

editorial  
editorial

entrevista  
interview

ágora  
agora

tapete  
carpet

artigo nomads  
nomads paper

projeto  
project

expediente  
credits

próxima v!rus  
next v!rus

**V!21**

REVISTA V!RUS  
V!RUS JOURNAL

issn 2175-974x

dezembro . december 2020

ÁGORA  
AGORA

## O HABITAR NA PANDEMIA DA COVID-19: A TRANSIÇÃO PARA LUGARES VIRTUAIS DWELLING IN THE COVID-19 PANDEMIC: THE SHIFT INTO VIRTUAL PLACES

BRUNA MAYER DE SOUZA, JOSE RIPPER KOS

PT | EN



**Bruna Mayer de Souza** é arquiteta e mestre em Arquitetura e Urbanismo. Tem experiência em projetos de arquitetura, fiscalização de obras e como professora universitária. Desenvolve pesquisa de Doutorado junto ao Programa de Pós-graduação em Urbanismo na Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, investigando o impacto da Internet Ubíqua na experiência de lugar. [brunamayer@gmail.com](mailto:brunamayer@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/3681512705762973>

**José Ripper Kós** é arquiteto, mestre em Arquitetura e doutor em Tecnologia da Informação e Arquitetura. É professor do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, e do Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC, onde também leciona na graduação, e coordena o Laboratório de Ecologia Urbana - LEUr. [jose.kos@ufsc.br](mailto:jose.kos@ufsc.br)

<http://lattes.cnpq.br/6190451622079709>

Como citar esse texto: SOUZA, B. M.; KÓS, J. R. O habitar na pandemia da Covid-19: a transição para lugares virtuais. **VIRUS**, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online]. Disponível em: <[http://www.nomads.usp.br/virus/\\_virus21/?sec=4&item=13&lang=pt](http://www.nomads.usp.br/virus/_virus21/?sec=4&item=13&lang=pt)>. Acesso em: 17 Dez. 2020.

ARTIGO SUBMETIDO EM 23 DE AGOSTO DE 2020

### Resumo

Desde que a Internet se tornou ubíqua e acessível por meio de tecnologias que atuam como extensões dos corpos humanos, o espaço em que os humanos vivem se tornou híbrido. A necessária quarentena devido à pandemia impôs uma transição drástica das atividades humanas presenciais para o ambiente virtual, tornando-nos mais digitais do que nunca. Essa transição informa nossa compreensão de como a Internet cria ambientes alternativos para o habitar (*dwelling*) e como os espaços físicos são significativos no contexto da Internet Ubíqua (IU) ao fornecer ambientes para experiências corpóreas. Olhando para o conceito de habitar através da perspectiva de Christian Norberg-Schulz, este artigo discute como a *orientação* (a habilidade de divagar), a *identificação com os lugares* (o desenvolvimento de pertencimento) e o *significado* (a reunião e a concretização do significado da existência) se desdobraram no contexto da IU e durante a quarentena. A sociedade ainda está se adaptando às mudanças no habitar humano ocasionadas pela IU e, embora a Internet seja citada às vezes como a causa da alienação, argumentamos que o habitar e a alienação são, em vez disso, resultado da atitude em relação aos lugares e à vida.

## **1 Introdução**

Em uma tentativa de conter a disseminação de Covid-19, uma quarentena<sup>1</sup> foi estabelecida em várias partes do mundo, limitando o contato físico, deslocando atividades para espaços virtuais tanto quanto possível, e nos tornando mais digitais do que nunca. Nos primeiros anos da Internet, o espaço virtual era visto como um ambiente separado e em oposição à 'vida real' (DE SOUZA E SILVA, 2017, p. 151). À medida que o acesso à Internet se tornou móvel, ele transbordou das telas para o mundo (MCCULLOUGH, 2004) e transformou o espaço onde vivemos em um espaço híbrido (DE SOUZA E SILVA, 2003). Isso será discutido mais detalhadamente na seção 2.

Uma porção extensa e crescente da sociedade vinha progressivamente incorporando o uso de espaços virtuais ao longo do tempo, mas a pandemia impôs uma ampla e dramática transição em direção a eles. Aulas presenciais foram transferidas para salas de aula virtuais, trabalho que podia ser feito remotamente passou a ser feito de casa e mais mercados e restaurantes começaram a oferecer entrega ou retirada na calçada para pedidos online. As necessidades básicas puderam ser atendidas de casa, e as atividades que normalmente atraíam as pessoas aos locais físicos foram canceladas ou ocorreram de forma virtual. Para muitos, a vida foi fisicamente confinada ao lar, com a Internet permitindo que atividades ocorressem em espaços virtuais e possibilitando sentir-se conectado a outras pessoas, apesar da distância física. Analisando o conceito de habitar pela perspectiva de Norberg-Schulz, este artigo discute como a orientação, a identificação com os lugares e o significado foram vivenciados durante a quarentena e o papel da Internet ubíqua (IU) nessa experiência. A sociedade ainda está se adaptando às mudanças que a IU trouxe ao habitar humano e, enquanto a Internet tem sido considerada como causa de alienação, argumentamos que habitar ou alienar-se são, em vez disso, resultantes da *atitude* de cada um em relação aos lugares e à vida. Este artigo também fará referência a observações coletadas em seis entrevistas em profundidade elaboradas com indivíduos que incorporaram extensivamente a IU em suas vidas e tiveram suas rotinas afetadas pela pandemia. As entrevistas investigam como a Internet foi usada no dia a dia, quais aspectos dos lugares virtuais foram valorizados e trouxeram mais significado à vida, quais aspectos dos lugares físicos fizeram falta e como a Internet afetou o sentimento de pertencimento. As entrevistas foram realizadas por meio de teleconferência, gravadas e, posteriormente, codificadas de acordo com as categorias de análise desta pesquisa.

Este artigo está estruturado em cinco seções. Esta primeira seção apresenta uma introdução ao tema e a estrutura do artigo. A seção 2 apresenta como a Internet evoluiu de uma realidade paralela até fazer parte do espaço físico e da vida diária, e discute espaço e lugar nos ambientes físico e virtual. A seção 3 discute o habitar e o alienar-se, e como a atitude de uma pessoa determina seu relacionamento com cada um deles. A seção 4 abordará a perspectiva de Norberg-Schulz sobre o habitar e discutirá como a IU afeta a *orientação*, a *identificação com os lugares* e o *significado* no contexto da quarentena. A seção 5 conclui o artigo com uma discussão sobre os impactos da IU no habitar e as observações reunidas ao abordar esse tema sob a perspectiva do conceito de habitar.

## **2 Do ciberespaço ao espaço híbrido**

Desde seus primeiros anos, a Internet foi considerada criando um espaço próprio, um ambiente virtual que possibilitou certas atividades humanas (LÉVY, 1999). A linguagem utilizada para descrevê-lo foi associada a essa noção espacial, e foram utilizados termos como *site* ('local', em inglês), *espaço*, *endereço*, *sala*, *janela*, etc. (AURIGI, 2005). Inicialmente esse espaço era conhecido como 'Ciberespaço', um ambiente destacado da realidade física e acessado por meio de máquinas estacionárias. Essas máquinas agiam como portais para essa dimensão paralela que era principalmente textual e que não tinha muita conexão com outros aspectos da vida (MITCHELL, 1995). A Internet era usada para buscar informações ou para se comunicar com quem estava a grandes distâncias, mas era amplamente vista como um lugar à parte da vida cotidiana e do mundo físico em que ela ocorria (TURKLE, 2011). Com a evolução da tecnologia, a Internet tornou-se móvel e acessível a uma parcela maior da população, tornando-a onipresente e arraigada à vida contemporânea (MCCULLOUGH, 2004).

O advento de laptops móveis e do Wi-Fi deu às pessoas a capacidade de acessar a rede em diferentes lugares, permitindo-lhes combinar distintas necessidades e desejos – como a necessidade de trabalhar e o desejo de estar em um parque ou café, em vez de um cubículo (MCCULLOUGH, 2004). A Internet parecia estar libertando os humanos do confinamento a locais físicos específicos, permitindo que atividades e necessidades fossem resolvidas a partir de qualquer lugar, sem movimento físico (AURIGI, 2005).

Smartphones e 3G deram continuidade a essa tendência, tornando a Internet ainda mais acessível, criando um espaço híbrido: onde aspectos físicos e virtuais estão disponíveis e são combinados em uma única experiência (DE SOUZA E SILVA, 2003). Entrando e saindo de espaços virtuais com frequência e facilidade, seres humanos vivem no limiar entre os mundos, divagando entre o espaço virtual e o físico para atender às suas necessidades e desejos (TURKLE, 2011). A mera disponibilidade da Internet afeta a forma como o espaço físico é visto e vivenciado (FRITH, 2012), permitindo o acesso a 'camadas' virtuais: pode-se ver uma camada de 'mapa', verificando posição e direções de navegação, ou uma camada de 'informação' para saber mais sobre a história de um determinado lugar, ou uma camada de 'avaliações' para verificar o que as pessoas estão dizendo sobre o restaurante próximo, ou a camada 'social' para verificar o que seus amigos estão fazendo. A mente e a atenção divagam por essas diferentes 'camadas', informando escolhas e ações e mudando a experiência geral de viver. No mundo da IU, o espaço físico é a base para lugares que são experimentados como complexos e multicamadas.

Malpas (2012, p. 6) diz que, como humanos, somos seres corpóreos e 'mentais' que vivem *em lugares*. O corpo existe no espaço físico, tem necessidades fisiológicas e sente o ambiente; a mente pode se perder em pensamentos e, através da imaginação, habitar lugares ou imaginar coisas que nunca viu, viveu ou experimentou. Mente e corpo precisam ser vistos como partes de um ser holístico para que se compreenda as experiências humanas. Alguém pode estar perdido em um livro, totalmente imerso em sua história, e ser trazido 'de volta' ao reino físico pela necessidade de ir ao banheiro ou algum outro desconforto corporal. Pensar no espaço virtual como uma substituição do físico seria ignorar a natureza corpórea do ser, assim como negar que a Internet contribui para a experiência de alguém seria ignorar a natureza pensante do ser humano. Para compreender como a vida acontece no mundo híbrido, ambos espaços físicos e virtuais precisam ser entendidos como sendo ambientes onde a vida humana ocorre.

Norberg-Schulz (1980, p. 11, tradução nossa) afirma, referindo-se ao espaço físico, que o espaço "denota a organização tridimensional dos elementos que constituem um lugar". Holischka (2019, p. 166, tradução nossa) afirma que o termo 'espaço' em Ciberespaço "simboliza um território infinito e oportunidades técnicas", mas que "para que a imersão aconteça, necessariamente apreendemos [o que vemos na tela] como um lugar". O espaço, portanto, refere-se ao ambiente que oferece suporte onde a vida ocorre, enquanto os lugares são processos (KEMPF, 2011) que, sendo "mais um *evento* do que uma *coisa*" (CASEY, 1996, p. 26, tradução nossa), emergem por meio da experiência do habitar. Vivenciar um lugar engloba o contexto ambiental (ambiente físico circundante ou a estrutura do ambiente virtual, por exemplo), as pessoas presentes, as atividades ocorrendo, o acesso e o uso da Internet e todos os demais fatores que fazem parte da experiência. Argumentamos que os lugares que emergem no espaço híbrido podem ser entendidos como tendo três naturezas distintas no que diz respeito à maneira como a relação entre o físico e o virtual é vivenciada. 1. O lugar físico é vivenciado como tal quando a atenção está unicamente no lugar físico onde o corpo está presente, e focada nos eventos que acontecem dentro dele – o que também pode ser descrito como 'estar presente', 'atento' e consciente de seu ambiente circundante. Uma mente divagante, que em vez de se concentrar no momento presente pensa em qualquer outra coisa, já acarreta uma experiência diferente de lugar. 2. Os lugares virtuais são vivenciados quando a atenção está totalmente em um ambiente alternativo e a localização física do corpo tende a não importar, como quando imerso em uma história, um livro ou um jogo virtual. Quando em um lugar virtual, o corpo pode até parecer um estorvo, ocasionalmente retirando alguém da experiência imersiva devido a necessidades fisiológicas ou desconforto físico. 3. O lugar híbrido é vivenciado quando se associam aspectos de ambos os reinos. Não se está totalmente imerso no ambiente virtual, mas também não se está totalmente focado no ambiente físico. Eventos e ações que acontecem no espaço físico são informados, afetados ou compartilhados no espaço virtual, ou vice-versa, como quando estamos compartilhando algo nas redes sociais, conversando com alguém em uma videoconferência ou pesquisando virtualmente informações para informar a experiência que ocorre no espaço físico. Lugares híbridos são onde as pessoas frequentemente habitam hoje em dia, estando no espaço físico enquanto informadas e auxiliadas pelo virtual, saltando entre as diferentes camadas em busca de informações, realizando tarefas, comprando itens, comunicando-se com a família e amigos, e assim por diante.

### **3 A alienação e o habitar**

Há muitas críticas sobre como os smartphones afastam as pessoas do ambiente, prejudicando a capacidade de habitar, trazendo mais solidão e, de modo geral, *alienando as* pessoas. Argumentamos que, como diz Lévy (1999), as tecnologias não são 'boas' ou 'más', mas sim um reflexo da sociedade e dos indivíduos que dela fazem parte. A forma como a Internet é usada reflete apenas as atitudes de alguém em relação ao lugar, às pessoas e aos momentos, e argumentamos que ela pode ser usada de maneiras positivas e negativas. Seria ingênuo ignorar as questões da Internet relativas à privacidade, acesso desigual ou suas deficiências em comparação com o ambiente físico; no entanto, a pandemia ajudou a mostrar como a Internet também pode ser usada de maneiras benéficas, oferecendo alternativas quando a presença física não é uma opção e dando aos lugares atributos que não seriam possíveis em um ambiente exclusivamente físico. Além disso, a

alienação tem sido discutida como um problema décadas antes dos smartphones ou da Internet existirem (por exemplo: HEIDEGGER, 1971; NORBERG-SCHULZ, 1985), tornando a alegação de que as tecnologias são a *causa* da alienação, uma acusação falha. Tanto o habitar como o seu oposto, a alienação, referem-se à atitude de cada um em relação aos lugares e, pode-se dizer, em relação à vida. A tecnologia cria novas possibilidades, mas é a atitude de cada um que determinará se a Internet atuará como uma força alienante, sendo usada como uma distração para escapar do momento presente, ou como um recurso positivo, sendo usada para desenvolver laços mais fortes e trazer significado na vida.

O habitar refere-se à forma como os humanos vivem no mundo, cumprindo “sua divagação desde o nascimento até a morte na terra sob o céu” (NORBERG-SCHULZ, 1985, p. 18, tradução nossa), englobando assim a natureza da vida humana na terra. Para além da simples existência, habitar é uma forma *poética* de viver (HEIDEGGER, 1971; NORBERG-SCHULZ, 1980, 1985) que conduz à sensação de uma existência com *significado* (NORBERG-SCHULZ, 1985). Tal existência ocorre na interseção entre permanecer (ou se estabelecer) e divagar (NORBERG-SCHULZ, 1985; CASEY, 1996) e requer uma atitude de estar aberto (NORBERG-SCHULZ, 1985), atento e responsivo ao lugar (MALPAS, 2014). Isso significa estar aberto a vivenciar *deslumbramento* (MALPAS, 2006), *surpresa* e *proximidade* (MCHUGH, 2007) no encontro com lugares. A proximidade está no cerne da noção de habitar, mas não se refere à proximidade física, mas ao sentido de familiaridade, intimidade e cuidado (MCHUGH, 2007), que também pode acontecer à distância (MASSEY, 2005, p. 193). Na situação desta pandemia, por exemplo, *cuidar* de nossos entes queridos incluiu, na verdade, estar fisicamente distante para evitar expô-los à Covid-19, enquanto a Internet forneceu alternativas para manter contato e interagir com eles.

Conforme mencionado na Seção 2, lugares são processos ou eventos. Uma postura do habitar consiste em estar atento e sintonizado com esses eventos à medida que acontecem, independentemente do meio envolvido. Se o corpo, avatar ou imagem está “presente”, mas a atenção está divagando em outro lugar e não verdadeiramente envolvida com o evento, pode-se dizer que a pessoa está alienada ou distante dele. Da mesma forma, quando se está totalmente presente no evento – seja ele virtual, físico ou híbrido – ocorre o habitar.

O conceito de habitar foi escolhido como a abordagem para compreender a relação dos humanos com os lugares devido à sua natureza abrangente e seu foco em como o lugar é vivenciado. Na época de Norberg-Schulz, a Internet não fazia parte da vida cotidiana e, portanto, não entrou em consideração em nenhuma de suas observações. No entanto, analisar a função que Norberg-Schulz atribui ao ambiente físico no habitar ajuda a compreender o impacto que a IU teve em nossa relação com os lugares físicos e como a pandemia está afetando a maneira como conduzimos a vida na Terra.

## **4 Habitar**

Norberg-Schulz (1980, p. 5, tradução nossa) afirma que: “O homem habita quando pode se orientar e se identificar com um ambiente, ou, em suma, quando vivencia o ambiente como significativo.” Ele argumenta que é necessária ‘orientação’ para habitar porque *divagar* faz parte do habitar, e a pessoa precisa se sentir emocionalmente segura para tal. Ele também argumenta que pertencimento é necessário para o habitar e que ele é desenvolvido por meio da ‘identificação com os lugares’ (NORBERG-SCHULZ, 1985). Enquanto a orientação se relaciona com o divagar, a identificação se relaciona com a permanência, e ambas participam da criação de significado no habitar.

### **4.1 Orientação no espaço híbrido**

Norberg-Schulz se refere à orientação como a habilidade de divagar, que, antes da IU, exigia estar familiarizado o suficiente com o ambiente para sentir-se seguro para divagar (NORBERG-SCHULZ, 1985, p. 20). Os aplicativos de navegação agora disponíveis informam facilmente a localização e como chegar a qualquer destino, trazendo essa sensação de segurança em qualquer lugar onde haja conexão com a Internet.

A IU também aumentou a capacidade de divagar ao permitir que várias tarefas e atividades diárias sejam realizadas remotamente, dando liberdade de escolha sobre onde realizá-las (KELLERMAN, 2012; MITCHELL, 1995), e permitindo que se divague mais fisicamente. Diversos trabalhos podem ser realizados remotamente, a comunicação com amigos e familiares acontece virtualmente, cursos são oferecidos online, informações e entretenimento de todo o mundo estão disponíveis em qualquer lugar. Embora isso geralmente significasse um maior exercício de mobilidade na vida, com a pandemia, essa possibilidade permitiu que as pessoas mantivessem uma grande variedade de atividades sem sair de casa.

A redução da mobilidade física e o confinamento ao domicílio imposto pela quarentena trouxeram à luz outro aspecto da IU que tem impactado como a necessidade de divagar para o habitar é atendida: sendo outro ambiente de exploração e descoberta. Norberg-Schulz (1985, p. 66, tradução nossa) diz que, “Por meio da

orientação, alcançamos uma imagem ambiental do lugar. Essa imagem define nossa possibilidade de movimento e, portanto, de descoberta e escolha”, apontando o propósito da orientação: possibilitar descoberta e escolha. Divagar significa andar sem rumo, mas também pode se referir a divagações da mente, quando a mente divaga para um tempo, lugar ou tópico diferente. O divagar pode, portanto, ser entendido como uma exploração sem rumo, despreziosa, que acarreta descoberta e muitas vezes implica em uma possibilidade de escolha. Percorrer a web, explorar uma área em um jogo virtual ou navegar de link em link pode dar a sensação de divagação por diferentes ideias e lugares, exercitando a escolha e trazendo a sensação de exploração e descoberta. Certamente, divagar no espaço físico é diferente de divagar no espaço virtual, na medida em que o espaço físico fornece um ambiente imersivo para uma experiência corpórea (CRESSWELL, 2006) que envolve movimentos corporais, sons, texturas, cheiros e até sabores. É também um ambiente suscetível a mudanças de clima, iluminação, atmosfera, pessoas, eventos. O ambiente virtual não tem as constantes mudanças pelas quais se passa no espaço físico, não oferece nenhuma surpresa ao olfato, ao paladar ou ao tato, e os movimentos corporais nele envolvidos são mínimos. Embora existam tecnologias de realidade virtual que associam movimentos corporais à percepção do ambiente virtual e um foco intenso possa levar a uma sensação de imersão, os espaços virtuais usados na vida diária não são tão imersivos quanto os espaços físicos. Ainda assim, a Internet oferece um fluxo perpétuo de novidades, coisas para descobrir, postagens nas redes sociais, conhecimento infinito e é uma fonte fácil e garantida de excitação, descoberta e aventura (TURKLE, 2011, p. 219), que poucos lugares físicos da vida cotidiana podem fornecer.

A quarentena tem sido uma experiência vivida de como o movimento físico na rotina diária vai além de simplesmente se mover do ponto A para o ponto B, mas também responde às necessidades de movimento corporal, estabelecimento de rotinas e mudanças de ambiente (KELLERMAN, 2012). Os entrevistados cujas atividades foram mantidas, mas transferidas para o ambiente virtual devido à pandemia, relataram sentir falta de como os movimentos físicos ajudavam a estruturar seus dias, e como a mudança de local físico contribuía para a mudança de mentalidade necessária a cada atividade. Eles também relataram sentir falta do inesperado que faz parte da prática de exercício ao ar livre, indicando um anseio pela descoberta associada ao divagar físico.

#### **4.2 Identificação com os lugares**

A identificação com os lugares é o segundo atributo levantado por Norberg-Schulz, sendo necessário para o aspecto de 'permanecer' ou 'estabelecer-se' do habitar. Identificação com os lugares significa desenvolver uma relação com os lugares de forma que eles façam parte da sua identidade e se sinta um sentimento de pertencimento em relação a eles (NORBERG-SCHULZ, 1985). Essa relação pode acontecer em vários lugares ao longo de uma jornada se – nas palavras de Norberg-Schulz – estivermos abertos e o ambiente tiver um caráter ou *genius loci* (1985, p. 63). O modo de ser de uma pessoa depende das possibilidades oferecidas pelos lugares habitados, mas também da sua abertura a esse lugar e das escolhas que são feitas. Ter acesso a uma praia não torna alguém um surfista ou faz da praia parte de sua identidade; tais elementos dependem das atitudes e ações da pessoa ao longo do tempo.

Como mencionado anteriormente, a IU possibilitou o surgimento de lugares virtuais e híbridos que oferecem seu próprio conjunto de ações possíveis, constituindo-se lugares de identificação e pertencimento. As atividades possibilitadas pelo ambiente virtual – como os MMORPGs (*massively multiplayer online role-playing games*, ou jogos online de interpretação de personagem para múltiplos jogadores) – podem se tornar parte da identidade de alguém, e o lugar virtual onde acontecem pode se tornar um lugar de pertencimento (DE SOUZA E SILVA, 2017). A Internet também oferece comunidades virtuais em torno de interesses compartilhados que constituem locais virtuais de pertencimento (KELLERMAN, 2014, p. 542) e locais para exploração e descoberta da própria identidade, como mídias sociais e jogos de RPG (TURKLE, 2011). Além disso, a Internet possibilita a busca de informações e o contato com culturas e realidades distintas daquelas que estão fisicamente próximas, o que afeta o processo de construção da identidade – e às vezes também motiva uma mudança física para um lugar com mais pessoas de pensamento semelhante (THULIN E VILHELMSON, 2016). Um exemplo disso são os indivíduos *queer* em pequenas cidades e áreas rurais que, tendo acesso a um escopo muito mais amplo de informações, podem compreender e desenvolver sua identidade, e possuem um lugar virtual para pertencer à uma comunidade (SHEARING, 2020).

A Internet ubíqua permite a comunicação à distância, o que pode “realçar a proximidade à distância” (WAJCMAN, 2015, p. 149, tradução nossa); a IU cria uma sensação de “acessibilidade permanente” que propicia “intimidade à distância”, participando do desenvolvimento da sensação de pertencimento (LASÉN, 2014, p. 403-404, tradução nossa). Os sujeitos das entrevistas relataram sentir esse 'pertencimento remoto' durante a quarentena; a transição das atividades presenciais para o espaço virtual (como serviços religiosos, reuniões familiares, aulas de ginástica) proporcionou, mesmo para aqueles que tendem a viver localmente, a experiência de como o espaço virtual pode ajudar na manutenção da sensação de pertencimento. Também relataram que a experiência de estar fisicamente presente costuma ser preferida, principalmente para atividades opcionais de lazer (por exemplo, reunir-se com a família e amigos, assistir música ao vivo, etc.),

devido aos benefícios subjetivos percebidos, como toque físico e interação. Embora o ambiente virtual tenha suas deficiências e tenha sido um substituto muitas vezes visto como 'melhor do que nada', na transição de grupos que tradicionalmente se encontravam fisicamente para o ambiente virtual um efeito colateral interessante foi observado: pessoas que não conseguiam participar das reuniões porque estavam fisicamente ausentes agora puderam se envolver com o grupo novamente. Manter laços remotos vivos através da Internet também pode levar ao desenvolvimento de um 'pertencimento multiterritorial', onde se pode manter contato com os diferentes lugares que fazem parte de sua identidade.

Os sujeitos entrevistados também relataram que, para atividades que são voltadas ao cumprimento de tarefas (como reuniões de trabalho ou compras online), ou que ocorrem em ambientes que os afetam negativamente (que são ambientalmente desconfortáveis ou que reúnem indivíduos ansiosos ou estressados), a transição para o ambiente virtual foi agradável e bem-vinda e seria mantida com prazer no futuro pós-pandemia. Alguns sujeitos até relataram não se importarem muito com a quarentena; o ambiente virtual já era onde a maioria das suas atividades eram realizadas e onde se sentem mais confortáveis; não ter que ir a lugar algum no espaço físico foi recebido mais como um alívio. Para eles, a quarentena apenas evidenciou o quão digital sua vida já havia se tornado.

### **4.3 Significado**

O terceiro aspecto do habitar que será discutido é como o habitar implica uma relação significativa com o ambiente, onde o significado é apropriado das coisas circundantes e concretizado em obras de arte (NORBERG-SCHULZ, 1985). Com a IU, o significado não é derivado apenas do ambiente físico e dos eventos que acontecem ao seu redor, mas também das camadas virtuais que fazem parte do espaço híbrido. Todo tipo de informação pode ser coletado por meio da rede, mudando a experiência de alguém sobre um lugar ou situação, e qual é o significado derivado disso. Consultar a história de um local ou edifício pode mudar a forma como o olhamos, os detalhes percebidos e os sentimentos despertados, trazendo mais significado à experiência e afetando-a positivamente. Interrupções causadas por notificações podem tirar a pessoa da imersão, ser uma distração, e afetar negativamente a experiência e o desenvolvimento de significado da pessoa. Mais uma vez, como a Internet afeta a experiência de uma pessoa depende de sua atitude – a pessoa está usando a Internet intencionalmente para dar mais significado ao momento ou como uma distração? O contato constante com pessoas distantes pode reduzir a imersão ou dar mais significado a um evento porque ele é compartilhado com entes queridos – como em festas virtuais durante a quarentena (SHEARING, 2020), onde as comemorações foram realizadas e fizeram sentido apenas porque foi possível reunir pessoas virtualmente para isso.

*Concretizar* – ou tornar visíveis – os significados reunidos através de obras de arte é outro aspecto que Norberg-Schulz (1980) considera importante para o habitar. Embora Norberg-Schulz se concentre na arquitetura, argumentamos que a Internet é mais um ambiente para tornar visíveis os significados, pois proporciona espaço para diversos tipos de expressão artística, facilitando a produção e o compartilhamento de textos, músicas, vídeos, imagens, etc.. Quando Norberg-Schulz afirma que “apenas a poesia em todas as suas formas (também como a “arte de viver”) torna a existência humana significativa” (1980, p. 23, tradução nossa), ele reconhece que a arquitetura é apenas uma das expressões poéticas que pode expressar esses significados, e que até mesmo o modo de vida de alguém pode atuar como uma criação poética que concretiza seus significados.

As infinitas possibilidades do espaço virtual abrem um novo domínio para expressão e criação que pode ser usado no desenvolvimento de significado. A Internet cria um ambiente que torna visíveis aspectos que geralmente são intangíveis, como vivências, conexões sociais, ideias, opiniões e pensamentos (FRITH, 2012), e onde estes tendem a ser mais proeminentes do que bens materiais. É também um ambiente para registrar coisas efêmeras, dando-lhes uma sensação de permanência. Compreendendo a 'arte de viver' como uma criação poética que expressa a percepção de significado de alguém, as mídias sociais podem ser vistas como um ambiente para tornar esses significados visíveis (por exemplo: PINK E HJORTH, 2014). A forma como a estrutura em linha do tempo da mídia social alinha as postagens com as experiências de alguém (eventos, comentários, pensamentos, ideias, fotos, etc.) faz com que o efêmero pareça permanente e a jornada de uma pessoa pareça tangível (DIJCK, 2013). Olhar a linha do tempo em retrospecto e trabalhar em sua criação pode trazer uma maior consciência de que a vida é constituída pela jornada percorrida pelo indivíduo, e de como as experiências vividas são blocos de construção valiosos, o que, por sua vez, leva a uma apreciação dos lugares físicos como ambientes para experiências corpóreas.

## **5 Conclusão**

A Internet está mudando a maneira como a vida é conduzida na Terra. Lugares virtuais e híbridos estavam sendo gradativamente incorporados à nossa rotina, com uma mudança drástica quando uma quarentena se tornou necessária para conter a disseminação da Covid-19. O enquadramento através do habitar apoia o

entendimento de que a Internet cria novas condições e possibilidades, mas que é a atitude de cada um – engajar-se ou não no acontecimento presente, estar atento ao que o cerca, ser intencional em suas ações, estar plenamente presente no momento – que determinará se a Internet atuará como uma ferramenta para alienar ainda mais, ou como uma ferramenta para aprimorar o habitar.

Avaliando através da perspectiva de Norberg-Schulz, com o apoio de autores mais recentes, apresentamos como o habitar requer a habilidade de divagar, de desenvolver o sentimento de pertencimento, e a reunião e concretização dos significados da existência. A IU está mudando o habitar em várias frentes. Está mudando a forma da orientação e do divagar: a orientação conta com o auxílio de informações adicionais não apreendidas pelos nossos sentidos; e o acesso a camadas virtuais permite uma exploração híbrida de lugares, onde associam-se ambos lugares virtuais e físicos para descoberta e exploração. O assentamento e o pertencimento também estão mudando de forma: pode-se pertencer a mais lugares porque eles podem ser adaptados a mais estilos de vida devido ao acesso à Internet; há lugares virtuais de pertencimento, como fóruns LGBTQ+ e jogos multiplayer online; e pode-se pertencer remotamente aos lugares que fazem parte do seu percurso, associando-os no habitar cotidiano e vivenciando um pertencimento multiterritorial. A reunião e a concretização de significado no habitar de cada um passam a contar também com camadas virtuais: pode-se 'trazer' um amigo virtualmente para companhia; descobrir informações específicas sobre um determinado lugar que irão mudar os significados associados a ele; ou compartilhar um momento poético em suas redes sociais. Estes são apenas exemplos de como a IU pode ter lugar no habitar de cada indivíduo; o que traz significado ao habitar de cada um é particular, e como a IU é usada refletirá isso.

O conceito de habitar traz uma abordagem útil para a compreensão de lugares no contexto da IU porque, em vez de abordar lugares virtuais e físicos em oposição ou competindo entre si, ela foca no papel que cada lugar pode desempenhar no habitar e como eles são associados na criação de uma existência significativa. A quarentena da Covid-19 nos tornou mais digitais do que nunca, mostrando que muito do lado prático da vida humana pode acontecer virtualmente e que vários locais físicos que existem para uso prático podem se tornar obsoletos quando suas atividades são transferidas para locais virtuais. Por outro lado, também enfatizou que os lugares físicos são importantes pelas experiências corpóreas que proporcionam, que não podem acontecer virtualmente. Isso aponta na direção do que será relevante no projeto de lugares físicos no futuro: criar lugares que, além de atender às necessidades práticas, se concentrem em fornecer experiências corpóreas positivas e satisfazer os desejos subjetivos das pessoas que os habitam.

## **Agradecimento**

Os autores agradecem o apoio do PROURB (Universidade Federal do Rio de Janeiro), da The Washington University em Saint Louis e da Profa. Petra Kempf. Este estudo foi parcialmente financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (Capes) – Código Financeiro 001 e Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

## **Referências**

AURIGI, A. **Making the Digital City**: The Early Shaping of Urban Internet Space. Brookfield, VT: Ashgate, 2005.

CASEY, E. S. How to Get from Space to Place in a Fairly Short Stretch of Time: Phenomenological Prolegomena. *In*: FELD, Steven; BASSO, Keith H. (orgs.). **Senses of place**. Santa Fe, NM: School of American Research Press, 1996. p. 13–52.

CRESWELL, T. **On the move**: mobility in the modern Western world. New York: Routledge, 2006.

DE SOUZA E SILVA, A. (org.). **Dialogues on mobile communication**. New York: Routledge, 2017.

DE SOUZA E SILVA, A. From simulations to hybrid space how nomadic technologies change the real. **Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research**, Bristol, v. 1, n. 3, p. 209–221, 2003.

DIJCK, J. **The culture of connectivity**: a critical history of social media. Oxford; New York: Oxford University Press, 2013

FRITH, J. Splintered Space: Hybrid Spaces and Differential Mobility. **Mobilities**, v. 7, n. 1, p. 131–149, 2012.

HEIDEGGER, M. Building Dwelling Thinking. *In*: **Poetry, Language, Thought**. Tradução de Albert Hofstadter. New York: Harper Colophon Books, 1971.

HOLISCHKA, T. Heidegger's Building Dwelling Thinking in Terms of Minecraft. *In*: CHAMPION, Erik (org.). **The phenomenology of real and virtual places**. New York: Routledge, 2019, p. 164–178.

KELLERMAN, A. **Daily spatial mobilities**: Physical and virtual. Burlington, VT: Ashgate, 2012.

KEMPF, P. No Place (No) Where – Voyages on Crossing Lines. **Journal of New Frontiers in Spatial Concepts**, v. 3, p. 101–107, 2011.

LASÉN, A. Mobile Sentimental Education: Attachment, Recognition, and Modulations of Intimacy. *In*: GOGGIN, Gerard; HJORTH, Larissa (orgs.). **The Routledge Companion to Mobile Media**. New York, NY: Routledge, 2014, p. 396–405.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MALPAS, J. **Heidegger's topology**: being, place, world. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

MALPAS, J. Rethinking Dwelling: Heidegger and the Question of Place. **Environmental & Architectural Phenomenology**, v. 25, n. 1, p. 15–23, 2014.

MALPAS, J. The place of mobility: Technology, connectivity, and individualization. *In*: WILKEN, R.; GOGGIN, G. (orgs.). **Mobile technology and place**. New York: Routledge, 2012, p. 26–38.

MASSEY, D. B. **For space**. London: SAGE, 2005.

MCCULLOUGH, M. **Digital Ground**: Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004.

MCHUGH, K. E. Un-poetically "Man" Dwells. **ACME: An International E-Journal for Critical Geographies**, v. 6, n. 2, p. 258–277, 2007.

MITCHELL, W. J. **City of bits**: space, place, and the infobahn. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.

NORBERG-SCHULZ, C. **Genius loci**: towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli, 1980.

NORBERG-SCHULZ, C. **The concept of dwelling**: on the way to figurative architecture. New York: Rizzoli, 1985.

PINK, S.; HJORTH, L. The Digital Wayfarer: Reconceptualizing Camera Phone Practices in an Age of Locative Media. *In*: GOGGIN, Gerard; HJORTH, Larissa (Orgs.). **The Routledge Companion to Mobile Media**. New York, NY: Routledge, 2014, p. 488–498.

SHEARING, L. Lockdown spotlighted what rural queers have always know; the internet is a lifeline. *In*: **Content King**. [S.l.], 27 jun. 2020. Disponível em: <https://faithfullwords.wordpress.com/2020/06/27/lockdown-spotlighted-what-rural-queers-have-always-know-the-internet-is-a-lifeline/>. Acesso em: 22 ago. 2020.

THULIN, E.; VILHELMSON, B. The Internet and Desire to Move: The Role of Virtual Practices in the Inspiration Phase of Migration. **Tijdschrift voor Economische en Sociale Geografie (Journal of Economic & Social Geography)**, v. 107, n. 3, p. 257–269, 2016.

TURKLE, S. **Alone together**: why we expect more from technology and less from each other. New York: Basic Books, 2011.

WAJCMAN, J. **Pressed for time**: the acceleration of life in digital capitalism. Chicago: The University of Chicago Press, 2015.

---

**1** A quarentena foi amplamente difundida, cada cidade tendo seus próprios requisitos, fazendo com que a extensão do confinamento variasse de local para local, mas a interrupção do movimento físico e a quantidade de tempo e atividades realizadas dentro de casa foram sentidas por um grande número de indivíduos em todo o mundo.