertar na loteria e encontrar alguém que vai lhe tocar. Ele [o *Grindr*] tem esse potencial de exercer um grande impacto na sua vida (2014).

### 3.3.2 Responsabilidade

Apesar de Joel Simkhai defender constantemente em entrevistas o *Grindr* como mais que um aplicativo de pegação<sup>28</sup>, e de enfatizar que um de seus benefícios é mostrar que há pessoas semelhantes por perto, o mais comum é a associação do aplicativo com a busca por sexo. Além disso, grande parte das lembranças que seus usuários possuem são as frustrações causadas pelas interações na plataforma digital. Muitas delas são relacionadas a problemas que estiveram presentes desde a criação do *Grindr*, apesar de em menor escala, que incluem discursos de ódio, assédio, violência verbal e recebimento de mensagens indesejadas, para mencionar os menos graves. São, por exemplo, perfis que deixam explícita sua aversão à determinada raça, a homens afeminados ou a pessoas trans e travestis. Muitas vezes, são mensagens enviadas com o simples intuito de ofensa a um indivíduo com o corpo fora de um padrão ou por ter algum tipo de deficiência. Às vezes as mensagens são intrusivas, acompanhadas por fotos indesejadas.

---

<sup>28</sup> Tradução escolhida para a gíria americana “hook up”, comumente utilizada para definir o aplicativo;

Contudo, alguns dos casos mais polêmicos e mais graves se estendem para além do *Grindr*. Um desses casos ocorreu em 2016, quando a página *web* de notícias americana *The Daily Beast* publicou uma matéria cujo repórter relatava detalhadamente encontros arranjados via aplicativos, incluindo o *Grindr*, com atletas das olimpíadas do Rio de Janeiro. A matéria foi bastante criticada, pois o repórter descrevia os atletas de forma que poderiam ser reconhecidos, e muitos deles eram de países em que a homossexualidade ainda é considerada crime. Adicionalmente, o autor do texto era um homem heterossexual casado e com filhos, o que gerou o entendimento de que o objetivo do trabalho era perverso, caçoando a orientação sexual dos atletas expostos e de suas escolhas por manterem em segredo seus desejos. Após as críticas, a página publicou outra matéria se desculpando e reconhecendo seus erros, apagando também a matéria original (*BBC.com*, 2016)<sup>29</sup>.

Simkhai não se pronunciou diretamente sobre o ocorrido, mas em entrevista para o *This Week in Startups*<sup>30</sup> em 2015 o criador do *Grindr* comenta ao ser questionado sobre como vê os diversos casos de pessoas tendo suas orientações sexuais reveladas através do aplicativo, incluindo executivos importantes no país. Ele fala que passou muito tempo de sua vida sem assumir sua orientação, e que as pessoas na empresa que fundou são muito sensíveis ao tema. Esse seria um dos motivos para que os usuários não precisem enviar nenhuma foto ou conceder nenhuma informação, assim eles se sentiriam confortáveis em utilizar o aplicativo. Simkhai finaliza o comentário afirmando que, apesar de não advogar pela exposição de ninguém, pessoas de extrema direita ou muito religiosas que lutam contra a causa LGBTQI+ e utilizam o aplicativo ao mesmo tempo precisam se resolver. Ele define a situação ao menos como esquisita.

Outro caso de grande visibilidade internacional ocorreu em Londres, onde Stephen Port, que ficou conhecido como o “assassino do *Grindr*”, estuprou e assassinou quatro homens jovens por overdose, além de drogar pelo menos outros três, todos conhecidos através de aplicativos de encontros<sup>31</sup>. O grande agravante

---

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/world-37058787>>;

<sup>30</sup> Grupo jornalístico que divulga notícias e entrevistam especialistas sobre Startups (empresas iniciantes) e tecnologia semanalmente;

<sup>31</sup> Port ficou conhecido como o “assassino do *Grindr*”, apesar de ter utilizado diversas plataformas digitais para atrair as vítimas. Durante o processo penal, foi descoberto que o assassino, condenado

desse caso está na demora por parte da polícia em conectar as mortes dos jovens, apesar das similaridades. Port já tinha diversas passagens pela polícia, tendo sido liberado mesmo quando estava conectado a casos prévios e similares de homicídio<sup>32</sup>. Da última vez que fora solto, utilizara um aparelho rastreador, mas não demorou a cometer seu quarto assassinato, tendo sido detido novamente e condenado no ano seguinte pela morte dos jovens e por diversos estupros. As famílias das vítimas acusaram a polícia local de homofobia devido à demora em concluir o caso. Elas alegavam que as autoridades foram displicentes por não relacionar as mortes previamente, não dando a devida importância ao padrão que se repetia, incluindo o uso das plataformas digitais de encontro por parte das vítimas. Além disso, permitiram que o assassino, Port, escapasse por diversas vezes, mesmo depois de todos os momentos em que foi detido. Apesar de ter sido aberta uma investigação para apurar a conduta da polícia após a prisão de Port, não foi achado oficialmente nenhum indício de má conduta por parte dos investigadores.

Estes são apenas poucos dos casos que marcaram polemicamente os 10 anos de existência do *Grindr*. Muitos outros, contudo, aconteceram e ainda acontecem, como casos de assaltos, os diversos serviços de garotos de programas disponíveis na plataforma, os ainda comuns casos de discursos racistas, gordofóbicos, homofóbicos, misóginos, etc., ou mesmo a venda e compra de substâncias ilícitas. O próprio Stephen Port adquiria a substância para dopar suas vítimas através das plataformas.

Em grande parte das matérias sobre o *Grindr* esses problemas vêm à tona, porém é preciso entender que eles não são problemas exclusivos do e no aplicativo.

---

em 2016 à pena perpétua, consumia exageradamente pornografia *drug-rape*. Assim como nos vídeos, Port drogava suas vítimas - jovens entre 20 e 25 anos - com GHB (*Gamma-hydroxybutyrate* - ácido gama hidroxibutirato em português), substância sedativa, usada também por vezes de forma recreativa e conhecida como ecstasy líquido, que pode induzir um estado de coma dependendo da dose. Os jovens que sofreram overdose tiveram seus corpos jogados em um cemitério local por Port, que chegou a forjar uma carta de suicídio para um deles, pedindo para que não culpassem o homem com quem tinha saído na noite anterior.

<sup>32</sup> Port havia sido preso após uma de suas vítimas desmaiar ao seu lado no metrô, mas fora liberado mesmo assumindo ter consumido drogas ilegais. Além disso, após despejar o corpo de sua primeira vítima de assassinato em 2014, o próprio Port ligou para polícia para avisar sobre o corpo. Foi-se descoberto que estava mentindo sobre como havia achado o cadáver, sendo detido novamente, mas não como suspeito de homicídio, e sim por ter obstruído o curso das investigações. Mais uma vez Port foi liberado, dessa vez sob fiança. Ainda em 2014, no mês de agosto, Port fez mais duas vítimas fatais, e, em 2015, foi condenado a 8 meses de prisão por falso testemunho.

Esses problemas estão presentes em diversos contextos sociais, sendo vistos aparentemente com mais frequência nessas plataformas digitais<sup>33</sup>. O que é interessante entender e explorar é a postura tomada pela empresa em vista de tais problemas e refletir porque ali estão mais presentes.

Simkhai concedeu o seguinte depoimento para o *This Week in Startups* quando questionado sobre os diversos casos associados ao *Grindr*:

Eu penso que isso é a vida real, certo? Quer dizer, nós estamos ajudando pessoas a se encontrarem. Não estamos...hum...Isso é o mais próximo possível da realidade. Eu acho que essa é a beleza de tudo, que nós não somos um *Facebook* onde você passa o tempo todo apenas tentando conseguir curtidas no seu computador, no seu celular, completamente isolado do mundo. Nós estamos otimizando para que você encontre alguém, e, infelizmente, coisas ruins acontecem quando pessoas se encontram. Não há muito que possamos fazer. Quer dizer, nós trabalhamos para que haja o cumprimento da lei quando podemos, nós aconselhamos o usuário sobre diferentes coisas, mas, novamente, o mundo real não é um lugar bonito o tempo todo, certo? Há coisas boas e coisas ruins, e isso é apenas parte da realidade. Eu acho que é uma grande parte da realidade. Isso é real e eu aceito isso (2015).

O que de fato diferencia o *Grindr* de outras plataformas digitais, especialmente mídias sociais onde também há grande interação entre usuários, é o uso da tecnologia de geolocalização (GPS) como critério para selecionar o conteúdo a ser exibido a cada indivíduo. Geralmente, outras plataformas utilizam algoritmos<sup>34</sup> que filtram o conteúdo, mostrando-o de acordo com preferências pré-estabelecidas por um usuário ou pelo registro de uso da plataforma por determinada pessoa. Essa escolha se dá em função do objetivo principal do *Grindr* de fazer com que as pessoas se encontrem fora da plataforma e mostrar a quantidade de indivíduos disponíveis. Para o grupo, não seria interessante limitar a visualização de potenciais parceiros a condições estabelecidas anteriormente. Como resultado, entra-se em contato mais direto com uma maior diversidade de corpos com características não habituais ao que alguém possa estar acostumada. Essa característica do aplicativo também é ressaltada por Jaime Woo (2013) em *Meet Grindr*. Ele comenta que é possível ver pessoas que normalmente não se veria ao se ir a um bar específico de

---

<sup>33</sup> Como não é o objetivo do trabalho comparar o *Grindr* a outros aplicativos, não é possível dizer se nele os problemas aqui abordados são mais frequentes ou mais graves. Contudo, o que é possível afirmar é que eles são sempre destacados quando o assunto são esses ambientes digitais, pois as críticas feitas ao *Grindr* não são exclusivas a ele, mas se estende também a seus concorrentes;

<sup>34</sup> Grupos de regras e cadeias lógicas definidas com objetivo de solucionar problemas específicos através de programação informática;

que se gosta, por exemplo, exatamente porque o *Grindr* apenas limita a visualização de perfis de acordo com a proximidade. Ou seja, veem-se pessoas que frequentam outros bares, têm outros costumes, praticam outras atividades, etc.. E nesse aglomerado de corpos, pode haver aqueles que desviam para uma conduta nociva para com o outro.

Outro aspecto que pode ser percebido é que o *Grindr* sempre se preocupou bastante com a privacidade e a facilidade de acesso de seus usuários. Eles não são obrigados a preencher nenhum grande formulário para utilizarem o aplicativo, incluindo informações pessoais, assim como também o *Grindr* adverte em seu “Guia de Uso” que as informações que determinado usuário disponibiliza podem não ser verdadeiras. As palavras e ações de uma pessoa acerca de sua privacidade são de responsabilidade dela própria, e tinha-se a garantia de que as suas informações disponibilizadas no perfil não seriam compartilhadas pela empresa através dos “Termos de Uso”. Apesar disso, Simkhai argumenta que sempre trabalhou para fazer valer questões legais, assim como sempre lutou pelos direitos LGBTQI+. Talvez como forma de manter a segurança e privacidade de seus usuários sem interferir diretamente em suas contas, o *Grindr* tomou uma série de medidas e iniciativas a fim de tentar garantir a diversidade e educar a comunidade, na tentativa de diminuir os casos abusivos no aplicativo. Por exemplo, aos *Termos de Uso* foram adicionadas passagens como a que permite ao *Grindr* excluir perfis que apresentem discursos de ódio, mensagens homofóbicas, misóginas ou racistas. Foram incluídas também denominações de gêneros transexuais e femininos, além de textos informativos na sessão de “Ajuda” do aplicativo sobre o tema, além de dicas para uma boa convivência. Há também textos nessa mesma sessão sobre saúde sexual e questões de segurança. Qualquer usuário pode denunciar um perfil que tenha infringido as regras de uso, que é avaliado por equipe especializada.

Além das medidas adotadas no aplicativo em si, o *Grindr* investiu também em campanhas educativas como é o caso do *Grindr for Equality*, iniciativa criada em 2012 cujos objetivos eram não somente o de educar a comunidade sobre saúde sexual e segurança, mas também conscientizar e incentivar a participação da população LGBTQI+ nas políticas locais e nacionais. Outra iniciativa da empresa foi

a criação da revista digital *Into*, um portal de notícias com temáticas interessantes ao público *queer*, lançada em 2017. Assim, o *Grindr* estava tentando ir em direção ao que Simkhai sempre defendeu, a uma posição de impulsionador da cultura gay, celebrando a diversidade e agindo pela luta de uma maior igualdade sexual e de gênero. O aplicativo chegou a fazer parcerias com celebridades como Madonna, que, em 2015, conversou com o usuário ganhador de um concurso lançado pelo *Grindr* através do aplicativo.

Contudo, mesmo com todas as campanhas e as mudanças, ainda eram bastante frequentes as reclamações de usuários sobre atitudes de outros indivíduos na plataforma, pedindo por um maior controle das contas e maior rapidez na avaliação das denúncias feitas. Em março de 2019, a revista digital *Vice* publicou matéria com depoimentos de diversas pessoas sobre o *Grindr* em vista do aniversário de seus 10 anos de existência<sup>35</sup>. Enquanto alguns destacavam experiências bastante prazerosas, como a de ter se casado com o atual parceiro conhecido através do aplicativo, outras relataram sua desistência em usar a plataforma por se sentirem fetichizadas, ou não se sentirem másculas o suficiente, ou mesmo invisíveis. Isso mostra apenas o quão ambíguo o ambiente é, e que é preciso compreender que mesmo nesse espaço digital, há uma pluralidade imensa de pessoas ali presentes, além de inúmeras possibilidades de uso do aplicativo que podem ir além daquilo que o *Grindr* almeja. Porém, é inegável como o contexto individual de quem administra e atualiza o aplicativo influencia no cotidiano dos indivíduos.

### 3.3.3 Administração

Não bastassem as polêmicas decorridas do uso do *Grindr* por uma quantidade massiva de pessoas e, assim, da pluralidade desse uso, a empresa vêm enfrentando desafios sem precedentes. As discussões e reclamações agora envolvem uma grande insatisfação de funcionários e ex-funcionários, protestos mais contundentes de usuários e da comunidade LGBTQI+ acerca de questões sobre

---

<sup>35</sup> Disponível em: <  
[https://www.vice.com/pt\\_br/article/59x83d/usuarios-do-grindr-falam-sobre-os-altos-e-baixos-nesses-de-z-anos-do-aplicativo](https://www.vice.com/pt_br/article/59x83d/usuarios-do-grindr-falam-sobre-os-altos-e-baixos-nesses-de-z-anos-do-aplicativo;)>;

privacidade, assim também como problemas que envolvem a segurança nacional dos EUA. Todas essas questões ocorreram após a venda completa das ações do *Grindr* para o grupo *Kunlun* em 2018 – empresa chinesa de jogos sociais digitais -, e consequente saída de Joel Simkhai do cargo de CEO.

As transações de venda se deram de forma gradativa, e em duas etapas. Inicialmente em 2016, o grupo *Kunlun* comprou 60% dos direitos sobre o aplicativo, tendo finalizado a compra completa em 2018, quando ocorreu também a transição de administração. Em matéria para o *BuzzFeedNew.com*, Ryan Mac (2019) escreveu sobre as mudanças que ocorreram após essa transição<sup>36</sup>. Tendo como fontes principais ex-funcionários que deixaram a empresa devido a diferenças éticas com o novo grupo administrativo, todo composto por homens heterossexuais, assim como ex-funcionários demitidos devido à transferência de operações para uma de suas sedes já existente, Mac aponta para uma falta de organização geral do grupo chinês, um desinteresse do mesmo para com a causa LGBTQI+ e uma grande lacuna cultural entre o grupo chinês e o público do *Grindr*.

Uma das primeiras grandes polêmicas circunscrita ao grupo *Kunlun* – além das demissões sistemáticas – ocorreu a partir de uma postagem do atual presidente do *Grindr*, Scott Chen, em sua página do *Facebook*. A revista *Into*, pertencente ao *Grindr*, publicou matéria escrita por Mathew Rodriguez em novembro de 2018 em que mostra outra publicação da revista digital<sup>37</sup> compartilhada por Chen sobre Cher Wang, presidente e CEO da empresa Taiwanesa de tecnologia e *smartphones* HTC. Uma ONG associada a Wang supostamente financiava grupos anti-LGBTQI+ nos EUA, que acabaram por influenciar um referendo em Taiwan sobre o casamento entre pessoas do mesmo sexo. O resultado da votação culminou na proibição desse tipo de matrimônio, incluindo alternativa que não fosse o casamento, além de remover do currículo escolar nacional temas referentes à inclusão e diversidade

---

<sup>36</sup> Disponível em:

<<https://www.buzzfeednews.com/article/ryanmac/grindr-chinese-owner-company-chaos>>;

<sup>37</sup> Disponível em:

<<https://www.intomore.com/impact/grindr-president-says-marriage-is-holy-matrimony-between-a-man-and-a-woman-in-deleted-social-media-post>>;

sexual e de gênero. Juntamente com a matéria compartilhada, Chen escreveu (segundo tradução para a revista *Into*):

Há pessoas que acreditam que o casamento é a união sagrada entre um homem e uma mulher. Eu concordo, mas isso não é da nossa conta. Há pessoas que acreditam que o propósito do casamento é gerar crianças que carreguem seus DNAs. Isso também não é da nossa conta. Há pessoas que são simplesmente diferentes de você, que querem desesperadamente se casar. Elas têm suas próprias razões (2018);

Aparentemente, o intuito da publicação de Chen era o de apoiar o casamento entre pessoas do mesmo sexo, mesmo que houvesse discordância sobre o que seria e significaria o casamento para cada um, além de explicitar que boicotaria a HTC devido ao ocorrido. Contudo, um grande burburinho já havia eclodido e os próprios funcionários do *Grindr* se posicionaram de formas bastante diversas. Alguns pediram demissão de seu cargo, como foi o caso do então chefe de comunicação da empresa, Landon Rafe Zumwalt, que escreveu em carta aberta<sup>38</sup>:

Como um orgulhoso homem gay loucamente apaixonado por outro homem, que eu não mereço, eu me recusei a comprometer meus próprios valores e integridade profissional para defender uma afirmação que vai de encontro com tudo que eu sou e tudo em que acredito (Zumwalt, 2018).

Já outros funcionários, de acordo com Mac para o *BuzzFeedNews.com*, aderiram a uma postura bastante crítica contra a publicação da revista *Into*, afirmando que a equipe optou por publicar a matéria sem discutir a questão previamente com a própria empresa que a mantém.

Em resposta oficial a matéria publicada pela *Into*, Chen pediu desculpas pelo mal entendido, e afirmou ser um ávido aliado das causas LGBTQI+ além de apoiar veementemente o casamento entre pessoas do mesmo sexo. O que quis dizer com sua colocação se referia a sua própria experiência, sua mulher e filhos, e não a uma oposição aos direitos da comunidade LGBTQI+. Ele conclui a resposta se mostrando orgulhoso do trabalho da revista *Into* e assegurando que ela seria importante para os negócios. Contudo, meses depois de sua resposta, Chen decidiu encerrar as atividades da revista digital alegando que a principal forma de consumo de notícias do público se dava através de vídeos. Assim, a decisão mais estratégica

---

<sup>38</sup> Disponível em:

<<https://medium.com/@landenrafezumwalt/goodbye-grindr-and-point-me-toward-tomorrow-e5da81f0c643>>;

financeiramente seria a de focar no canal da revista para o site de vídeos *Youtube.com*. De acordo ainda com Mac para o *BuzzFeedNews.com*, alguns funcionários tentaram convencer Chen de que mídias digitais de notícias levam tempo para formar público e gerar receita, e que, como a *Into* estava em ativa por apenas 2 anos, ainda precisava de mais tempo para que obtivesse lucro. Isso não teria impedido a decisão de Chen, que resultou em outra série de demissões.

Para os funcionários contatados por Mac, essa não teria sido a única decisão da empresa que indicava falta de sensibilidade e conhecimento da cultura gay. Supostamente, Chen teria ridicularizado o *Kinder*, campanha da empresa para estimular a gentileza no aplicativo, possuindo até mesmo página específica na *web*<sup>39</sup> com diversos depoimentos e vídeos de usuários explicando como é possível ser mais gentil no *Grindr*. As maiores preocupações do novo presidente da empresa estariam voltadas para procedimentos técnicos e táticos no aplicativo a fim de aperfeiçoar as características que já funcionam do ponto de vista de vendas, principalmente através da programação.

Dentre as decisões mais controversas da administração de Chen deve-se destacar também a transferência de todas as operações de engenharia do *Grindr*, que ocorriam nos EUA, para Beijing na China. Diversos jornais e revistas publicaram, então, que o *Grindr* estava compartilhando as informações pessoais dos usuários, incluindo suas condições de soropositividade, com empresas terceirizadas. Em resposta as declarações, Chen afirmou que contratou duas empresas especializadas em otimização de aplicativos para prestar serviços ao *Grindr*, o que significava que, de fato, as informações estavam sendo compartilhadas, mas que as empresas não as usariam ou cederiam como estava previsto em contrato assinado. Isso apenas aumentou as preocupações, pois informações de membros do governo e do exército americano que utilizassem o aplicativo poderiam ser facilmente *hakceadas* e acessadas por órgãos de inteligência. As pressões que Chen sofreu por parte da população, incluindo senadores americanos, além da investigação aberta pela CFIUS – *Committee on Foreign Investment in the U.S.* (Comissão sobre Investimentos Estrangeiros nos EUA), o fizeram anunciar que pararia de

---

<sup>39</sup> Disponível em: <<https://www.kindr.grindr.com/>>;

compartilhar os dados dos usuários com as empresas contratadas. Contudo, veio a público posteriormente que Chen trocou *emails* com pesquisadores chineses do Centro de Prevenção e Controle de Doenças acerca de possível pesquisa sobre o HIV, sugerindo contratar um estagiário especificamente para trabalhar em uma publicação científica sobre o tema. Isso inflamou ainda mais as questões de segurança, e, apesar de Chen comentar que os emails se tratavam apenas de conversas preliminares, não havendo resultado em nada, a CFIUS obrigou o grupo *Kunlun* a vender o *Grindr* até o ano de 2020.

Uma das questões mais interessantes sobre esse período da administração do grupo chinês é que, mesmo com todas as controvérsias e críticas, o número diário de usuárias do *Grindr* cresceu de 3,5 milhões para 4,5 milhões (Mac, 2019). Isso pode levantar algumas questões interessantes como, por exemplo, como decisões e mudanças de uma macro-ordem e não diretamente associadas ao aplicativo influenciam o uso cotidiano da plataforma, os micro-espacos criados, a adesão de novos usuários e o comportamento dos antigos? Será que, nesse ponto da história do *Grindr*, as questões operacionais e objetivas são as mais relevantes e pesam mais nas escolhas dos indivíduos que optam pelo uso do aplicativo? Estaria a própria cultura de encontros através de plataformas digitais tão estabelecida que problemáticas em relação a ética e privacidade passam despercebidas no cotidiano? São perguntas não simples de responder, mas pode-se tentar refletir sobre elas sob outra perspectivas.

### 3.4 TRANSIÇÃO – ESCRITOS A MIM MESMO: CARTA ABERTA 02

Quando comecei a usar aplicativos de relacionamento, sobretudo aqueles conhecidos pelos encontros sexuais, não sabia o que pensar a respeito, sentia apenas empolgação. Havia comprado meu primeiro *smartphone* e estava em um intercâmbio universitário nos “EUA”, longe da família e amigos. Sentia finalmente que estava livre para exercer minha sexualidade como quisesse, sem tantos medos de retaliação.

O *Grindr* foi o primeiro aplicativo que usei, em 2013, e sua dinâmica parecia bem atraente para mim. Era bem apelativa a ideia de conseguir uma transa fácil e

com um estranho. Havia certo nível de fetiche nos meus desejos, não somente nos aspectos mais diretos do uso do aplicativo, mas também das possibilidades de realização de vários outros desejos.

Não lembro exatamente quais foram minhas impressões iniciais ao fazer *log in* pela primeira vez, mas fiquei bastante impressionado com a quantidade de corpos tão atraentes. Demorei, entretanto, a iniciar uma conversa com alguém devido a um primeiro estranhamento causado pela assimilação do que aquela interação realmente se tratava para mim: dois estranhos conversando com objetivos práticos de conseguir um parceiro para sexo. Era estranho porque, em minha opinião, apesar do fetiche, transar exigia alguma intimidade, o que não poderia existir com uma pessoa desconhecida. “Superei” esse meu primeiro estranhamento atribuindo minhas preocupações a um moralismo ainda não desconstruído.

Não demorou a aflorar outra sensação melhor descrita como esquisita, quando comecei a conversar com outros caras. Minha primeira conversa com alguém no Grindr foi bastante agradável, porém truncada, de certa forma. Meu interlocutor falava diversas gírias, expressões, e jargões específicos que eu não conseguia compreender num primeiro instante. Após encontrá-lo e, em seguida, conversar com outros perfis, percebi que essas expressões se repetiam frequentemente, quase sempre numa ordem, parecendo até mesmo um roteiro. Era um caminho rápido para testar a compatibilidade entre os envolvidos, a fim de que não perdessem tanto tempo. Resolvi não pensar muito a respeito, e apenas segui o fluxo do aplicativo.

Depois de “superar” esse outro estranhamento, veio um terceiro, ainda em relação às interações entre pessoas. Tratava-se da popularizada expressão “manda *nudes*”. Ao receber o pedido, tinha receio de enviar fotos minhas por não saber ao certo que fins elas iriam tomar. Além disso, parecia que ver a imagem do outro era um critério prático de avaliar seu corpo, cuja aprovação culminava na concretização do ato sexual.

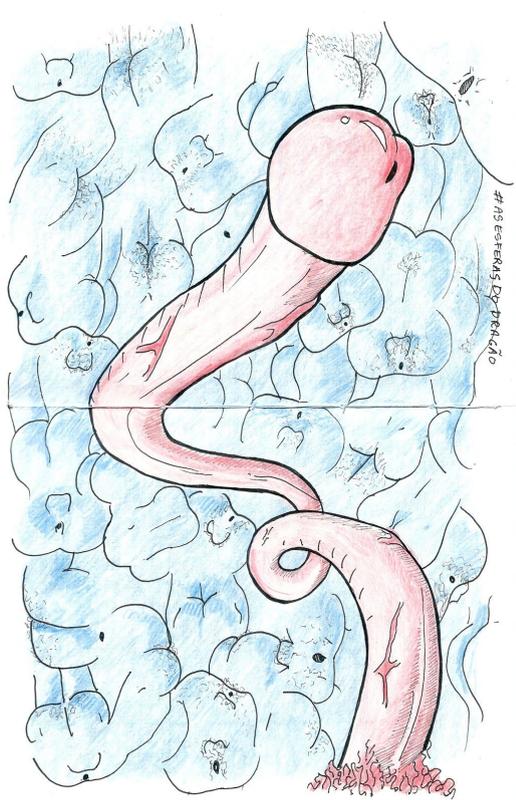
Por ter sofrido bullying durante minha infância e parte da adolescência devido ao meu sobrepeso, não conseguia me desvencilhar facilmente das questões

estéticas do corpo. Contudo, até aquele momento, estava bem comigo mesmo. A situação mudou um pouco quando comecei a utilizar esses aplicativos de encontros. Passei a me empenhar mais para possuir um corpo aceitável pela maioria dos homens com quem buscava interagir. O *Grindr* me fez não somente entrar num ciclo de preocupação estética constante do corpo, mas também ponderar frequentemente sobre como apresentá-lo adequadamente em imagens.

Houve por fim um último estranhamento, relacionado às ferramentas e opções de configuração de perfis. Inicialmente, achava inocente a presença de tantas classificações e a forma como eram visualizadas. Pensava que era como um cartão de visitas que servia para uma rápida introdução. Com o tempo, esse cartão de visitas passou a gerar desconfiança, pois se tratava de uma autoclassificação, cujo caráter também avaliativo ficava cada vez mais evidente. Além disso, era bastante comum encontrar comentários que faziam apologia a crimes e discursos de ódio.

Depois de alguns poucos anos de tantos estranhamentos, decidi por parar de usar aplicativos. Finalmente, ficou claro que minha percepção sobre meu corpo mudara, assim também como a percepção sobre os corpos dos outros, além da percepção desses sobre o meu me incomodar. Era impossível deixar de lado as questões estéticas, o que elevou a importância de todas as atividades que pudessem me esculpir em alvo de desejo. Além disso, meu corpo passou também a ser medida para classificar e julgar os outros. Procurava no aplicativo àqueles que achava ser tão atraentes quanto eu. Não menos, pois não despertava interesse sexual, e não mais, pois pensava que não se interessariam. Por fim, era nítido como minha materialidade, mesmo digital, era passível para consumo, e somente ela. Poucos eram aqueles que se interessavam por mim mesmo e não por um boneco inflável de alta fidelidade. E o pior é que reconheço que tal sentimento partia também de mim em direção aos outros.

Figura 4 - Cartão Postal 03



Fonte: do autor.

Figura 5 - Cartão Postal 04



Fonte: do autor.

## 4 CONTEXTOS

### 4.1 DIGITALIZANDO FOUCAULT

Em 2009, ano em que o *Grindr* foi lançado, ia ao ar pela primeira vez também nos EUA o *reality show RuPaul's Drag Race*, programa de TV na época transmitido pelo canal americano *Logo TV*, no qual *dragqueens*<sup>40</sup> disputam numa competição pelo título de Super Estrela *Drag Americana*. Comandado por uma das *dragqueens* mais influentes e conhecidas no país, RuPaul, o programa vem desde aquela época acumulando um número significativo de fãs, conseguindo grande visibilidade nas maiores redes da mídia convencional do país, inclusive da cultura heterossexual. Sendo um programa, como afirma RuPaul, “de pessoas *queer*, feito por pessoas *queer*, e para pessoas *queer*”, um de seus maiores méritos foi justamente não só vivificar parte da cultura *queer*, como estimulá-la, tirá-la em parte de uma invisibilidade social para colocá-la nos holofotes mundiais. O show mostra não somente a competição entre as habilidades artísticas das participantes, mas também suas histórias, suas dificuldades, suas experiências, criando no imaginário de cada indivíduo um referencial cultural não heteronormativo.

Apesar do sucesso, *RuPaul's Drag Race* enfrentou e ainda enfrenta críticas com relação a certos tipos de conteúdo, como por exemplo a utilização do nome *shemal* para se referir a mensagens direcionadas a participantes do programa<sup>41</sup>. Contudo, uma das maiores críticas diz respeito à transformação das visões que a população tem acerca da arte performática das *dragqueens*. Devido ao grande fenômeno em que o show se transformou, consolidou-se uma maneira de se fazer *drag*<sup>42</sup> limitada aos parâmetros do programa, cujos jurados julgam as participantes corriqueiramente dentro de parâmetros tradicionais da feminilidade. As silhuetas das *queens*<sup>43</sup> devem seguir a forma de ampulheta, barbas são raramente bem vindas, a

---

<sup>40</sup> Antes da popularização do *reality show*, a profissional no Brasil era mais conhecida pelo nome de transformista;

<sup>41</sup> O nome *shemale*, de similar pronúncia, é utilizado de forma pejorativa nos EUA para se referir a pessoas transsexuais e travestis. Com o tempo, o termo no programa foi substituído por *She Done Already Done Had Herses*, que não tem um significado específico;

<sup>42</sup> “Fazer drag” é a expressão normalmente utilizada para designar a ação de performar como *dragqueen* ou *dragking*.

<sup>43</sup> Forma curta para se referir a *dragqueens*;

maquiagem deve sempre afinar e afeminar os traços do rosto, etc.. Tais requerimentos vêm de uma conceituação tradicional de que a arte *dragqueen* é a arte de criar a ilusão do feminino, conceito que tem sido expandido para a arte de performar *gêneros*<sup>44</sup>, convergindo com a arte *dragking*.

É curioso também perceber como as influências do *reality show* da RuPaul tiveram grande impacto na forma como a comunidade *queer* interage entre si, desde formas de lidar com situações adversas até a linguagem que se utiliza. Muitas expressões utilizadas no programa foram bastante popularizadas, inclusive no Brasil, como, por exemplo, *sickening* (incrível), *shantay you stay* (você fica), *sashay away* (vá embora), *the gag* (a surpresa) ou *no T, no shade* – ou *all T, all shade* (sem verdade, sem sombra – toda verdade, toda sombra). Inclusive a cultura de jogar *shade*, que pode ser entendida como a cultura de “alfinetar”, foi fortemente intensificada após o programa, outro exemplo de mudança de comportamento.

Colocando em perspectiva, o *Grindr* surgiu na mesma época em que *RuPaul’s Drag Race* foi ao ar pela primeira vez e, assim como o programa, vem arrebatando um número cada vez maior de pessoas interessadas, com uma escala massiva de usuários internacionais diariamente. E, assim como o show, teve bastante impacto não somente na cultura LGBTQI+, como também resultou numa reverberação comportamental dentro de núcleos heteronormativos. Não à toa outros grandes sucessos em aplicativos de encontros surgiram, como o *Tinder*, cujo público abrange também o público heterossexual.

Contudo, grandes transformações não ocorrem repentinamente, principalmente no que diz respeito à comunicação e comportamentos que se propagam a ponto de poderem ser identificados como características de um grupo. Enxergando a questão por uma lente Foucaultiana, podemos considerar tais transformações como frutos das relações e jogos de poder. Oriana Duarte (2012) no

---

<sup>44</sup> Judith Butler utilizará como exemplo os shows de *dragqueens* para explicar como socialmente no dia-a-dia performamos o gênero que nos é atribuído. Contudo, a expressão “performar gêneros” aqui é utilizada no sentido cênico: de se apresentar para um público ressaltando e exagerando características de gêneros específicos;

início do texto “Atravessando Foucault” aponta para como tais jogos de poder se relacionam com a comunicação na perspectiva do filósofo:

(...) a comunicação é abordada por Foucault não pela utopia de um estado de transparência tamanha, que fosse possível sua circulação sem obstáculos. O problema da comunicação, como posto por ele, é dela se impor regras de direito, técnicas de gestão pelas quais é possível, nesses jogos de poder, jogar com o mínimo de dominação. Disto se entende que a comunicação seja elemento de suma importância na emergência de uma nova ética, pela qual, o poder não é tomado como o mal, mas sim como “jogos estratégicos” entre liberdades, o que significa “jogos que fazem com que uns tentem determinar a conduta dos outros, ao que os outros tentam responder não deixando sua conduta ser determinada ou determinando em troca a conduta dos outros.” (DUARTE, p. 98)

É possível entender então as trocas que ocorrem na comunicação tanto entre indivíduos, como através de veículos de comunicação em massa, ou mesmo plataformas de mídias sociais como meios por onde relações de poder entre os indivíduos envolvidos são construídas e estabelecidas. Entretanto, seria perigoso pensar que essas relações são construídas sempre de forma consciente e que as tentativas de determinação de conduta se dão objetivamente.

Se entendermos o corpo enquanto o corpomídia proposto por Greiner e Katz, podemos considerar que a comunicação aqui abrange não somente as formas de comunicação verbal, mas todos os processos de contaminação a que os corpos são expostos. Assim, gírias e jargões, como as do *reality show RuPaul's Drag Race*, adotadas gradativamente por um público cada vez maior seriam apenas um exemplo dessas contaminações ocorridas. Toda a informação visual transmitida no programa, toda informação sonora, indicações de cheiros, formas de agir em determinadas situações “contaminariam” de alguma forma a quem assiste à competição de *dragqueens*. E seriam através dessas contaminações que as relações de poder se dariam, que os jogos de poder se apresentariam.

De modo semelhante, um aplicativo ativo cujo número de usuários apenas cresceu durante 10 anos de existência certamente apresenta processos de contaminação que constroem relações de poder, propagando-se de corpo a corpo, através de sua interface. Essa interface é uma interface-corpo, que carrega consigo uma miscelânea de múltiplos contextos não somente dos diversos usuários que a utilizam, como também dos corpos que a mantém, a atualizam, a projetam. É um

novo recorte da realidade, um novo enquadramento, composto por múltiplos outros e poroso por excelência. A interface do *Grindr*, assim como outras, é uma membrana que deixa permear percepções, comportamentos, modos de vida, emoções, e onde se constrói de forma percebida ou não, uma continuidade dos corpos com os quais tem contato. E é porque as interfaces são membranosas que há os processos de contaminação, talvez pontes para as relações de poder, considerando que: “O poder está em toda parte; não porque englobe tudo e sim porque provém de todos os lugares” (FOUCAULT, 2014, p. 101). Além disso, “(...) as relações de poder não se encontram em posição de exterioridade com respeito a outros tipos de relações (processos econômicos, relações de conhecimento, relações sexuais), mas lhe são imanentes” (*Ibid.*, p. 102).

#### **4.1.1 Poder e Sexualidade**

Já há algum tempo um grande número de pessoas lutam para que se possa fazer e ser o que se quer, para viver o que se é em momentos diversos e não apenas em ocasiões específicas. A luta desses movimentos, por vezes, se dá através da busca e união entre indivíduos de similares experiências e perspectivas, fazendo-os um grupo relativamente coeso. Enquanto grupo, defender-se socialmente e sobreviver a constantes hostilidades externas torna-se mais possível. Possibilitam-se também práticas próprias ao coletivo, mas que são mal vistas pela contingência da sociedade em que se vive. Um exemplo disso foi a rebelião na *Stonewall Inn* que ocorreu em Nova York no fim dos anos de 1960. Durante batida policial<sup>45</sup> no bar, notório por receber pessoas LGBTQI+ em situações de maior risco (pobres, *dragqueens*, homens afeminados, mulheres masculinas, pessoas trans, travestis, etc.), o público foi incitado a reagir contra a violência policial. Rapidamente um número considerável de pessoas se reuniu ali em apoio a causa e novas passeatas e protestos foram organizados, assim como organizações de luta em prol da comunidade LGBTQI+, como ONGs e jornais.

---

<sup>45</sup> Era raro na época que bares aceitassem pessoas LGBTQI+ nos estabelecimentos, além de existir uma política anti-homossexual. Assim, eram comuns batidas policiais para dispersar e deter essas pessoas;

O Grindr, de acordo com Simkhai, surgiu com o intuito de facilitar o encontro entre indivíduos semelhantes para o exercício de suas práticas e para a vivência de seus desejos. Contudo, nem as relações externas ou internas ao grupo podem ser amplamente entendidas sem se compreender do que se trata o poder, principal problemática que tangencia e conduz o trabalho do filósofo Michel Foucault.

Na apresentação à edição brasileira de “Ditos e Escritos IV – Estratégia, Poder-Saber”, Manoel Barros da Mota (2015), organizador do livro, alerta que Foucault não desenvolveu uma teoria geral do poder, pois não era sua intenção fazê-lo. O que ele buscava, assim como outros de seus contemporâneos, era apreender o problema do poder, que, no século XX, se apresentava em excesso em algumas sociedades capitalistas, que desenvolveram o fascismo, e no stalinismo soviético. Assim, Foucault concentrava as discussões sobre o poder no que denominava de experiências fundamentais, sendo elas a da loucura, da prisão, e da sexualidade.

Ao refletir sobre a problemática do poder, Foucault mostra em *A Vontade de Saber* (2019) como emergiram no séc. XIX ferramentas e técnicas de um dispositivo da sexualidade pelo qual uma série de normas foi estabelecida acerca do comportamento sexual dos indivíduos. Da confissão ao surgimento de uma *scientia sexualis*, os indivíduos eram estimulados a relatar suas vivências, seus desejos, seus sentimentos, para a redenção de pecados ou para análise e tratamento de patologias por uma ciência psiquiátrica ainda em seus primórdios. Um dos principais pontos do filósofo, contudo, se dá ao questionar a hipótese de que o controle da sexualidade e da vida se dá através somente da repressão, argumentando que também através do dispositivo da sexualidade o domínio do poder tenta produzir indivíduos e seus modos de existência:

Não se deve concebê-la [a sexualidade] como uma espécie de dado da natureza que o poder é tentado a pôr em xeque, ou como um domínio obscuro que o saber tentaria, pouco a pouco, desvelar. A sexualidade é o nome que se pode dar a um dispositivo histórico: não à realidade subterrânea que se apreende com dificuldade, mas à grande rede da superfície em que a estimulação dos corpos, a intensificação dos prazeres, a incitação ao discurso, a formação dos conhecimentos, o reforço dos controles e das resistências encadeiam-se uns aos outros, segundo algumas estratégias de saber e de poder (FOUCAULT, 2019, p. 115)

No que diz respeito especificamente à homossexualidade, Foucault aponta para a psiquiatrização do prazer perverso como um dos grandes conjuntos estratégicos do domínio para produzir dispositivos de saber e de poder acerca do sexo. Enquanto determinadas práticas eram normatizadas, outras, como a sodomia<sup>46</sup>, eram patologizadas, sendo passíveis de tratamento.

Em que lugar estaria então o *Grindr* nessas relações de poder quanto à sexualidade? Assim como outros espaços e técnicas, o aplicativo surge numa tentativa de preservar parte da comunidade LGBTQI+, principalmente a comunidade gay, em suas vivências não heteronormativas, e, de forma geral, há hoje um grande sucesso nesse objetivo. Entretanto, não somente o Grindr mas também outros aplicativos de encontros para a comunidade LGBTQI+ podem ser vistos como um dos espaços aos quais é relegada a possibilidade da vivência dessas outras sexualidades não normativas, para que essas não sejam vistas, não estejam à mostra em uma sociedade que ainda vive majoritariamente num núcleo familiar cuja base é a relação entre homem e mulher. Na introdução de *A Vontade de Saber*, Foucault escreve:

[...] Se for mesmo preciso dar lugar às sexualidades ilegítimas, que vão incomodar noutra lugar: que incomodem lá onde possam ser reinscritas, senão nos circuitos da produção, pelo menos nos do lucro. O *rendez-vous* e a casa de saúde serão tais lugares de tolerância: a prostituta, o cliente, o rufião, o psiquiatra e sua histórica – estes “outros vitorianos”, diria Stephen Marcus – parecem ter feito passar, de maneira sub-reptícia, o prazer a que não se alude para a ordem das coisas que se contam; as palavras, os gestos, então autorizados em surdina, trocam-se nesses lugares a preço alto. Somente aí o sexo selvagem teria direito a algumas formas do real, mas bem insularizadas, e a tipos de discurso clandestinos, circunscritos, codificados. Fora desses lugares, o puritanismo moderno teria imposto seu tríplice decreto de interdição, inexistência e mutismo. (FOUCAULT, 2019. P. 10)

O que o *Grindr* herda de outros contextos é também o próprio modus operandi de concentrar sexualidades ainda ilegítimas em diversos lugares do mundo, com sua estrutura e seus códigos próprios que se formaram e popularizaram devido ao desejo latente de diversos indivíduos e à recriminação desses desejos por muitos outros. Esse talvez seja o grande nó inerente não somente ao aplicativo mas a outros lugares e técnicas utilizadas pela comunidade gay para exercício de sua sexualidade: ao mesmo tempo em que criam espaços mais seguros para as

---

<sup>46</sup> Prática sexual de penetração anal principalmente, mas não exclusivamente, entre homens;

peças a quem se destinam, são jogadas à margem de uma sociedade e invisibilizadas, e somente ali são amplamente permitidas práticas não heterossexuais.

O *Grindr* de certa forma possibilita também a fiscalização de seus usuários, e sendo a fiscalização um dos métodos empregados nas políticas de controle das populações exercidas pelo biopoder, cabe atentar as principais formas pelas quais Foucault afirma haver sido desenvolvido esse poder sobre a vida. Uma delas se deu sobre o corpo enquanto corpo-espécie, “transpassado pela mecânica do ser vivo e como suporte dos processos biológicos” (2019, p. 150), cujas intervenções, temas e práticas circundam a proliferação da espécie, aos nascimentos e às mortalidades, ao nível de saúde, à duração da vida, à longevidade. Já a outra forma tomou o corpo como corpo máquina, que almejava o adestramento dos corpos, a ampliação de suas aptidões, a extorsão de suas forças, a sua integração a sistemas de controles econômicos, o crescimento de sua docilidade e utilidade, tudo isso através de processos disciplinares (*Ibid.*).

Analisando a existência do *Grindr* pela forma do biopoder que trata o corpo enquanto corpo-espécie, que age através de uma biopolítica, o que se destaca hoje é a grande atenção dada a questões de saúde não somente do público do aplicativo, mas a da população como um todo. Devemos lembrar que foi a comunidade LGBTQI+, especialmente homens gays, que mais sofreram com a epidemia de aids a partir dos anos de 1970 e que ainda sentem as suas reverberações sociais. Assim, as iniciativas do *Grindr* quanto à educação sobre saúde sexual e a adição de ferramentas no aplicativo para a declaração dos status sorológicos parecem compor um quadro muito mais complexo. Elas contribuem para o mapeamento da população portadora do vírus, assim como para controlar a disseminação do HIV e, conseqüentemente, para a prevenção da doença e de nova epidemia. Apesar de haver informações na página *web* do *Grindr* sobre outras doenças sexualmente transmissíveis, a presença do biopoder sobre o corpo-espécie se evidencia, sobretudo, devido às medidas de prevenção ao HIV quando se trata de saúde sexual.

A questão é tão relevante que se tornou ponto central na polêmica acerca do compartilhamento sem consentimentos de dados de usuários sob a nova administração do grupo *Kunlun* em 2018. Ao se divulgar que a empresa, nova dona do *Grindr*, passara os dados dos usuários a empresas especializadas na otimização de aplicativos, o ponto central das críticas e preocupações foi o status de HIV. Praticamente todas as manchetes de matérias sobre o caso continham a sigla, o que nos revela pelo menos que há ainda uma grande sensação de periculosidade do vírus, principalmente nos EUA, e que há uma sujeição de seus portadores ao título de doentes<sup>47</sup>.

Esse compartilhamento de dados acarretou em alertas quanto à segurança nacional. A CFIUS - Comitê de Investimentos Estrangeiros nos Estados Unidos – abriu investigação sobre a transação de venda do *Grindr* para a *Kunlun* especialmente depois das denúncias, e uma de suas principais preocupações era a de que informações comprometedoras sobre membros do exército e do governo americano pudessem vazar e ser utilizadas contra a nação. O que seriam tais “informações comprometedoras”? Certamente a questão sobre o HIV está envolvida, mas há também outras possibilidades de tipos de informação, como a localização, ou o simples fato de um indivíduo estrategicamente relevante no país estar usando o *Grindr*. A sexualidade de indivíduos em cargo de poder não pode ser exposta, pois sobre eles nenhum tipo de controle que não seja interno, pelo nível hierárquico apropriado, deve ser exercido. Afinal:

Nas relações de poder, a sexualidade não é o elemento mais rígido, mas um dos dotados de maior instrumentalidade: utilizável no maior número de manobras e podendo servir de ponto de apoio, de articulação às mais variadas estratégias” (FOUCAULT, 2019, p. 112).

O que fica em evidência com o caso acima é a reafirmação da sexualidade como dispositivo para o exercício do domínio nos jogos de poder e o *Grindr* como uma de suas novas ferramentas, que pode ser a qualquer momento utilizado para objetivos que não os iniciais desejados por seu fundador. Foi este o caso tanto da exposição de atletas nas olimpíadas do Rio de Janeiro em 2016, pelo jornalista do

---

<sup>47</sup> Uma das maiores lutas de militantes sobre as questões de saúde sexual é a de fazer ver os portadores do vírus HIV não mais como pessoas doentes. Se há o tratamento médico devido, a doença da aids não se desenvolve e o vírus passa a ser indetectável;

*The Daily Beast*, a fim de ridicularizá-los, como o de Stephen Port, que utilizou o *Grindr* e outros aplicativos para atrair suas vítimas entre 2014 e 2015.

Outra questão não menos relevante engloba todos os discursos discriminatórios expostos na plataforma pelos usuários. O *Grindr* é também um propagador de comportamentos e posturas normativas, mesmo quando se colocam as preferências de formas mais positivas, como ao escrever “apenas cristãos” ao invés de “sem judeus”, ou ainda “apenas machos” ou “apenas discretos” no lugar de “não curto afeminados”. Afirmar positivamente o que se busca ainda se configura como meio de exclusão e nessas interações indiretas ou diretas no aplicativo se encontram jogos de poder em que indivíduos impõem classificações do desejável e do indesejável, o que, de forma coletiva, suscita normas para o corpo. Seja numa perspectiva macro internacional ou localizada, o *Grindr* e as novas plataformas de encontro se classificam como instrumentos que atualizam o dispositivo da sexualidade.

O questionamento que ainda pode existir é o porquê do *Grindr* ser tão efetivo não somente em seu objetivo principal mas também em outros, para o benefício ou malefício de seus usuários. Apesar do posicionamento político da empresa majoritariamente em defesa das minorias LGBTQI+, suas ações são insuficientes para a diminuição de casos polêmicos como os referenciados frente à massiva quantidade de crítica. Ao mesmo tempo, o aplicativo conta ainda com um número crescente de acessos diários. Essa situação reflete a política administrativa do grupo *Kunlun*, que tem como foco maior aprimorar aspectos de usabilidade direta do aplicativo, em detrimento dos programas e ações educativas do *Grindr*. O que se aplica nesse nível de desenvolvimento são técnicas e formas de organizar o aplicativo, funções que são adicionadas ou retiradas, ícones que são substituídos para se tornarem mais compreensíveis. Juntamente a esse foco da empresa *Kunlun*, pode-se perceber também que grande parte das questões conflituosas que envolvem o *Grindr* diz respeito à fiscalização, o mapeamento dos corpos, sua descrição e registro.

Essas questões referentes à administração da empresa *Kunlun*, suas ações e seu foco parecem ressoar com aspectos de um poder que toma o corpo como maquínico. Ele apresenta um conjunto de técnicas que almejam o aumento de uma força produtiva através da distribuição e organização dos corpos, das forças e do tempo, preocupando-se em registrar todas as ações, todos os deslizos e sucessos para hierarquizar e também punir.

#### **4.1.2 A docilidade dos corpos: distribuições, atividades e forças**

Foucault em 1975 publica seu livro *Vigiar e Punir*, no qual aborda como se deu o desenvolvimento das prisões e do sistema penitenciário ocidental como forma punitiva a delitos. Porém, seu interesse pelo tema remonta de anos anteriores quando eclodiam diversos protestos em diferentes presídios na França. Nesse momento, juntamente com outros estudiosos da época, Foucault cria o GIP (Grupo de Informação sobre a Prisão), que tinha por objetivo dar voz aos usuários da prisão (detentos, ex-detentos, familiares, etc.) para que eles mesmos pudessem denunciar abusos sofridos e más condições de encarceramento, além de poderem se comunicar entre si. Foucault justificava esse seu interesse afirmando serem as prisões os lugares onde havia manifestações de poder mais evidentes:

A prisão é o único lugar onde o poder pode se manifestar em estado nu, nas suas dimensões as mais excessivas, e se justificar como poder moral. “Tenho muita razão de punir, já que você sabe que é vil roubar, matar...” É isso o que é fascinante nas prisões: por uma vez o poder não se esconde, não se mascara, se mostra como tirania levada aos mais ínfimos detalhes, cinicamente ele próprio; [...] (2015, p. 40).

Assim, no livro *Vigiar e Punir*, Foucault aborda esse poder, ao qual dá o nome de poder disciplinar, que se encontra mais fortemente presente em diversas instituições a partir do séc. XVII, como escolas, hospitais, quartéis e fábricas. As disciplinas teriam surgido de pequenas coisas em pequenos dispositivos, cada vez mais propagados, que se institucionalizaram em técnicas gerais (Foucault, 2014). O que as diferenciavam de outros poderes quanto ao controle dos corpos eram a escala do controle, que se dava no detalhe, no indivíduo como unidade indissociável; o objeto do controle, que estava nas forças das ações e não mais nos sinais, nos resultados, importando agora o exercício; e a modalidade em que a coerção se dava ininterruptamente sobre os processos de uma atividade (*Ibid.*).

“Esses métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que realizam a sujeição constante de suas forças e lhes impõe uma relação de docilidade-utilidade, são o que podemos chamar de ‘disciplinas’” (*Ibid.*, p. 135). Como consequência: “A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência)” (*Ibid.*).

Assim, Foucault aponta para uma série de técnicas disciplinares que se cristalizaram em diversas instituições que atuavam sobre os espaços, as atividades e as forças. Um conjunto dessas técnicas seria o que o autor chama de “Arte das distribuições”. Por muitas vezes as disciplinas precisam da definição de uma cerca, um muro, que crie um espaço heterogêneo a outros e encerrados em si. Seria o confinamento, como acontecia mais nitidamente em quartéis, escolas-convento e fábricas que possuíam alojamentos em suas instalações. Contudo, nem sempre a cerca é necessária. O que importa mesmo é “estabelecer as presenças e as ausências, saber onde e como encontrar os indivíduos, instaurar as comunicações úteis, interromper as outras, poder a cada instante vigiar o comportamento de cada um, apreciá-lo, sancioná-lo, medir as qualidades e os méritos” (*Ibid.*, p. 140). Esse seria o princípio do quadriculamento ou das localizações imediatas. Além disso, as localizações precisariam ser também funcionais, em que os elementos, os indivíduos, cada um em seu lugar, deveriam ter uma função específica, e cujas relações de localização também trabalhariam para a otimização da atividade. Por fim, a arte das distribuições contaria também com a fila, que organizaria os sujeitos não somente de forma imediata e funcional, mas também intercambiável, em que se pudesse reconhecer cada um pelo lugar que ocupa na série.

Outro conjunto de técnicas das disciplinas, os quais Foucault classifica sob o grupo de controles da atividade, diz respeito, de forma geral, às relações entre tempo, gestos e objetos envolvidos numa atividade. Primeiramente há atenção com o horário, com o quadriculamento do tempo, repartindo-o da forma mais adequada ao objetivo. Em seguida, o ato é elaborado temporalmente, processo pelo qual seus elementos são explicitados, e é definida a posição adequada para o corpo. “O tempo penetra o corpo, e com ele todos os controles minuciosos do poder” (*Ibid.*, p. 149).

Há também o relacionamento de todos os gestos locais e a atitude global do corpo: “No bom emprego do corpo, que permite o bom emprego do tempo, nada deve ficar ocioso ou inútil: tudo deve ser chamado a formar o suporte do ato requerido” (*Ibid.*). Não somente isso, as disciplinas articulam também a relação entre corpo e objetos utilizados no ato, mapeando as superfícies que interagem e ditando as formas destas de se relacionarem. E tudo não se encerra em uma única repetição. Existe a utilização sempre crescente e exaustiva do tempo: “importa extrair do tempo sempre mais instantes disponíveis e de cada instante sempre mais forças úteis” (*Ibid.*, p. 151).

Segundo Foucault, é através de quatro processos principais que as disciplinas adicionam e capitalizam o tempo. O primeiro é a segmentação da duração, em que cada segmento, seja sucessivo ou paralelo a outro, deve chegar a um termo específico. O segundo é a organização das sequências de um ponto de vista analítico cujas complexidades são crescentes; Em seguida, se finda os segmentos, põe-se um termo de finalização geralmente marcado por uma prova, que permite a avaliação do indivíduo de acordo com as normas estabelecidas e comparação entre os avaliados. Por fim, estabelece-se séries de séries, agrupam-se segmentos. Todas essas técnicas se orquestram para tornar o tempo evolutivo, de onde se extrai a concepção de evolução enquanto progresso através de exercícios contínuos: “O ponto em apreço é o ‘exercício’, a técnica pela qual se impõe aos corpos tarefas ao mesmo tempo repetitivas e diferentes, mas sempre graduadas” (*Ibid.*, p. 158).

As disciplinas enquadram, por fim, a composição de todas as forças. Cada indivíduo é posicionado em um grupo de forma que exerça um máximo de eficiência, acarretando também em uma maior eficiência do grupo. São as partes, as engrenagens de uma máquina. Não se trata mais da força bruta do conjunto, mas da forma que seus elementos são organizados para seu melhor aproveitamento. “Surge assim, uma exigência nova a que a disciplina tem de atender: construir uma máquina cujo efeito será elevado ao máximo pela articulação combinada das peças elementares de que ela se compõe” (*Ibid.*, p. 160). Essa exigência é traduzida nesse corpo singular que se articula com outros, nas séries e segmentações que também

agem como peças e numa série de comandos simples que otimizam a atividade sem a necessidade de seu entendimento, mas que indica novas ações a serem feitas.

Foucault descreve com frequência em seu texto de *Vigiar e Punir* atividades executadas principalmente durante o séc. XVIII por grupos em instituições disciplinares, seus regimentos e instruções de execução, para exemplificar as técnicas disciplinares ou para ressaltar suas sistematizações, como quando descreve a atividade do calígrafo ou as rigorosas diretrizes de marcha dos soldados da época. Contudo, é preciso ter em mente que essas técnicas mudaram, se transformaram, no que tange a suas manifestações, mas podem ainda estar presentes. Da mesma forma que se sistematizaram por volta do século XVIII, outras sistematizações surgiram. Foucault comenta a respeito quando fala do abrandamento do confinamento em instituições disciplinares na entrevista com A. Krywin e F. Ringelhein, em 1973:

Mas a burguesia não abandonou a função do internamento. Ela chegou a obter os mesmos efeitos de internamento através de outros meios. O endividamento do operário, o fato, por exemplo, de que ele é obrigado a pagar seu aluguel um mês adiantado, quando ele só toca em seu salário no fim do mês, a venda à prestação, o sistema de poupança, os recolhimentos de aposentadoria e de assistência, as vilas operárias, tudo isso constitui diferentes meios de controlar a classe operária de uma maneira muito mais branda, muito mais inteligente, muito mais fina, e a fim de seqüestrá-la. (2015, p. 73)

#### 4.2 NEM PAN NEM SYN: OUTROS DISCIPLINAMENTOS DIGITAIS

A partir de uma observação mais detalhada do *Grindr* e de todo seu histórico entre polêmicas e conquistas, é possível identificar uma série de técnicas disciplinares que, como indicou Foucault, se abrandaram. Algumas estão presentes na disposição dos elementos que compõem o aplicativo, outras nas relações de uso do aplicativo no dia-a-dia, e outras em relação ao contexto histórico do público gay por busca de parceiros. Seja como for, essas técnicas estão constantemente encobertas por um véu que se põe como liberdade de escolha. Isso é refletido também na atividade projetual, que tem como uma de suas grandes diretrizes a não imposição de limitações para que os usuários executem uma ação desejada para o produto. É preciso incentivá-los positivamente concedendo autonomia o suficiente

para tomarem decisões divergentes que resultam por vezes em caminhos mais longos e trabalhosos.

1) Pensando sobre as distribuições no *Grindr*, pode-se dizer que ninguém é obrigado a usá-lo, mesmo porque há hoje diversos concorrentes. Entretanto, o que o *Grindr* impulsionou ao ser lançado foi a portabilidade do prazer sexual. Criou-se um espaço digital onde se pode buscar, de forma rápida e a qualquer momento, a saciação dos desejos e o prazer. Trata-se da relegação de uma sexualidade desviante a um espaço específico através de uma nova configuração de confinamento. Visto que o público LGBTQI+ vive em constante risco devido a seu caráter não heteronormativo, o *Grindr* não é apenas um território apropriado para manifestações afetivas e sexuais, mas um lugar apropriado para manifestações afetivas específicas. Assim, o isolamento não é impeditivo, de barreiras intransponíveis que fixam a massa dos indivíduos. Porém, há um isolamento subjetivo e abstrato que demarca áreas onde é mais seguro atuar em práticas sexuais desviantes. Mas, mesmo mais seguro, não deixa de confinar, criar um entorno. A escolha então seria o de aventurar-se ao risco de violência cotidiana, ou se submeter a um conjunto de técnicas de mais um dispositivo da sexualidade que permite o indivíduo desejar e ser desejado.

2) Além do isolamento abstrato, as distribuições se apresentam na maneira como os corpos são organizados no *Grindr*. Ao mostrar os indivíduos mais próximos logo na tela inicial, é possível localizá-los imediatamente, não somente a nível de distribuição geográfica, mas também se estão disponíveis no aplicativo em determinando momento. Isso se dá pela definição *online* ou *offline*, que indica também se a localização de cada um permanece atualizada ou não, já que, ao sair da plataforma, o perfil do usuário indica sua última localização enquanto estava conectado. Por mais que o *Grindr* não apresente localizações precisas de cada pessoa, essa sua característica possibilita ainda especular mais precisamente a quantidade de homens que se relacionam com outros homens<sup>48</sup> em uma determinada região.

---

<sup>48</sup> Não desconsidero aqui o uso do aplicativo por mulheres, pessoas não-binárias ou de gênero fluido, mas ressalto o gênero da maior parte das pessoas que usam o aplicativo;

O uso do GPS para determinar localizações individuais tem outro efeito que ainda envolve as localizações imediatas. É possível definir perfis sócio-econômicos e culturais de uma determinada região geográfica através do aplicativo. Por exemplo, mantendo o aplicativo do *Grindr* aberto no *smartphone* ao andar por uma cidade, pode-se mapear como a massa daquela região urbana se configura, devido à ordem de visualização de perfis por proximidade. Assim, à medida que uma pessoa utilizando o aplicativo se move, os perfis mostrados são atualizados, e através de signos apresentados nas fotos vistas na tela inicial - desde a cor da pele até os objetos que aparecem -, pode-se deduzir características como poder aquisitivo geral da região, referenciais estéticos visuais, e, junto a isso, masculinidades e feminilidades.

É curioso notar como essa leitura da disposição geográfica dos corpos através de uma plataforma digital já ocorria mesmo antes da tecnologia GPS ser integrada a aparelhos celulares. Richard Miskolci comenta em sua pesquisa “Desejos Digitais” que nas antigas plataformas para de bate-papo as salas com mais usuários num site, apresentando-se no topo de uma lista de salas disponíveis, eram ocupadas, pelo menos em São Paulo, por pessoas que moravam mais próximo ao centro da cidade. Quanto mais inferior o posicionamento na lista, mais as salas eram ocupadas por pessoas na periferia<sup>49</sup>.

3) A disposição dos corpos no *Grindr* na forma como é feita não somente os localiza, mas opera também funcionalmente para que o objetivo principal do aplicativo seja alcançado. Dispondo-os de acordo com a proximidade, cada usuário pode decidir se o investimento para encontrar alguém vale à pena. Em outras palavras, é mais fácil duas pessoas que estão próximas se encontrarem do que duas pessoas que estão distante, economizando tanto em energia para se deslocar como financeiramente para o transporte. Esse talvez seja um dos pontos em que a

---

<sup>49</sup> Vale lembrar que as salas de bate-papo apresentavam um limite máximo de usuários que poderiam acessá-las de uma única vez, pois parece ser esse o motivo dessa distribuição centro/topo – periferia/base. Além disso, as salas ainda são ativas hoje em dia, mas essa característica é colocada na pesquisa de Miskolci como algo que ocorria antes dos aplicativos móveis se popularizarem. Por isso, não é possível dizer nesse trabalho se essa distribuição ainda ocorre;

lógica de mercado mais se evidencie no *Grindr* ao proporcionar uma escolha baseada em valor percebido nos corpos com os quais se interage.

4) A distribuição visual em *grid* dos corpos no *Grindr* por proximidade gera, além de tudo, e mais que em outras plataformas, o efeito de fila. Impossível não pensar na expressão “fazer a fila andar” quando Joel Simkhai expõe seu objetivo de permitir que se veja a grande quantidade de opções disponíveis de pessoas para se relacionar. Existe aqui a fila por proximidade simplesmente, ou a fila dos perfis tornados favoritos, ou a até mesmo a fila de novos usuários, todas dispostas na organização do *layout* de exibição dos perfis. Além disso, há a fila dos rejeitados, dos bloqueados, que nem sequer devem ser vistos. Contudo, o que se torna mais relevante é a intercambialidade entre esses perfis. Ninguém ali é insubstituível, todos podem ser reciclados, ou somente descartados, realocados, a depender de critérios próprios. Mas vai sempre existir critérios, mesmo que contraditórios ou invisíveis, que ordenará a fila dos corpos para cada um.

5) Além das relações que envolvem as distribuições dos perfis, o *Grindr* propõe também economias (de esforço e tempo, por exemplo) através principalmente da segmentação da busca por parceiros. A principal segmentação da atividade se dá entre busca e encontro. O aplicativo procura otimizar a busca, deixando a cargo dos usuários o encontro. E para otimizar a busca, esta é também segmentada nos momentos de exploração visual dos perfis e de interação com alguns deles. Nas interações, parece haver também uma segmentação, com blocos de conteúdos a serem conversados que podem intercambiar em ordem, mas que aparentemente precisam ser experienciados para que finalmente se possa tomar a decisão de encontrar alguém. É o que o autor de *Meet Grindr*, Jaime Woo (2013), chama de *script* (roteiro).

Para cada fase, para cada momento, há uma dinâmica de construção de corpo diferente. Na etapa de varredura geral dos perfis, sabendo-se também que se é buscado, há a escolha da imagem a ser mostrada e como mostrá-la. Para os que

agem *no sigilo*<sup>50</sup>, partes de corpos - peitorais, braços, pernas – desnudados podem ser vistas geralmente como forma de atrair interessados que também buscam o sigilo. Há aqueles que gostam de ostentar certo estilo de vida, optando por fotografias em hotéis, praias, ou países estrangeiros. Há aqueles que mostram o rosto, às vezes somente o rosto, já possivelmente construindo visualmente sua aversão aos sigilosos. Enfim, mostra-se logo de início aquilo que pode atrair parceiros a nível de visualização, mostra-se aquilo que não é bem vindo, e aquilo que o é. E às vezes não se mostra nada, o que também comunica algo, como, talvez, insegurança, ou também busca por sigilo, ou quem sabe até algum tipo de ilegalidade. E junto ao mostrar-se visualmente, há constantemente o descrever-se, que não ocorre somente através de um curto texto livre, mas também pelas categorias pré-estabelecidas do aplicativo. Nesse caso, a descrição é complementar a imagem, e não o contrário.

Já no segmento das conversas, os usuários informam de onde falam, o que buscam, o objetivo de cada um, o que gostam de fazer, sexualmente ou não. Trocam fotos - frequentemente *nudes*<sup>51</sup> -, identificam quem possui lugar disponível para se encontrarem, ou então marcam o encontro em algum outro lugar. Há aqueles que preferem seguir o roteiro à risca, outros que preferem adicionar ou pular tópicos e temas para discutir. Existem pessoas que são sexualmente mais diretas, por vezes invasivas, já outras preferem dar respostas mais vagas, mas que indicam intenções sexuais. Ou há então aquelas que seguem um caminho oposto a esses, e preferem ter uma conversa mais livre de teor sexual.

É interessante relacionar a segmentação de toda a atividade no *Grindr* com o trabalho projetual, especialmente de um artefato digital. É muito comum, quase indispensável, se entender a rotina do público para o qual se projeta, que pode ser ilustrada no que é mais popularmente conhecido como *jornada do usuário*<sup>52</sup>. Assim,

---

<sup>50</sup> Termo que indica a escolha de não se identificar e expor socialmente quanto à orientação ou preferências sexuais. Pessoas que agem no sigilo são pessoas que podem somente, ou sentem que podem somente, ou mesmo até preferem se relacionar de forma escondida com outros homens;

<sup>51</sup> Termo que indica fotografias pessoais sem roupas e/ou eróticas;

<sup>52</sup> Tabela ou gráfico onde se divide uma atividade por seus momentos específicos, por vezes em ordem cronológica, em que se agrupam ações que se assemelham ou que são exercidas em conjunto;

pode-se identificar problemas, angústias, más resoluções, ou oportunidades para se desenvolver uma solução. Apesar de todas as segmentações e classificações, a solução desenvolvida deve apresentar transições de usos da forma mais imperceptível possível e com o menor número de ações a serem feitas para se concluir a atividade<sup>53</sup>. Assim, segmenta-se a atividade desde o início do projeto, classifica-se as ações envolvidas, porém todas as repartições são escondidas dos usuários, pois assim há uma maior chance de adesão ao produto devido a um menor nível de esforço.

6) Qualquer que seja a construção do discurso no *Grindr*, ele indica o corpo interlocutor, contribuindo para a análise de compatibilidade. E o que aparece ali, tanto ao trocar mensagens como no momento de exploração dos perfis, é uma continuidade do que não é diretamente exibido ou evidenciado, incluindo contextos para além do *Grindr*. Por exemplo, o aplicativo pode ou não fazer emergir uma maior necessidade de cuidado do corpo, não somente estético, mas da construção de todos os signos que o compõe. Contudo, o que é certo de afirmar é que, quem o usa com frequência, ao menos vez ou outra relaciona seus outros fazeres cotidianos aos fazeres no *Grindr*. Pode ser desde uma fotografia tirada no celular despretensiosamente que se julga adequada ou efetiva para o aplicativo, ou até mesmo uma nova posição ética ou moral que se toma, que é levada então para as interações na plataforma. De qualquer maneira, é o corpo sempre em relação ao aplicativo e à atividade nele exercida.

7) Toda a segmentação da atividade incorpora também uma formulação serial da experiência sexual de busca. Não há uma extrema complexificação gradativa das etapas, nem um agrupamento de séries bem estruturado e indicado. Contudo há começos e fins de cada segmentos que, apesar de não tão perceptíveis, são bem definidos e encerrados na forma como o aplicativo é disposto. A atividade de exploração de perfis se encerra no rolar a tela, no verificar e comparar perfis próximos. O segmento de troca de mensagens se inicia à primeira mensagem

---

<sup>53</sup> O nome dado a essa característica é *seamless transition* (transição sem costura);

enviada e termina após a tomada de decisão se haverá ou não o encontro entre os envolvidos.

Refletindo sobre essa decisão, percebe-se também que, para que ela ocorra, é necessária a análise e avaliação de cada pessoa. No fim de cada processo, é após um exame das qualidades vistas que ocorrerá o impulsionamento para uma nova ação, como a passagem da exploração de perfis para as conversas. O *Grindr* objetivamente dá instrumentos para que a avaliação ocorra de forma objetiva e rápida, mesmo que não seja percebida, e cujos critérios variam de indivíduo para indivíduo, mas que acabam por permear diferentes corpos, contaminando-os ao colocá-los sob avaliação. Nesse processo, normatizações sobre como se mostrar, o que descrever e o que falar emergem.

8) Há uma economia de tempo na busca por parceiros que se dá pela própria distribuição dos corpos no *Grindr*. Gasta-se, por exemplo, menos tempo para se encontrar com alguém na mesma rua do que com alguém em outro bairro. Mas essa economia de tempo vai muito além da atividade de busca fechada em si mesmo. Ela está também na relação que se desenvolveu com o aparelho celular e a possibilidade de uso de aplicativos móveis, tangenciando de forma geral a questão do controle da atividade. Num episódio de 2009 de um famoso programa de TV da Inglaterra, *Top Gear*<sup>54</sup>, a celebridade convidada da noite. Stephen Fry, apresenta o *Grindr* ao anfitrião do show, Jeremy Clarkson. Após compreender do que se tratava o aplicativo, Jeremy brinca: “Imagina isso em congestionamentos!” E é esse um dos principais diferenciais que o *Grindr* introduziu na busca por parceiros. A qualquer momento livre, em qualquer lugar que se esteja, é possível entrar num grande jogo de pega-pega. Cria-se a possibilidade de se fazer um melhor uso do tempo, de não desperdiçá-lo, deletando momentos de ociosidade mesmo durante períodos de espera. Esse é um efeito inerente à portabilidade dos *smartphones*, mas que é bastante comum entre os usuários do *Grindr*.

9) A sensação de predação que o aplicativo desperta, o sentimento de pertencimento e de comunidade que gera, além do bem-estar de sentir-se desejado

---

<sup>54</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PtyZnceZVPE>>;

são fatores que estimulam o uso exaustivo da plataforma, sem contar com a curiosidade sobre o novo, a euforia da aposta, o risco estimulante de conversar e, em seguida, encontrar alguém desconhecido, ou simplesmente a possibilidade lotérica de algo dar certo na próxima conversa. Além de tudo, o próprio perfil de um indivíduo permanece visível por algum tempo quando se *desloga*<sup>55</sup>. Isso quer dizer que existe a chance de se fazer visível ali permanentemente, contanto que se acesse o aplicativo vez ou outra. Todas essas características não obrigam o uso do aplicativo, mas estimulam a necessidade de uso constante. O uso exaustivo apresenta-se assim como uma escolha, o que se tem de disciplinar nessa plataforma se mostra como amigável, sedutor, como livre arbítrio.

10) A todos esses fatores é adicionada também a autonomia e controle de todo processo de seleção. O *Grindr* não se preocupa em formar pares, em compor casais, “trisais” ou outras configurações de relacionamento pela maior compatibilidade. Ele não analisa perfis e sugere usuários com afinidades, pois, a princípio, está focado na agilização de todo processo pela localização dos indivíduos e instrumentalização da busca por parceiros. Contudo, mesmo não sendo o foco, o aplicativo constrói um sistema de códigos rápidos que não precisam de muito esforço para serem percebidos ou compreendidos. Por exemplo, o botão que é adicionado em cada perfil para demonstrar interesse é um sinal rápido e de fácil compreensão de que, caso um *tap*<sup>56</sup> seja recebido, o usuário que o enviou está aberto a trocar mensagens. Ou então, a possibilidade de salvar mensagens pré-definidas para serem reutilizadas no caso de usuários Premium. Todas as classificações e organizações presentes no *Grindr* podem ser lidas como tais sinais, mas há outros que partem de quem utiliza o aplicativo. A roteirização das conversas emergiu com o tempo a partir das pessoas, que criaram códigos para agilizar e facilitar a busca. Se alguém pergunta “afim de quê?”, quer saber qual seu interesse no aplicativo naquele momento. Se a resposta for “curtir”, significa que o interesse é de alguma forma sexual, assim como se alguém disser que está entediado ou

---

<sup>55</sup> Expressão que indica desconectar-se do acesso atual a uma plataforma digital, variada da expressão em inglês “log out”;

<sup>56</sup> Nome dado pelo Grindr ao interesse demonstrado pelo botão em questão;

relaxando<sup>57</sup>. Tudo isso faz parte do sistema de comandos simples presentes no *Grindr*.

O que fica evidente com todas essas técnicas é a grande presença das disciplinas sobre a qual Foucault vem jogar luz, que não se interessam pelos resultados, mas pelos processos, em agregar os diferentes corpos sob um fazer ordenado para cumprir um propósito. E, como Foucault alertou, elas não se identificam tão imediatamente como quando se edificaram em hospitais, escolas, quartéis e prisões, mas ainda estão presentes. É válido ressaltar também que as disciplinas se propagam através dos corpos. Elas, que produzem corpos dóceis, produzem também corpos disciplinadores. Ao serem treinados para o exercício em determinado sistema, os corpos o reproduzirão sobre outros indivíduos. Se meu corpo projetista foi submetido a um sistema disciplinar, eu projetarei algo que imbuirá, em certo nível, as suas disciplinas. Se eu uso disciplinarmente o aplicativo para buscar parceiros, contaminarei outros indivíduos, que incorporarão, em certo nível, as disciplinas a mim inerentes naquele momento. É o que parece ocorrer muitas vezes no *Grindr*. Não são tantas as limitações impostas pelo aplicativo para se construir o corpo, contudo os usuárias o fizeram de forma que desenvolveram técnicas disciplinares complementares às presentes no projeto do aplicativo.

Mas o que aparenta estar mais presente no *Grindr* – mas não somente nele -, e que se encarrega de otimizar as contaminações disciplinares é todo um sistema de vigilância ainda bastante operante. É um sistema que ainda apresenta os recursos para um bom adestramento que Foucault ressaltava (2014): a vigilância hierárquica, as sanções normatizadoras, e o exame. Contudo, esses recursos também se modificaram, se abrandaram, e parece ter a hipervigilância como propulsora das interações. Na verdade, parece que o panóptico de Jeremy Bentham se se inverte ao mesmo tempo em que se mantém. E é nesse jogo de inversão que as contaminações ocorrem, que novas técnicas disciplinares surgem, e que os recursos tomam força e novas formas.

---

<sup>57</sup> “Looking”, “Bored” ou “just chill” nas culturas de língua inglesa;

#### 4.2.1 O exame no *Grindr*: entre vigilâncias e sanções múltiplas

Foucault discorre em *Vigiar e Punir* (2014) sobre o que chama de “recursos para o bom adestramento” das disciplinas, sendo o primeiro deles a vigilância hierárquica. Com o aumento da produção nas fábricas e de estudantes numa mesma sala de aula de instituições de ensino, faz-se necessário o desenvolvimento de uma função específica de vigilância para controlar os desvios e auxiliar os mestres na aplicação correta das atividades. O modelo para exercer essa vigilância partia de uma geometria circular, na qual o vigilante estaria no centro, enxergando os vigiados, mas os vigiados não conseguiriam ver o olhar vigilante:

Ao lado da grande tecnologia dos óculos, das lentes, dos feixes luminosos, unida à fundação da física e da cosmologia novas, houve as pequenas técnicas das vigilâncias múltiplas e entrecruzadas, dos olhares que devem ver sem ser vistos; uma arte obscura da luz e do visível preparou em surdina um saber novo sobre o homem, através de técnicas para sujeitá-lo e processos para utilizá-los (2014, Foucault, p. 168).

Assim, a construção dos espaços disciplinares inseria cada vez mais os cálculos das aberturas dos espaços, dos cheios e dos vazios. Era uma arquitetura não mais somente para ser vista, mas também para permitir a visualização e, assim, o controle dos corpos: “As pedras podem tornar dócil e conhecível” (*Ibid.*, p. 169).

Um segundo recurso das disciplinas seria a sanção normalizadora. Estabeleceu-se um sistema de infrapenalidades que atuava nas lacunas da lei, tendo-a ainda como referência. Seus castigos poderiam variar desde castigos físicos a humilhações leves. O que é passível de punição se inicia na própria não conformidade ao modelo ou conjunto de regras estabelecido. Assim, o castigo teria por objetivo, além de punir, a redução dos desvios e a correção do indivíduo para enquadrá-lo numa normalidade através do exercício e da repetição da regra. Existiria também um sistema de gratificação-sanção em que não somente se castiga, mas também se recompensa. Assim, um sistema de dois pólos do comportamento é desenvolvido, sendo o pólo negativo passível de castigos, e

desenvolvendo-se para o positivo um modelo de pontuações que permite a hierarquização dos corpos que nele se enquadram.

Todo o sistema de sanções poderia servir ele mesmo como recompensa e punição. Ao sistematizar grupos hierárquicos, busca-se alcançar a mais alta hierarquia através da obtenção do maior número de pontuação, havendo o risco constante de rebaixamento em caso de desvios. Da mesma forma, pode-se sempre subir de nível ao corrigir os erros e aumentar a quantidade de acertos. “A penalidade perpétua que atravessa todos os pontos e controla todos os instantes das instituições disciplinares compara, diferencia, hierarquiza, homogeniza, exclui: em uma palavra, ela *normaliza*” (*Ibid.*, p. 179).

Unindo a vigilância hierárquica a sanção normalizadora está o exame. “No coração dos processos da disciplina, ele manifesta a sujeição dos que são percebidos como objetos e a objetivação dos que sujeitam” (*Ibid.*, p. 181). Através de uma ritualização, a economia da visibilidade no exercício do poder é invertida: quem exerce é tão mais eficiente quanto mais estiver invisível, enquanto se exige a visibilidade obrigatória dos que submete. Adicionalmente, o exame põe o indivíduo no campo documentário, da descrição, da anotação, auxiliando assim um processo de classificação, de seriação e comparação dos indivíduos. E, dessa forma, faz de cada indivíduo um caso específico “como tal pode ser descrito, mensurado, medido, comparado a outros em sua própria individualidade” (*Ibid.*, p. 187). A história e o registro de cada corpo é imprescindível para incluí-lo num processo e lhe dar uma função. “O indivíduo é sem dúvida o átomo fictício de uma representação ‘ideológica’ da sociedade; mas é também uma realidade fabricada por essa tecnologia específica de poder que se chama disciplina” (*Ibid.*, p. 189).

O que o *Grindr* fez ao ser criado, e ainda o faz, é inserir a sexualidade no processo ritualístico do exame documentário, utilitarizando e objetivando o afeto e o sexo. Mas o *Grindr* não descreve seus usuários, nem cobra por uma descrição, apenas registra uma nova conta em seu sistema. Quem descreve, quem documenta, enumera, e lista são as próprias pessoas que utilizam o aplicativo. Pode-se dizer assim que a objetivação do sexo, a criação do exame para ele, foi uma invenção

conjunta de múltiplos corpos que acolheram a sistematização proposta, incluindo projetistas e usuários.

Não se pode pensar que esse processo ocorreu de uma hora para outra ou que o *Grindr* foi o pioneiro a incorporá-lo, pois diversos *sites* de encontro já registravam e documentavam usuários, além das salas de bate-papo, cujas interações *online* abarcavam momentos descritivos e objetivos na busca por parceiros. Porém, vale ressaltar que nenhuma das plataformas teve a abrangência que os aplicativos móveis têm, e nem seu impacto no cotidiano. O grande mérito dessas plataformas anteriores foi o de iniciar um novo processo de virtualização do corpo através da digitalização, porém foram os aplicativos que conseguiram penetrar nas mais íntimas experiências cotidianas, nos minutos mais improváveis. O que o *Grindr* proporcionou foi esse novo conjunto de ferramentas que podem ser usadas a qualquer momento para examinar e comparar corpos minuciosamente.

É importante também destacar que o processo de busca e escolha de parceiros é individual. Cada usuário pode buscar no perfil de outros as suas descrições, suas tribos, suas preferências, seus tipos físicos, idades, alturas, pesos, imagens, etc. Ao decidir trocar mensagens, pode constatar outras referências da pessoa com quem conversa, posicionamentos políticos, formas de agir, pode requerer outras imagens. Da mesma forma, cada usuário define sua própria tribo, preferências, tipo físico, etc., e indica através de mensagens outras informações. É uma via de mão dupla em que se escolhe trafegar nos dois sentidos.

Nesse processo, a vigilância parece não ser central e muito menos invisível. Ora, existem ali inúmeros usuários observando uns aos outros, como poderia então ser o contrário?

Na verdade, o que ocorre é uma pulverização da vigilância. Ao invés de apenas um núcleo central observador, existem tantos núcleos quanto mais existirem usuários no aplicativo. Cada perfil vigia aqueles outros, numa distância máxima permitida pelo *Grindr*. Porém a vigilância aqui não ocorre de uma forma diretamente hierarquizante, estrutural, que atenta necessariamente para o domínio de outros corpos. Cada um em suas buscas e com seus critérios observa atentamente as

peças ali presentes para pontuar mais os bons comportamentos – boas fotos, boas descrições, boas conversas – que os desvios. Como recompensa, elogia-se, demonstra-se interesse, e, no melhor dos casos, marca-se um encontro. Além disso, não é possível saber quem lhe observa com certeza. Certamente aqueles perfis que enviam mensagens ou enviam um tap observaram e aprovaram seu perfil. Mas há também aqueles que observaram e não o avaliaram bom o suficiente.

Seja qual for o caso, outra grande diferença que ocorre no *Grindr* é que em algum momento existe o desejo de ser visualizado. Se o perfil se destaca em meio a tantos, maior a possibilidade de atrair pessoas interessadas. E mesmo aqueles que administram a visibilidade em seus mínimos níveis, sem revelarem nenhuma característica que denuncie sua identidade, demonstram isso em seus perfis, além de inevitavelmente se expor ao iniciarem qualquer conversa que seja.

Embora o foco esteja em recompensar bons comportamentos e boas construções de corpo, os desvios ainda assim são marcados. Ao cruzar com alguma indicação de preferência que não abranja um usuário, este já enxerga um campo de sanções, a sua própria não conformidade a uma regra. Por vezes as sanções são mais diretas, são jogadas em mensagens como desculpas para interromper um diálogo. Aqui elas também não partem de uma imposição estruturada, de um domínio central, mas de cada indivíduo que traz em seu corpo o seu contexto e as suas próprias regras disciplinares. Assim, o *Grindr* age como um agregador de múltiplos códigos disciplinares que vão se transformando, absorvendo outros códigos, e cabe a cada usuário a tarefa de encontrar aqueles com códigos semelhantes aos seus, com os jogos de poder semelhantes aos seus. Ou seja, as normalizações se entrecruzam, se modificam, e o que se tem são conjuntos normalizadores não muito definidos dos quais por vezes se escapa, se enquadra, ou se aceita.

Apesar das vigilâncias e sanções serem pulverizadas, existe um núcleo observador e regridor que atua na forma como se busca. Ao se cadastrar no *Grindr*, não é necessário conceder nenhuma informação específica ao fazê-lo. Contudo, toda ação que um usuário executa no aplicativo fica registrada no banco de dados

da empresa. Ela não se preocupa se a informação compartilhada pelos indivíduos é verdadeira, o que importa é o modo como se utiliza o aplicativo.

A exceção seria talvez as informações que sejam valiosas para outro objetivo, como uma pesquisa científica ou identificação de pessoal de alto escalão hierárquico no exército ou nos aparelhos do Estado. Foi o caso, mais uma vez, do compartilhamento dos dados de usuários pelo grupo *Kunlun*. Pelo ocorrido, fica evidente que existe um grande observador, que constrói as regras de uso do aplicativo, instrui sobre os cuidados a tomar, e que por vezes alerta e deleta perfis que descumprem as regras. Mas isso só ficou evidente por conta do vazamento jornalístico sobre a troca dessas informações. Toda plataforma digital pode observar o que um usuário qualquer executa nela<sup>58</sup>, e disso o que ocorre é uma naturalização da vigilância dada pela premissa que é através da observação que um determinado serviço pode ser melhorado - e essa foi exatamente a resposta dada pelo grupo *Kunlun*<sup>59</sup>. Se não fosse pela mídia, essa observação não teria tomado um lugar de destaque na época, ainda que seja provável que no futuro a própria mídia a esquecerá. Nessa vigilância, quando está servindo a própria empresa, não importa necessariamente hierarquizar, mas comparar e agrupar para quantitativamente justificar alterações no aplicativo ou mudança em suas estratégias, desde motivação até campanhas de educação.

Se há então diversos núcleos observadores, cada um com seus observados, como fica a relação panóptica utilizada por Foucault para teorizar as disciplinas? Seria possível ainda chamar de panóptica a estrutura que se tem no *Grindr* ou seria algo diferente? Como o desejo de ser visto se insere em toda essa dinâmica?

#### **4.2.2 Nem pan nem syn**

Foucault aponta para o modelo panóptico proposto por Jeremy Bentham como a figura arquitetural de um poder que ao mesmo tempo isola os indivíduos,

---

<sup>58</sup> De forma simplificada, as ações de uso de todas as contas criadas e acessos feitos em um aplicativo ficam armazenados nos servidores que hospedam seu banco de dados. As informações podem ser coletadas através da análise desses dados;

<sup>59</sup> Ao ser questionada sobre o compartilhamento de dados dos usuários com outras empresas em 2018, a empresa justificou suas ações alegando que apenas cedeu os dados para empresas terceirizadas contratadas especializadas na otimização de aplicativos;

deixando-os marcados como loucos, delinquentes, ou como doentes, etc., e os recorta, os organiza, os observa. Esse modelo de Bentham consiste em uma prisão circular, em que as celas dos prisioneiros estão dispostas na periferia da geometria e há uma torre central de onde se podem observar todas as celas. Mas a observação não é recíproca. Das celas é possível apenas ter contato com a luz do sol que entra por uma janela oposta à porta, colocada de face para a grande torre. E esta seria totalmente fechada para quem a enxerga da periferia, impossibilitando identificar quem vigia ou se vigiam. Além disso, cada preso está isolado, com paredes laterais entre as celas para evitar comunicações, agrupamentos, rebeliões.

O *ser visto sem poder ver* seria, para Foucault (2014), o efeito mais importante do Panóptico, que garantiria o funcionamento automático do poder, sendo a inverificabilidade da observação constante o mais relevante nesse jogo. É mais proveitoso que o preso esteja certo de que sempre possa estar sendo observado do que de fato sê-lo. É por pensar estar sendo observado que o sujeito então se encarrega ele mesmo de fazer funcionar os mecanismos de poder:

Quem está submetido a um campo de visibilidade, e sabe disso, retoma por sua conta as limitações do poder; fá-las funcionar espontaneamente sobre si mesmo, inscreve em si a relação de poder na qual ele desempenha simultaneamente os dois papéis; torna-se o princípio de sua própria sujeição (2014, Foucault, p. 196).

Contudo, Foucault alerta para que o esquema panóptico não seja visto apenas como um modelo arquitetural de uma instituição disciplinar. Para o filósofo, ele deve ser visto como um modelo generalizável na sociedade. Ele é “o diagrama de um mecanismo de poder levado à sua forma ideal [...]” (*Ibid.*, p. 199). Sua força é a de ser exercido sem gerar ruído, nunca intervindo diretamente, e com efeitos em sequência. O sistema panóptico é um “intensificador para qualquer aparelho de poder [...]” (*Ibid.*) e “uma maneira de fazer funcionar relações de poder numa função, e uma função para essas relações de poder” (*Ibid.*, p. 200). O panóptico está aberto para que qualquer indivíduo da sociedade veja como funciona e se coloque como observador, sendo aceito e democraticamente mantido, e não se encerrando dentro da arquitetura panóptica. Assim, o esquema panóptico se destina a se ramificar por todo o corpo social.

O *Grindr*, de certa forma, apresenta as ramificações desse sistema panóptico, principalmente no que tange a visibilidade e a inverificabilidade da vigilância. É possível enxergar quase todos os perfis que podem lhe observar, mas não se sabe ao certo quem o faz. Semelhantemente, os usuários são cientes de que todas as ações executadas no aplicativo são registradas, mas não se pode ter certeza de que os registros serão visualizados. E nesse segundo caso em específico, é impossível de saber quem visualizaria esses dados especificamente (a pessoa, o indivíduo). Sabe-se que é a empresa, mas não se sabe quem a compõe além de suas figuras públicas e representantes. Mas estar ciente da própria visualização no aplicativo, principalmente por outros usuários, gera desdobramentos curiosos que ultrapassam o sistema panóptico.

Existe ali o controle da visibilidade: se mostra o quanto e o que se quer. Contudo, quem acessa o *Grindr* sempre se mostra de alguma forma. Esse é seu maior interesse, caso contrário, não conseguirá alcançar seus objetivos com o aplicativo. E na maior parte das vezes, é preciso se diferenciar, exibir mais, se pôr como inestimável. Os perfis são então assim construídos. Existe um fazer e construir o corpo como num *reality show*, onde se aproveita da extrema exposição para montar uma figura, um avatar, um corpo. Manoel Barros da Mota faz o seguinte comentário no prefácio de “Ditos e Escritos IV – Estratégia, Poder-Saber” (2015):

A extensão da visibilidade no sentido bethaniano se materializa nos *reality show*, em que a intimidade desaparece e também qualquer modalidade de vergonha. Se o Estado da civilização esteve marcado por uma ética puritana, as novas modalidades de subjetividade se dão pela exibição pública das formas de gozo, pela generalização da pornografia. *Big Brother*, que figura o horror do controle totalitário na ficção de Orwell, é agora orquestrado como espetáculo pelas televisões e também por sites na Internet (P. XXXI).

Não somente por sites na Internet, mas por aplicativos como o *Grindr*. É inegável o efeito *Big Brother*<sup>60</sup> que se tem no *Grindr*, mas a intimidade desaparece ali apenas na proporção em que o usuário deseja, e é sobre o desejo, mais que sobre qualquer outra coisa, que o poder ali atua. Quanto mais alguém desejar estar visível, exibir-se, mostrar-se, mais é observado e mais é desejado.

---

<sup>60</sup> Refiro-me aqui não somente a obra de Orwell, mas também ao *reality show* de origem Holandesa, que teve sua primeira versão brasileira em 2002. Nele, pessoas comuns (não celebridades) dividem uma casa, onde ficam confinadas por cerca de três meses e sendo vigiadas constantemente por câmeras.

Conseqüentemente, o desejo de ser desejado é gradativamente aumentado assim como a observação que atrai. Existe uma estrada de mão dupla. No aplicativo, são todos como *dragqueens* em um *reality show* que precisam e desejam mostrar suas aptidões para alcançar o *status* de celebridade e, assim, influenciar os comportamentos e as formas de falar e de fazer a busca sexual e afetiva. Através de suas construções se dão também as relações de poder, as contaminações ocorrem livremente e emergem diversos modelos, métodos, e técnicas de como se exhibir, o que não quer dizer revelar a identidade.

Por exemplo, em sua pesquisa, Richard Miskolci aponta para uma mudança cultural curiosa que ocorreu a partir da segunda metade do século XX. Ele o faz comparando perfis de usuários mais velhos em plataformas digitais para encontros, nascidos nas décadas de 1960 e 1970, e usuários mais novos. Os primeiros tiveram de aprender a viver com as novas tecnologias, novas mídias de TV e cinema, e dizem se *parecer* com alguma celebridade para se descrever. Já os usuários mais novos *parecem querer ser* uma celebridade. Eles reproduzem em suas fotos poses tipicamente de grandes personalidades da mídia ou mesmo da pornografia.

As mídias de massa – das quais são exemplo o cinema e a televisão – eram predominantemente mídias verticais, que vinham “de cima para baixo” e permitiam pouca interatividade. Nesse contexto, as pessoas se identificavam e emulavam seus ídolos. Nas mídias digitais – internet e afins – o que predomina é a horizontalidade das relações, nas quais todos interagem. Assim, nelas as pessoas sentem-se aptas a construir sua própria persona para uma audiência segmentada (2017, Miskolci, p. 260).

O que o autor descreve se enquadra em outro esquema proposto por Thomas Mathiesen, o do sinóptico, como complemento ao panoptismo. O esquema sinóptico teria surgido com as mídias de comunicação em massa em que milhões de pessoas observavam algumas outras poucas num palco, e que passavam a ser mundialmente conhecidas; celebridades que agem potencializando as suas atuações ao mesmo tempo em que exercem seu poder de persuasão.

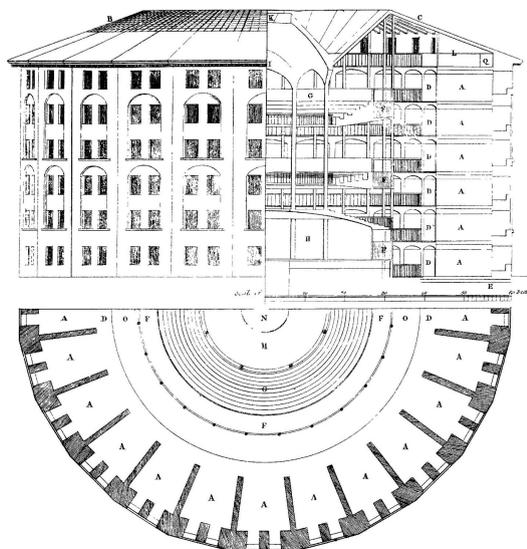
No espaço sinóptico, os repórteres, personalidades e comentaristas mais ou menos brilhantes, continuamente em evidência, possuem importância particular. Entendê-los como figuras ornamentais é subestimá-los. Na realidade, eles filtram e moldam ativamente a informação; tal como tem sido documentado amplamente pelas pesquisas de mídia, eles produzem notícias, eles acrescentam temas em sua agenda, assim como evitam colocá-los. Para ter certeza, tudo é executado dentro do contexto de uma agenda de interesses econômicos e políticos, como quem fala, por assim dizer, nos bastidores da mídia. Isto, contudo, não diminui a

importância e o papel dos atores visíveis no palco. (...) as personalidades visíveis cooperam com eles e contribuem significativamente – como porta vozes criativos – para a coletiva e enormemente importante encenação dos grandes momentos no país e no mundo (...) (1998, Mathiesen, p. 89).

O que muda com a internet, mais especificamente com o *Grindr*, é que o número de centros - de pessoas que influenciam, filtram e moldam a informação - é proporcionalmente maior se considerarmos cada usuário como um desses centros. No aplicativo, as agendas são mais individuais, diz respeito ao universo particular de cada um. Não se tenta moldar ou persuadir a uma construção de corpo diretamente. Contudo, como coletividade, destacam-se as agendas mais aceitas, mais requisitas, normalizadas, que podem vir também a ser incorporadas a depender da decisão de sujeição individual. O que tornou e ainda faz do *Grindr* um caso tão singular é o uso da tecnologia de geolocalização. Enquanto os algoritmos de outras plataformas digitais selecionam conteúdo - e, assim, aspirantes a celebridades - a ser visualizado por determinado usuário de acordo com seus interesses, o *Grindr* exhibe tudo que está geograficamente ao redor. Isso acarreta num confronto ainda maior de agendas, de possibilidades e de normalizações de construções de corpo, gerando embates éticos, políticos e filosóficos ainda mais tensos, que podem ocorrer diretamente por mensagens ou não. São aspirantes a celebridades por vezes completamente diferentes e de influências conflituosas.

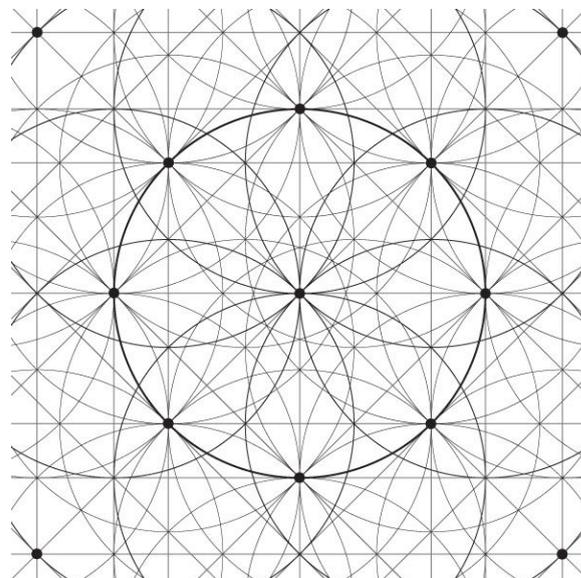
Assim, parece emergir outra geometria que serviria parcialmente para representar tanto o modelo panóptico como o sinóptico. Não encerrada e de centro único, essa geometria comportaria diversas circunferências, cujos centros e perímetros seriam tanto de observadores como de observados. O raio de cada circunferência seria o alcance definido pela rede – no caso do *Grindr*, pelas tecnologias de geolocalização –, e que agruparia em sua extensão diversos outros centros de circunferências intercaladas umas às outras. Essa seria a estrutura plana de uma rede membranosa de contaminações contínuas, que, além de permitir as visualizações, deixariam permear normalizações, resistências, e construções virtualizadas de corpos, individualmente com suas agendas e processos, mas coletivamente integrados. Uma mandala cujos fios se tencionam por entre as disciplinas e as liberdades de cada um.

Figura 6 - Desenho representativo do panóptico de Bentham.



Fonte: [wikipedia.com](http://wikipedia.com)

Figura 7 - Nova geometria representativa dos modelos panóptico e sinóptico simultaneamente



Fonte: do autor

### 4.2.3 Atualizando as disciplinas

Somente a comunicação já estabelece relações de poder, especialmente se a pensarmos também como parte dos diversos processos de contaminação. E sendo assim, há a atuação de um poder que se concentra tanto no corpo enquanto corpo espécie, estabelecendo modos de vida, como também no corpo maquínico, disciplinando-o, tornando-o dócil. Existem características disciplinares no *Grindr* que não mais se concentram apenas em ambientes herméticos, mas que se propagaram socialmente e pelo corpo. Se os corpos gerados por diversas instituições a partir do séc. XVII eram corpos disciplinados, esses contaminaram todos os outros espaços que tiveram contato. As próprias disciplinas talvez surgiram por esses processos, que levaram a uma ampliação do alcance das técnicas disciplinares, e assim, a normalizações e tentativas do domínio do poder.

No *Grindr*, as disciplinas distribuem os corpos, suas imagens, suas escritas, de forma objetiva, e é por um princípio disciplinar que o aplicativo se populariza. Dá-se uma função objetiva a cada lugar onde quer que se esteja, que é incorporado a interface. E a lógica é da privacidade, do indivíduo sozinho para controlar sua visibilidade. Estimula-se a criação de filas dos pretendentes, explicita-se a fácil intercambialidade entre pessoas. Além disso, a economia de tempo e de energia são

os objetivos básicos da empresa. Assim, o que se criou foi uma forma de aproveitar cada momento de desuso do dia-a-dia, cada momento monótono, para buscar parceiros (não à toa dizer no *Grindr* que está “entediado” quer realmente dizer que há um interesse em se encontrar para o sexo). Para isso, divide-se a atividade de busca focando na seleção inicial de candidatos, relegando aos usuários a tomada de decisão para se encontrar, sem muito comprometimento com cada resultado. Também no *Grindr* há ferramentas que ajudam na avaliação objetiva dos pretendentes. Desde as fotos, até o registro das conversas com cada pessoa, tudo faz parte de um grande exame dividido por etapas, que só é possível através desse registro. E é através dele que se estabelecem na consciência coletiva formas de se portar, de falar, modelos de fotografias a serem postadas.

O *Grindr* acaba por ser ao mesmo tempo um sistema panóptico e sinóptico, mas diferente das formas como esses se mostraram até o momento. A vigilância é contínua, mas sabe-se em parte quem vigia, menos o momento em que se é vigiado. Qualquer um pode vigiar, e é através das múltiplas vigilâncias que as normalizações se dão. Mas, mais do que isso, aproveita-se da vigilância que se sabe ocorrer para se visibilizar, mesmo que de forma controlada. Cada indivíduo cria a personagem protagonista de seu próprio *reality show*, acabando por querer exercer, mesmo que de forma não muito consciente e diretamente, os efeitos de influência, de edição e escolha de informação que os agentes centrais do sinóptico possuem. A diferença dos sistemas panópticos e sinópticos da contemporaneidade são respectivamente a descentralização dos atores de vigilância e dos observados. Existem múltiplos centros espalhados, que não necessariamente apresentam uma hierarquia entre si, mas que mantêm as relações de poder onde uns contaminam os outros, resultando numa multiplicidade de conjuntos de normas, presentes mesmo em contextos mais progressistas.

O *Grindr* contribuiria então também para a virtualização desses sistemas e das disciplinas em si, à medida que são atualizadas estruturas, técnicas e recursos outros. E, tendo em vista que a virtualização é a complexificação em conceito, o estado de potência (Levy, 1999), e que o *Grindr* é uma ferramenta para a

virtualização dos corpos, o poder atua para disciplinar, atualizar o corpo em corpo dócil, controlando sua virtualização, seu estado de potência.

Outra conclusão a que se pode chegar é que os usuários, de forma geral, têm consciência dos sistemas, do que está em jogo, e optam pela forma de utilizá-los ou não. As disciplinas apresentam-se como possibilidade de escolha individual, do sistema de regras disciplinares que se aceita seguir. Podem ser as regras do sigilo, as regras da extrema masculinidade, no sigilo ou não, ou as regras da aversão a atividades de sigilo. O grande sucesso do *Grindr*, de seu formato, se dá justamente por possibilitar essa multiplicidade de conjuntos de regras a serem escolhidas, gerando grande flexibilidade para a construção do corpo, mas tudo de uma forma objetiva, disciplinar, que está entranhada nos corpos contemporâneos. E isso vale não somente para as atividades para as quais o aplicativo foi criado. É por ter essa flexibilidade, otimizando a busca de outros corpos, que o *Grindr* também se torna bastante adequado, mesmo que o objetivo seja perverso, como os casos de revelação de orientação sexual sem consentimento, ou mesmo de busca de vítimas para crimes. Isso também acarreta na maior consciência de que o *Grindr* pode ser utilizado, se não já o é, em estratégias de controle dos corpos em sua fase de coleta de informações. A empresa não deseja controlar os corpos dos usuários para além de sua permanência no aplicativo, mas pode se associar a outros grupos que o desejem. Ou, simplesmente, qualquer grupo que deseje fazê-lo pode acessar o aplicativo através de um perfil comum. A pesquisa de Miskolci, por exemplo, pode ser enquadrada como uma dessas coletas de informações por terceiros, ou mesmo este trabalho.

#### 4.3 TRANSIÇÃO: ESCRITOS A MIM MESMO: CARTA ABERTA 03

Hoje eu assisti ao espetáculo “Transpassar” com Sophia e Aurora.

É de forma curta e brusca que preciso dizer que assisti a “Transpassar” pois tão curtos e bruscos foram os sentimentos que me tomaram ao ser abarcado pelo que experienciei. Mas os sentimentos não foram curtos como se pode pensar ao tomar o tempo como uma geometria linear marcada por um cursor que identifica sua passagem. Foram curtos porque foram como uma pontada que não cesso de sentir.

A imagem que me vem é a de um daqueles peões de brinquedo feitos de madeira que são arremessados ao chão por uma corda que deles se desenrola. Assim ficou em meu corpo tudo que me foi atravessado, girando por toda a superfície interna de minha pele, com uma ponta contínua a riscar a mente.

O espetáculo de dança teatro se inicia com Aurora caminhando em cena em vestido vermelho ao som de Maria Bethânia. Não demora para que ela comece a falar de suas experiências e seus sonhos. Em certo ponto, Sophia entra em cena vestindo apenas uma *lingerie* lilás e começa a oferecer partes de seu corpo ao público. Se apenas com Aurora e sua fala não havia ficado claro, naquele momento não havia mais dúvidas de que seríamos expostos a duras imagens sobre o cotidiano de uma mulher trans.

Aos poucos Aurora e Sophia, através da palavra e da dança, nos fazem sentir minimamente como é não ser permitido viver a normalidade do dia-a-dia, como é sempre atrair olhares indesejados e nunca ser vista. Mais adiante, começamos a escutar relatos gravados de outras mulheres trans e travestis. A ponta do peão arremessado me corrói o peito, comprimido ainda mais pelo áudio de Brenda lendo em lágrimas a passagem do livro que relata sua experiência ao tentar suicídio. Na sequência, escutam-se inúmeros casos de crimes contra mulheres trans e travestis, a terminar com os gritos desesperados de Dandara suplicando por sua vida ao ser espancada até a morte por simplesmente ser quem ela era. Era. Durante os áudios quase insuportáveis de ouvir, os corpos de Sophia e Aurora, que observávamos o tempo, pareciam queimar mais e mais de dor e angústia a cada nova palavra, a cada novo grito que eram lançados no espaço.

No fim, como uma promessa para o encerrar da dor, Aurora nos pede para ler uma carta escrita para ela. Talvez a promessa na carta não tenha se cumprido, mas, não menos importante, ela permaneceu e permanece até agora: “Não há nada tão ruim que não melhore com um pouco de fruta e de dança”.

Gostaria de começar a falar de tudo que foi despertado em mim, e que parece não querer esvanecer. Mas começar é difícil, porque também é difícil falar. Continuo ainda a chorar, não consigo não querer ficar só. Não quero desvalidar ou mudar o

foco do que é “Transpassar”, mas preciso compartilhar de alguma forma o que me foi transpassado. Por isso escrevo, para que somente aqueles que tenham interesse me escutem.

Eu chorei ao lembrar ser recriminado por querer usar as camisas de meu pai como vestido quando eu era criança. Eu chorei ao lembrar assédios que sofri por ser uma criança viada. Eu chorei porque me ridicularizavam por querer dançar nos intervalos da escola ao invés de jogar futebol. Eu chorei por não me deixarem brincar de boneca com a frequência que queria. Eu chorei por ter pensado que não queria mais existir aos nove anos de idade. Eu chorei porque afastei amigas próximas ao fingir gostar delas para validar nossa relação. Eu chorei porque comecei a menosprezar outras crianças viadas. Eu chorei porque nunca aprendi a conviver com elas. Eu chorei porque me permiti ser convencido de que dançar *ballet* não era pra mim. Eu chorei porque não me permiti viver meu primeiro amor. Eu chorei porque me forcei a conviver com quem me maltratava por ser quem eu era. Eu chorei por ter enganado muitas pessoas ao me relacionar com elas. Eu chorei porque lembrei minha própria homofobia, mesmo depois de me assumir gay. Eu chorei pois desprezava afeminados. Eu chorei por ter sido xingado de viado, bicha, boiola, até mesmo por quem me parecia igual na vida e em suas buscas. Eu chorei ao ter me exposto, exposto meu corpo, a situações com as quais não concordava somente para me sentir pertencente a algo. Chorei por ter sentido prazer na humilhação.

Agora, neste momento, sinto um misto de medo e culpa. O medo diário ao sair sozinho na rua vestindo uma saia ou de unhas pintadas, pois não sei até que ponto ou onde vou estar a salvo. Por mais que estude, converse, e, mais importante, escute, esse tipo de receio parece nunca desgrudar. É como carrapicho que cola na gente depois de rolar num matagal. E assim como o medo, a culpa se faz presente. Lembro de tudo de errado que já fiz para outras pessoas por tentar ser normal. Lembro não somente de quando fui homofóbico, mas também transfóbico, racista e misógino.

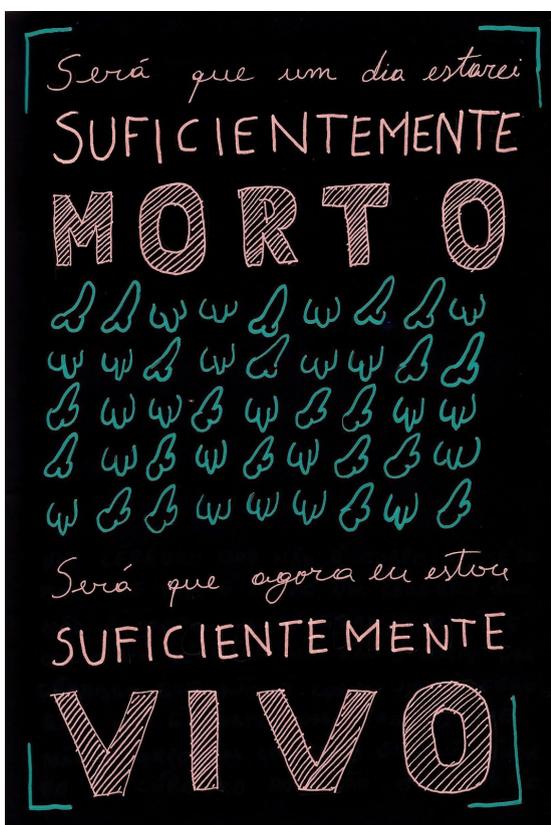
Ainda mais forte é a culpa de tudo isso ainda estar em mim. Não posso virar a esquina sem sentir à espreita uma força destrutiva esperando apenas por um vacilo meu, como um daqueles monstros em que a gente acredita quando é criança. Mas ao contrário desses monstros, a força que aguarda o deslize pode machucar irreparavelmente até mesmo quem a gente mais ama. É aí que o medo e a culpa se encontram. Do passado, trago comigo aquilo que sofri e que me faz ter medo, por isso consigo imaginar, na medida do cabível, o que Auroras e Sophias passam. Não quero igualar, nem sequer comparar experiências; O que quero dizer é que o meu medo talvez me torne sensível ao medo delas. É por isso também que sinto culpa, por conseguir lembrar de momentos em que também causei medo a alguém. E essa culpa gera o medo de repetir o ciclo, de prejudicar, maltratar outras Sophias, outras Auroras, Gabrieis, Manuelas, Josés, Joãoes, Terezas, Rafaelas.

Mas aqui quero fazer uma ressalva para que não pensem que o medo e a culpa geram necessariamente fraqueza e dissimulação. Ter esses sentimentos comigo desde cedo foi também, e ainda é, o que me faz mudar e buscar melhores expectativas não somente para mim. Aprendi a lidar com os carrapichos e a aceitar que fazem parte do existir. E mais importante do que tudo, Sophia e Aurora me lembraram da beleza de ser de fato quem somos, não como uma identidade congelada, mas como um devir.

Quero continuar desejando o que desejo mesmo que me impeçam. Quero continuar amando quem eu amo mesmo que me torturem na rua. E não pretendo permitir que qualquer pessoa que seja impeça ou torture a inerência do devir que é o viver de alguma outra ser humana, mesmo que essa pessoa esteja em mim, nos esconderijos das sombras de minha mente. Será exatamente para as minhas sombras que olharei mais atentamente. Se eu esquecer a promessa de Sophia e Aurora, me lembrem, me lembrem que não há nada tão ruim que não melhore com um pouco de fruta e de dança.

Se um dia eu parar, peço gentilmente e humildemente que me tirem pra dançar, pois nunca mais recusarei uma dança.

Figura 8 - Cartão Postal 05



Fonte: do autor.

Figura 9 - Cartão Postal 06



Fonte: do autor.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

*O poder da linguagem de atuar sobre os corpos é tanto causa da opressão sexual como caminho para ir além dela. A linguagem não funciona de forma mágica nem inexorável: “há uma plasticidade do real em relação à linguagem: a linguagem tem uma ação plástica sobre o real” (WITTING, Monique. ‘The Mark of Gender’, p. 4) Ela pressupõe e altera seu poder de ação sobre o real por meio de atos elocutivos que, repetidos, tornam-se práticas consolidadas e, finalmente, instituições. A estrutura assimétrica da linguagem, que identifica com o masculino o sujeito que representa e fala como universal, e que identifica o falante do sexo feminino como “particular” e “interessado”, absolutamente não é intrínseca a línguas particulares ou à linguagem ela mesma. Não podemos achar que essas posições assimétricas decorrem da “natureza” dos homens e das mulheres, pois, como estabeleceu Beauvoir, tal natureza não existe.*

(JUDITH BUTLER, 2017, p.202)

Uma das teorias que estudei mais aprofundadamente durante o processo de escrita é a Teoria *Queer*, de Judith Butler. Entendê-la ajuda a entender também muitos dos aspectos comportamentais dos indivíduos que utilizam o *Grindr*. Contudo, não cabia inseri-la diretamente neste trabalho. Decidi abordá-la então de outra forma. Butler fala no livro “Questões de Gênero” (2017) que o discurso ocidental é masculinista e que o homem branco heterossexual se coloca como o sujeito universal do discurso. Todos os outros sujeitos não seriam universais por serem marcados, como a mulher é marcada pelo seu gênero e sexualidade, assim como o homem gay e a mulher lésbica, e as pessoas não brancas são marcadas pela cor da pele e pela raça. Isso se refletiria no aspecto linguístico da fala. Assim, inicio a finalização deste trabalho universalizando o gênero feminino na escrita e marcando o masculino, como forma de ao menos jogar luz à questão.

Pergunto de início: o que é o corpo o *Grindr*? O que há de corpo nas paredes derrubadas pela digitalização da vida? Para começar, trata-se de um corpomídia, um corpo em continuidade, em extensão, em comunicação e interação, mudando constantemente. Rompendo-se, fragmentando-se e reconstruindo-se a cada dia. É um corpo que está em troca perpétua com o ambiente, transformando-o e sendo

transformado. Portanto, é um corpo que está em troca com outros corpos, pois esses cimentam quaisquer paredes que sejam. São corpos-membrana, corpos-espacos, espacos-membranas. Que constroem as múltiplas interfaces pelas quais as próprias trocas ocorrem. Todas em co-evolução. Não se pode mais dizer, por exemplo, que um projeto de design é única e exclusivamente de quem nele trabalha, pois cada indivíduo que dele participa, trás consigo uma multidão de outros corpos direta ou indiretamente. A designer, a arquiteta, a engenheira, a advogada, a pesquisadora nunca trabalham só.

Os corpos no *Grindr* são também corpos virtualizados. São corpos atualizados periodicamente pelas múltiplas ferramentas disponíveis, como a publicação de fotos, a descrição nos perfis, as definições já prontas existentes na plataforma. E não somente pelos seus usos diversos, mas também pela proposta de uma nova ferramenta, ou por uma mudança ocorrida na interface. Assim, ao contínuo processo de atualizações sucede o contínuo processo de virtualização do corpo. Seu conceito é modificado, trabalhado, tornando-se algo outro na consciência da coletividade. E tudo surge porque outras ferramentas, outras técnicas, também se atualizaram devido a inovações tecnológicas. Muitas das táticas e problemáticas das décadas passadas que envolvem o encontro gay persistem, como é o caso da definição de um local adequado para buscar parceiras, distribuição dos corpos nas plataformas *web* correlacionada a distribuições geográficas, e também preocupações e precauções concernentes ao HIV. Fragmentos de corpos que trabalharam para o processo de virtualização e que ainda estão presentes por terem se propagado por processos de contaminação de informação.

Esses corpos em relação, trocando informações constantemente, formulando essa interface, constroem também relações de poder. Pensar o corpomídia me mostrou outras perspectivas para compreender essas relações de poder, presentes não somente no *Grindr*, e principalmente as que envolvem o poder disciplinar. Foucault comenta que as disciplinas surgiram das pequenas coisas, dos pequenos dispositivos, que foram propagando-se e se institucionalizaram (2014). E se essas propagações se deram e ainda se dão através dos processos de contaminação que ocorrem entre corpo e ambiente pelos corposmídias num processo co-evolutivo?

Meu corpo absorve e é transformado pela organização dos espaços, pelo controle do tempo e da atividade, pela organização das gêneses e composição das forças. Pelas vigilâncias e sanções. Se sou contaminado por tudo isso, transformo essas informações e contamina outros ambientes em que me insiro e outros corpos com quem interajo. Talvez tenha sido por esses trânsitos que as disciplinas se institucionalizaram mais ou menos a partir do séc. XVII, e que também se abrandaram e se modificaram para estarem presentes de formas mais sutis.

Se pensarmos dessa forma, não admira que algumas das características disciplinares do *Grindr* tenham emergido das próprias usuárias. O roteiro para troca de mensagens sobre o qual comento em *3 Aplicações*, por exemplo, teria surgido porque os corpos usuárias já estariam impregnados das técnicas disciplinares para o aumento da produtividade, organizando assim a forma do discurso para a economia de tempo e esforço a fim de encontrar uma parceira sexual. Dessa forma, corpos projetistas e corpos usuárias integrariam uma interface membranosa e permeável, que criaria um recorte, mas que permitiria a passagem dos múltiplos contextos, compostos também pelas técnicas disciplinares, que se transformariam juntamente com os corpos devido aos processos de contaminação.

Para, enfim, tentar estender ainda mais meu ponto de vista do que seria o corpo *Grindr* e os jogos de poder que o envolve, dou-me a liberdade de utilizar como alegoria alguns outros textos e teorias de autoras que me acompanharam durante este percurso, mas que não pude até então abordá-las. Dentre elas está a obra “Salomé” de Oscar Wilde.

Na peça inspirada em passagem bíblica, Salomé, filha de Herodias, se apaixona por Iokanaan (São João Batista), porém é rejeitada por ele. Herodes, Tetrarca da Judeia e marido de Herodias, pede mais tarde que Salomé dance para ele durante jantar com a corte e convidados, pois muito lhe encanta a beleza da enteada. Para convencê-la, promete-lhe conceder qualquer desejo que tenha. Assim, Salomé dança para Herodes, e pede-lhe então a cabeça de Iokanaan numa bandeja. Mesmo temeroso, o tetrarca realiza o desejo de Salomé. O que se segue com a chegada da cabeça ao terraço onde ocorrem as celebrações é o seguinte:

SALOMÉ:

Tu não quiseste que eu beijasse a tua boca, lokanaan. Pois vou beijá-la agora! Hei de mordê-la com meus dentes como se morde um fruto verde. Vou beijar a tua boca, lokanaan! Não te havia dito? Não te disse? Vou beijá-la agora. Mas por que não me olhas, lokanaan? Os teus olhos terríveis, cheios de raiva e desprezo, cerraram-se. Por que fechastes os olhos? Abre-os, abre os olhos, descerra as pálpebras, lokanaan! Por que não me olhas? Terás medo de mim?...A tua língua, que parecia uma serpe rubra secretando veneno, não se move mais; nem mais uma palavra diz, lokanaan, essa víbora vermelha que tanto rubra que não se move mais? Não me quiseste, lokanaan. Desprezaste-me; Disseste-me más palavras. Disseste bem junto a mim, que eu era a lascívia e a baixeza; a mim, Salomé, filha de Herodias, princesa da Judeia! Eu estou viva e tu, morto! Pertence-me a tua cabeça. Posso fazer dela o que quiser, dá-la aos cães e às aves do ar. Quando os cães estiverem fartos, as aves acabarão de devorá-la...Ah! lokanaan! lokanaan! Foste tu o único homem que amei. A todos sempre odiei e só por ti tive amor porque eras belo! Teu corpo lembrava uma coluna de marfim cuja base fosse de prata, um jardim cheio de pombos e de lírios argênteos, uma torre coberta de broqueis ebúrneos. Não havia no mundo nada mais branco que teu corpo, nada mais negro que teus cabelos, nada mais vermelho que tua boca. Da tua voz se desprendiam perfumes de estranhos incensários, e quando em ti meus olhos repousavam era como se ouvisse uma estranha música. Ah! Por que não me olhaste, lokanaan? Ocultavas, com as costas das mãos e a capa das blasfêmias, a face; punhas uma venda nos olhos como aqueles que só querem ver seu próprio Deus...Viste Deus, lokanaan, mas não me verás jamais, e, se me tivesse visto, amar-me-ias decerto! Vi-te e amei-te. Oh! Como te amei! Amo-te loucamente ainda, lokanaan, a ti só... Tenho sede da tua beleza, tenho fome do teu corpo e nem o vinho nem os frutos podem desalterar ou acalmar o meu desejo! Que farei agora, lokanaan? Nem as ondas do mar nem as águas da terra podem apagar esta chama...Era uma princesa, e desprezaste-me nas veias do fogo do amor... Ah! Ah! Por que não me olhaste? Ter-me-ias decerto amado! Bem sei que haverias querido...O mistério do Amor é muito maior que o mistério da Morte.

HERODES (*Em voz baixa, a Herodias*):

É monstruosa a tua filha, é monstruosa! Digo-te que cometeu um grande crime, porque tenho certeza de que é um grande crime, contra Deus.

HERODIAS

Estou satisfeita. Ela fez bem. Como é bom estar no terraço agora!

HERODES (*Levantando-se*):

Ah! Fala a mulher de meu irmão. Vem! Não quero ficar, vem! Anda! Vão dar-se coisas terríveis...Mananeh, Issacar, Ozias, apaguem as tochas. Não quero que ninguém me veja! Apaguem as tochas! A Lua esconde-se! Escondem-se as estrelas! Escondamo-nos no palácio. Herodias! Começo a ter medo...

*(Os escravos apagam as luzes; as estrelas desaparecem. Uma grande nuvem oculta a Lua. O teatro fica completamente escuro. O Tetrarca sobe as escadas)*

A VOZ DE SALOMÉ (*Esgotada*):

Ah! Beije tua boca, lokanaan! Beije a tua boca! Os teus lábios têm um gosto amargo. Era gosto de sangue? Não! Foi talvez o gosto do amor...Dizem que o amor tem um gosto amargo...Mas que importa? Que importa? Beije a tua boca, lokanaan, beije a tua boca!...

(Um raio de luz ilumina Salomé)

HERODES (*Voltando-se e vendo Salomé*):

Matem aquela mulher!

(*Os soldados correm e atravessam com as espadas Salomé, filha de Herodias, princesa da Judeia*)

(WILDE, 2016, p. 86)

Considero Salomé como uma alegoria para o *Grindr*, mais especificamente para as dinâmicas de poder que nele estão presentes. Ela não mais é uma femme fatale, como retratada na peça de Wilde, mas uma entidade que coleta cabeças, que coleta faces, signo que humaniza-os, torna-os uno e os identificam (MORAES, 2010). Assim, associo também ao rosto e à face a força política dos indivíduos que utilizam o *Grindr*, pois acredito que quanto maiores as suas visibilidades, mais o corpo homossexual se faz presente e validado na sociedade. Quanto mais o indivíduo mostra a si mesmo, maior é sua força política nas ações que envolvem a busca por parceiras, pois assim ajuda na construção do corpo gay como mais um corpo cotidiano, extrapolando as fronteiras dos lugares aos quais é designado pela heterossexualidade normalizante. Assim, percebo que, corriqueiramente, entrega-se à Salomé de bom grado ao menos parte das forças políticas do corpo quando se esconde o rosto no *Grindr* em troca de um corpo desejado, do prazer de sentir-se querida, de uma vivência erótica dúbia. O ser sob os cuidados da dançarina espera constantemente por seu beijo, herdando a sua dança sedutora.

Porém, Salomé quer, antes de mais nada, ser vista, ser apreciada, e, assim, beijar o sujeito de seu desejo. Da mesma forma, os corpos que a compõem também o querem, embora estes busquem não se identificar. O olhar que eles esperam são os olhares de desejo, de cobiça, e exibem-se como tal. Contudo, toma-se o cuidado para se afastar o olhar julgador e condenativo, por vezes assimilando corporalidades que esse olhar julgue satisfatórias. Sabe-se que ser vista pode significar ter o corpo transpassado por espadas, basta apenas que um beijo seja iluminado.

Salomé também exalta a beleza, as boas formas, as cores marfim, negra e vermelha. Mas Salomé não possui uma imagem final estabelecida. Sua forma é tão mutável quanto mais variadas são as formas pelas quais os desejos de cada

indivíduo se atraem. Ela se assemelha às bonecas articuladas surrealistas de Hans Bellmer. É por vezes composta apenas de braços e pernas articulando-se a um abdômen, por vezes de forma a ressaltar a axila, ou mesmo com dois pares de coxas:

“O objeto idêntico a si mesmo perde a realidade” – observa o desenhista de *L’anatomie de l’image*: “Um pé feminino, por exemplo, só é real se o desejo o tomar fatalmente por um pé”. A frase sintetiza não só um princípio fundamental da obra de Bellmer, mas também, de certa forma, o imaginário surreal sobre a anatomia humana. Ao afirmar a proeminência do corpo do desejo sobre o corpo natural, o surrealismo colocava em cena imagens nas quais os diversos membros e órgãos tornavam-se intercambiáveis, multiplicavam-se ou eram sumariamente reprimidos. (MORAES, 2010, p. 69)

É de forma similar a essa construção do corpo no Surrealismo que a Salomé de quem falo se apresenta. Ela toma a forma mais adequada ao desejo individual de cada uma para seduzi-las a entregar-lhe a cabeça. Ela toma emprestados os diversos fragmentos de corpos que a compõem para construir seu próprio corpo. Cada fragmento é intercambiável, é regulável, moldável. Uma vez de contrato estabelecido com um novo lokanaan, ela transforma esse novo corpo encantado por seus dotes utilizando técnicas próprias para que aperfeiçoe sua imagem. São técnicas que organizam os espaço, atribuem-lhe função, e geram filas. São técnicas que medem o tempo, articulam a atividades, e ordenam a composição das forças.

Ao passar por esse processo de transformação, o novo fragmento de corpo, em sua melhor imagem, pode ser instrumento para que Salomé continue a seduzir quem por ela apresenta um mínimo de interesse. Em contrapartida, ele pode também finalmente ser desejado, mas não sem ser submetido a exames contínuos que têm por função filtrar os corpos, marcar-lhes os defeitos e hierarquizá-los por critérios normalizados. E são os diversos lokanaans que os examinam, auxiliando Salomé nas transformações requisitadas, isentando a princesa da Judeia, em seu ponto de vista, dessa responsabilidade. A ela cabe apenas cooptar e treinar os corpos em seu método, fazendo com que estes criam que o seu fazer é o mais adequado para sua subjetividade.

Esta é a Salomé de quem falo, este, ao meu ver, é o corpo *Grindr*: presente enquanto alegoria de uma construção objetivada da sexualidade, em busca do

aumento da produtividade do desejo e da busca sexual, ao mesmo tempo em que evita as espadas dos soldados de Herodes.

## REFERÊNCIAS

- BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade**. 15. ed. Rio de Janeiro, RJ: Civilização Brasileira, 2017. 287 p.
- DUARTE, O. **Plus ultra: o corpo no limite da comunicação**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. São Paulo, 2012.
- E588: *Tony Hsieh, Zappos & Joel Simkhai, Grindr on mission, growth, and leadership at LAUNCH Scale*. Produção: *This Week in Startups*. 2015. Disponível em: <<https://thisweekinstartups.com/tony-hsieh-zappos-joel-simkhai-grindr/>>. Acesso em: 22 out. 2019.
- Grindr on *Top Gear!* Publicado por: Morten Bek Ditlevsen. 2009. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PtyZnceZVPE>>. Acesso em 19 nov. 2019.
- FOUCAULT, M. **História da sexualidade 1: a vontade de saber**. São Paulo: Paz & Terra, 2019. 176p.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão**. 42. ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2014. 302 p.
- GREINER, C. **O corpo em crise: novas pistas e curto-circuito das representações**. Brasil: Anna Blume Editora, 2010. 148p.
- GREINER, C. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados**. Brasil: Anna Blume Editora, 2006. 150p.
- Grindr Information, Statistics, Facts and History*. **Datingsitesreviews**, 20 ago. 2019. Disponível em: <<https://www.datingsitesreviews.com/staticpages/index.php?page=grindr-statistics-facts-history>> . Acesso em: 22 out. 2019.
- HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Brasil: GG Brasil, 2012. 311p.
- Kindness is our preference*. **Kindr**. Disponível em: <<https://www.kindr.grindr.com/>>. Acesso em: 22 out. 2019.
- LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1999. 160p.
- MAC, R. *Grindr wanted to make the world better for queer people. Then a Chinese gaming company bought it*. **BuzzfeedNews**, 18 jul. 2019. Disponível em: <<https://www.buzzfeednews.com/article/ryanmac/grindr-chinese-owner-company-chaos>>. Acesso em: 22 out. 2019.
- MATHIESEN, T. A sociedade espectadora. O Panóptico de Michel Foucault revisitado, in **Margem/ Tecnologia e Cultura** – Margem/ Faculdade de Ciências Sociais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo/ Fapesp – n08 (dez.1998) – São Paulo: EDUC, 1998.

MISKOLCI, Richard. **Desejos digitais: Uma análise sociológica da busca por parceiros on-line**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2017. 303p.

MORAES, E.R. **O corpo impossível**. São Paulo, SP: Editora Iluminuras LTDA., 2010. 239p.

MOTA, M.B. (org.). **Ditos e escritos v. 4: estratégia, poder-saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2015. 396p.

Rio 2016: *Daily Beast* 'sorry for outing gay athletes'. **BBCNews**, 12 ago. 2016. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/world-37058787>>. Acesso em: 22 de out. 2019.

RODRIGUEZ, M. *Grindr president says marriage is "Holy matrimony between a man and a woman" in deleted social media post*. **Into**, 29 nov. 2018. Disponível em: <<https://www.intomore.com/impact/grindr-president-says-marriage-is-holy-matrimony-between-a-man-and-a-woman-in-deleted-social-media-post>>. Acesso em: 22 out. 2019.

STAPLES, L. Tradução: SCHNOOR, M. Usuários do Grindr falam sobre os altos e baixos nesses dez anos do aplicativo. **Vice.com**, 29 mar. 2019. Disponível em: <[https://www.vice.com/pt\\_br/article/59x83d/usuarios-do-grindr-falam-sobre-os-altos-e-baixos-nesses-dez-anos-do-aplicativo](https://www.vice.com/pt_br/article/59x83d/usuarios-do-grindr-falam-sobre-os-altos-e-baixos-nesses-dez-anos-do-aplicativo)>. Acesso em: 22 out. 2019.

STRUDWICK, P. *Grindr founder Joel Simkhai: 'I've found love on my dating app – and my mum keeps trying to hook me up!'* **Independent**, 9 jul. 2014. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/features/grindr-founder-joel-simkhai-ive-found-love-on-my-dating-app-and-my-mum-keeps-trying-to-hook-me-up-9596054.html>>. Acesso em: 22 out. 2019.

*The king of Grindr*. Produção: *Tech Insider*. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fu6eu8UuNlg>>. Acesso em: 22 out. 2019.

TREBAY, G. *The sex education of Grindr's Joel Simkhai*. **NYTimes**, 12 dec. 2014. Disponível em: <[https://www.nytimes.com/2014/12/14/fashion/the-sex-education-of-grindr-joel-simkhai.html?partner=rss&emc=rss&smid=tw-nytimes&\\_r=1](https://www.nytimes.com/2014/12/14/fashion/the-sex-education-of-grindr-joel-simkhai.html?partner=rss&emc=rss&smid=tw-nytimes&_r=1)>. Acesso em: 22 out. 2019.

UNO, K. **A gênese de um corpo desconhecido**. São Paulo: N-1 edições, 2014. 135p.

WILDE, O. **Salomé**; tradução: João do Rio. São Paulo, SP: Martin Claret, 2016. 89p.

WILFORD, G. *Stephen Port: Police missed Grindr serial killer because victims were gay, families say in lawsuit*. **Independent**, 13, mai. 2017. Disponível em: <<https://www.independent.co.uk/news/uk/crime/grindr-stephen-port-scotland-yard-met-police-homophobia-serial-killer-a7734031.html>>. Acesso em: 22 out. 2019.

WOO, J. **Meet Grindr: How one app changed the way we connect**. 2013. Ebook.

ZUMWALT, L.R. *Goodbye, Grindr. And, point me toward tomorrow*. **Medium.com**, 7 dez. 2018. Disponível em:

<<https://medium.com/@landenrafezumwalt/goodbye-grindr-and-point-me-toward-tomorrow-e5da81f0c643>>. Acesso em: 22 out. 2019.

AMORIM, C., C. Greiner (org.). **Leituras do Sexo**. São Paulo, SP: Annablume, 2006. 226p.

EVERY, Dan. *Grindr CEO Joel Simkhai Officially Steps Down As Chinese Company's Takeover Is Complete*. **New Now Next**, 2018. Disponível em: <<http://www.newnownext.com/joel-simkhai-leaves-grindr/01/2018/>>. Acesso em: 02 out. 2018. Acesso em: 22 out. 2019.

BESSETTE, Chanelle. *10 Questions: Joel Simkhai, founder and CEO, Grindr*. **Fortune**, 2014. Disponível em: <<http://fortune.com/2014/08/12/10-questions-joel-simkhai-founder-and-ceo-grindr/>>. Acesso em: 22 out. 2019.

CAMBRIDGE, E. *Dating app murders: who is Stephen Port, who were the victims of the Grindr serial killer and has he launched an appeal?* **The Sun**, 29 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.thesun.co.uk/news/2245695/stephen-port-grindr-serial-killer-victims-appeal/>>. Acesso em: 22 out. 2019.

Curso de Extensão FFLCH/USP: “Poder e Performatividade Pública: introdução a Judith Butler e Michel Foucault”. Professora Responsável: Silvana Souza Nascimento (DA-USP). Professor Assistente: Felipe Gabriel Oliveira (PPGAS-USP). 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PLy0ldlptYwJYP0ai263znT4-gokzf8fi1>>. Acesso em: 11 nov. 2019

DAVIES, C. *Stephen Port murders: police watchdog completes report*. **The Guardian**, 14 ago. 2018. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/uk-news/2018/aug/14/stephen-port-murders-police-watchdog-completes-report>>. Acesso em: 22 out. 2019.

DESPENTES, V. **Teoria King King**. São Paulo, SP: m-1 edições, 2016. 128p.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade 2: o uso dos prazeres**. 6. Ed. São Paulo, SP: Paz & Terra, 2019. 320p.

FOUCAULT, M. **História da sexualidade 3: o cuidado de si**. 15. Ed. São Paulo, SP: Paz & Terra, 2017. 320p.

KATZ, H. O papel do corpo na transformação da política em biopolítica. **Trama Interdisciplinar**, Volume 2, 2010.

LACERDA, C. **Representações de masculinidade na dança e no esporte: um olhar sobre Nijinsky e Jeux**. Recife, PE: O autor, 2010. 160p.

LAKE, E. *Grindr killer guilty: Grindr serial killer Stephen Port convicted of murdering men with overdoes of date-rape drug GHB*. **The Sun**, 23 nov. 2016. Disponível em:

<<https://www.thesun.co.uk/news/2245198/grindr-serial-killer-stephen-port-guilty-murder-gay-dating-app/>>. Acesso em: 22 out. 2019.

PRECIADO, P.B. **Manifesto contrassexual: práticas subversivas de identidade sexual**. 2. ed. São Paulo, SP: n-1 edições, 2017. 224p.

SALIH, Sara. **Jutith Butler e a Teoria Queer**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2012. 235 p.

Seminário Temático “Vigiar e Punir” de Michel Foucault - Parte 1 (Suplício).  
Seminaristas: Marcos César Alvarez, Luiz Lourenço e Rafael Godoi. Realização:  
LAPS - Laboratório de Pesquisa Social do Departamento de Sociologia USP. Apoio:  
Programa de Pós-Graduação em Sociologia FFLCH/USP, Departamento de  
Sociologia e Núcleo de Estudos da Violência USP. 2015. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=I9i5Lln2Mpk>>. Acesso em: 19 nov. 2019.

Seminário Temático “Vigiar e Punir” de Michel Foucault - Parte 2 (Punição).  
Seminaristas: Marcos César Alvarez, Luiz Lourenço e Ricardo Campello.  
Realização: LAPS - Laboratório de Pesquisa Social do Departamento de Sociologia  
USP. Apoio: Programa de Pós-Graduação em Sociologia FFLCH/USP,  
Departamento de Sociologia e Núcleo de Estudos da Violência USP. 2015.  
Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=GKQRuuvctA4&t=3060s>>.  
Acesso em: 19 nov. 2019.

Seminário Temático “Vigiar e Punir” de Michel Foucault - Parte 3 (Disciplinas).  
Seminaristas: Marcos César Alvarez, Luiz Lourenço e Eduardo Altheman.  
Realização: LAPS - Laboratório de Pesquisa Social do Departamento de Sociologia  
USP. Apoio: Programa de Pós-Graduação em Sociologia FFLCH/USP,  
Departamento de Sociologia e Núcleo de Estudos da Violência USP. 2015.  
Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=Z81m\\_oJ\\_l1c&t=7s](https://www.youtube.com/watch?v=Z81m_oJ_l1c&t=7s)>. Acesso  
em: 19 nov. 2019.

Seminário Temático “Vigiar e Punir” de Michel Foucault - Parte 4 (Prisão).  
Seminaristas: Marcos César Alvarez, Luiz Lourenço e Rafael Godoi. Realização:  
LAPS - Laboratório de Pesquisa Social do Departamento de Sociologia USP. Apoio:  
Programa de Pós-Graduação em Sociologia FFLCH/USP, Departamento de  
Sociologia e Núcleo de Estudos da Violência USP. 2015. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=BcwM3ac2x3c&t=1323s>>. Acesso em: 19 nov.  
2019.

SIBILIA, P. **O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais**. 2. Ed. Rio de Janeiro, RJ: Contraponto Editora LTDA., 2015. 248p.

SPARGO, Tamsin. **Foucault e a teoria queer**. 1. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2017. 95 p.