

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO  
NÍVEL DOUTORADO**

**ALEX FERREIRA DAMASCENO**

**FENOMENOLOGIA DO *VIDEOCHAT*:  
Imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo**

**PORTO ALEGRE**

**2016**

Alex Ferreira Damasceno

FENOMENOLOGIA DO *VIDEOCHAT*:

Imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) como requisito parcial para obtenção do título de Doutor.

Orientação: Professora Dra. Nísia Martins do Rosário

PORTO ALEGRE

2016

### CIP - Catalogação na Publicação

Damasceno, Alex

Fenomenologia do videochat: imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo / Alex Damasceno. -- 2016.

195 f.

Orientadora: Nísia Martins do Rosário.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, BR-RS, 2016.

1. videochat. 2. videorrelacionamento. 3. imaginação. 4. audiovisual. 5. método intuitivo. I. Rosário, Nísia Martins do, orient. II. Título.

Alex Ferreira Damasceno

FENOMENOLOGIA DO *VIDEOCHAT*:

Imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) como requisito parcial para obtenção do título de Doutor.

Orientação: Professora Dra. Nísia Martins do Rosário

Aprovado em 11 de março de 2016.

BANCA EXAMINADORA

---

Dr. Alexandre Rocha da Silva – PPGCOM/UFRGS

---

Dra. Sonia Estela Montaña La Cruz – PPGCC/Unisinos

---

Dra. Suely Fragoso – PPGCOM/UFRGS

---

Dra. Suzana Kilpp – PPGCC/Unisinos

---

Dra. Nísia Martins do Rosário (Orientadora) – PPGCOM/UFRGS

## AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), pelo financiamento da pesquisa com as bolsas Capes/DS e Capes/PDSE.

Ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), corpo docente, discente e técnico. Especialmente, à orientadora da pesquisa, prof. Dra. Nísia Martins do Rosário, por sua dedicação, compromisso, ética, sabedoria e solidariedade.

Ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social e Cultural da Universidade Autônoma de Barcelona (UAB), corpo docente, discente e técnico. Especialmente, ao professor Dr. Jordi Grau Rebollo, pelo acolhimento e pelas generosas contribuições que ofereceu à pesquisa.

Aos professores Dr. Alexandre Rocha da Silva, Dra. Sonia Montaña, Dra. Suely Fragoso e Dra. Suzana Kilpp, pelas contribuições nas diferentes etapas da pesquisa e por aceitarem participar da banca final.

Aos membros do Grupo de Pesquisa em Semiótica e Culturas da Comunicação (Gpesc) e do Laboratório de Pesquisa em Corporalidades.

Aos amigos e amigas: Ana Acker, Bruno Leites, Carlise Scalamato, Gabriela Almeida, Irina Coelho, Jamer Guterres, Fulgencio Muchisse, Lisiane Aguiar, Luan Nesi, Patrícia Iuva. Em especial, Ivana Fernandes, Lorena Risse, Luis Fernandez Vega e Rosana Itaparica.

À minha família, Mário Damasceno (pai), Vitória Damasceno (mãe) e Alan Damasceno (irmão), por tudo.

À minha amada Julieth Paula, por me tornar mais feliz a cada dia.

A Deus, pelo caminho.



*(Jennifer Ringley, Jennicam)*

## RESUMO

Nesta pesquisa, investigamos o processo de produção de imagens audiovisuais nos ambientes de *videochat*. Ou, nos termos conceituais propostos pela tese, pesquisamos a imaginação acionada no fenômeno do “videorrelacionamento”. Trabalhamos com dois eixos teóricos principais: a Fenomenologia Social de Alfred Schütz, na discussão das esferas de orientação para o Outro e da formação de relacionamentos intersubjetivos; e a Fenomenologia da Imagem de Vilém Flusser, com os conceitos de imaginação, técnica e diálogo. A partir da articulação entre os dois autores, entendemos que o *videochat* é um uso dialógico da técnica de imaginação audiovisual, capaz de reproduzir a estrutura do relacionamento face a face, na esfera de orientação do “Nós recíproco”. O objetivo geral foi apreender essa imaginação em sua multiplicidade qualitativa. Para alcançá-lo, a pesquisa se apropria do método intuitivo de Bergson e problematiza a dimensão temporal da experiência, na formulação de um misto composto pela tecnoimaginação (tendência virtual) e pelas imagens técnicas (tendência atual). Os problemas de pesquisa enfocam os movimentos de contração e distensão desse misto: como a imaginação se atualiza em imagens? E como as imagens convergem para um mesmo ponto virtual de imaginação? Delimitamos o desenvolvimento dos problemas em um foco empírico formado por dois sites de *videochats* que operam com sistemas randômicos, nos quais coletamos as amostras de imagens: o *Omegle* e o *Chatroulette*. Os problemas foram resolvidos com a aplicação de quatro procedimentos metodológicos. O primeiro foi a Observação participante, que objetivou a interpretação das ações dos sujeitos-na-imagem. Como resultado, tipificamos cinco linhas de ação em trânsito (quando a ação é operada em síntese com o comando de desconexão): o *zapping*, o cibersexo, a interação em dupla ou grupo, a performance artística e a ausência. O segundo procedimento foi a Decifração, que objetivou a leitura da codificação técnica das imagens. O principal resultado foi que o programa do aparelho recorta e centraliza o corpo do sujeito dentro do quadro, ao mesmo tempo em que promove a onipresença do contrassujeito. O terceiro procedimento foi a Restituição dos emparelhamentos, que objetivou a compreensão do transporte dialógico das mensagens audiovisuais. Os resultados obtidos mostraram que as imagens interagem em regime de acidente e ajustamento, em um contato sensível entre corpos e consciências. O quarto e último procedimento, que finaliza a intuição filosófica, foi a Reviravolta da experiência: cruzamos todos os resultados anteriores e formulamos a tecnoimaginação dialógica como um conceito, precisamente talhado sobre a multiplicidade do fenômeno em suas diferentes dimensões.

**Palavras-chave:** *videochat*; videorrelacionamento; tecnoimaginação; audiovisual; método intuitivo.

## RESUMEN

En este estudio, investigamos el proceso de producción de imágenes audiovisuales en los ambientes de *videochat*. O, en los términos conceptuales propuestos por la tesis, observamos la imaginación en el fenómeno del "vídeo-relación". Trabajamos con dos enfoques teóricos principales: la Fenomenología Social de Alfred Schutz, en la discusión de la orientación para el Otro y de la formación de relaciones intersubjetivas; y la Fenomenología de la Imagen de Vilém Flusser, con los conceptos de imaginación, técnica y diálogo. A partir de la articulación entre los dos autores, entendemos que el *videochat* es un uso dialógico de la técnica de imaginación audiovisual, capaz de reproducir la estructura de la relación cara a cara, en la esfera de orientación de "Nosotros recíproco". El objetivo general fue aprehender esa imaginación en su multiplicidad cualitativa. Para lograrlo, la investigación se apropia del método intuitivo de Bergson y analiza la dimensión temporal de la experiencia, con la formulación de un mixto compuesto por la tecnoimaginação (tendencia virtual) y por las imágenes técnicas (tendencia actual). Los problemas de investigación tienen como foco los movimientos de contracción y distensión de este mixto: ¿cómo la imaginación se actualiza imágenes? Y ¿cómo las imágenes convergen a un mismo punto virtual de imaginación? Delimitamos el desarrollo de los problemas en un enfoque empírico formado por dos *websites* de *videochats* que funcionan con un sistema aleatorio, en los cuales recogemos las muestras de imágenes: el *Omegle* y el *Chatroulette*. Los problemas fueron resueltos con la aplicación de cuatro procedimientos metodológicos. El primero fue la Observación participante, que tenía por objetivo interpretar las acciones del sujetos-en-la-imagen. Como resultado, tipificamos cinco líneas de acción en tránsito (cuando la acción se efectúa en síntesis con el comando de desconexión): el *zapping*, el sexo virtual, la interacción de par o grupo, la performance artística y la ausencia. El segundo procedimiento fue el Desciframiento, que tenía como objetivo leer la codificación técnica de las imágenes. El principal resultado fue que el programa del aparato recorta y centra el cuerpo del sujeto dentro del cuadro, al mismo tiempo que promueve la omnipresencia del otro sujeto. El tercer procedimiento fue la Restitución de los emparejamientos, cuyo objetivo era comprender el transporte dialógico de los mensajes audiovisuales. Los resultados mostraron que las imágenes interactúan en regímenes de accidente y ajuste, en un contacto sensible entre cuerpos y conciencias. El cuarto y último procedimiento, que termina la intuición filosófica, fue el Giro de la experiencia: cruzamos todos los resultados anteriores y formulamos la tecnoimaginação dialógica como un concepto, que se adapta exactamente a la multiplicidad del fenómeno en sus diferentes dimensiones.

**Palabras clave:** *videochat*; vídeo-relación; tecnoimaginação; audiovisual; método intuitivo.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

|   |     |
|---|-----|
| Figura 1 – Exposição <i>Pulsão escópica</i> .....   | 44  |
| Figura 2 – Interface de <i>videochat</i> do <i>Omegle</i> .....                           | 52  |
| Figura 3 – Interface de <i>videochat</i> do <i>Camtome</i> .....                          | 52  |
| Figura 4 – Interface de <i>videochat</i> do <i>Skype</i> .....                            | 53  |
| Figura 5 – <i>Homepage</i> do <i>Omegle</i> .....   | 71  |
| Figura 6 – <i>Homepage</i> do <i>Chatroulette</i> .....                                   | 72  |
| Figura 7 – Campos de visão nos procedimentos de Decifração e Emparelhamento..             | 85  |
| Figura 8 – Configurações de perfil do <i>Chatroulette</i> .....                           | 98  |
| Figura 9 – Ferramenta de seleção de temas do <i>Omegle</i> .....                          | 98  |
| Figura 10 – Mulher se despindo em filme de <i>vaudeville</i> .....                        | 123 |
| Figura 11 – Diagrama do transporte da informação.....                                     | 160 |
| Figura 12 – Principais molduras-comando do <i>Chatroulette</i> .....                      | 164 |
| Figura 13 – Principais molduras-comando do <i>Omegle</i> .....                            | 164 |
| Figura 14 – Menu de configurações de perfil do <i>Chatroulette</i> .....                  | 165 |
| Figura 15 – Molduras-texto nas interfaces do <i>Chatroulette</i> e do <i>Omegle</i> ..... | 166 |
| Figura 16 – Molduras-texto interiores ao menu de configurações de perfil.....             | 167 |
| Figura 17 – Molduras- <i>player</i> do <i>Chatroulette</i> e <i>Omegle</i> .....          | 168 |
| Figura 18 – Versões antigas das interfaces do <i>Chatroulette</i> e <i>Omegle</i> .....   | 168 |
| Figura 19 – <i>Players</i> superiores do <i>Chatroulette</i> e do <i>Omegle</i> .....     | 169 |
| Figura 20 – <i>Players</i> inferiores do <i>Chatroulette</i> e do <i>Omegle</i> .....     | 170 |
| Figura 21 – Arquitetura da interface.....   | 171 |

### GRÁFICOS

|   |     |
|---|-----|
| Gráfico 1 – Índices de desconexão imediata..... | 95  |
| Gráfico 2 – Variável de gênero.....             | 104 |
| Gráfico 3 – Índices de anonimato.....           | 106 |
| Gráfico 4 – Tipos ideais.....                   | 110 |

## **TABELAS**

|   |     |
|---|-----|
| Tabela 1 - Códigos e Leituras.....            | 82  |
| Tabela 2 - Mapa metodológico da pesquisa..... | 88  |
| Tabela 3 - Amostra refinada.....              | 127 |

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO</b> .....   | <b>12</b> |
| <b>1. O VIDEOCHAT É UM USO DIÁLOGICO DA TÉCNICA DE IMAGINAÇÃO AUDIOVISUAL QUE REPRODUZ A ESTRUTURA DO RELACIONAMENTO FACE A FACE (Teoria, Objeto e Objetivos)</b> ..... | <b>18</b> |
| 1.1. Relacionamento: a Fenomenologia Social de Schutz.....  | 23        |
| 1.1.1. A tese geral do alter ego .....  | 24        |
| 1.1.2. Esferas de orientação do audiovisual .....   | 27        |
| 1.1.3. Vínculos sociais.....  | 36        |
| 1.2. Imaginação: a Fenomenologia da técnica de Flusser .....  | 41        |
| 1.2.1. Do sujeito à técnica .....   | 42        |
| 1.2.2. Do discurso ao diálogo.....  | 46        |
| 1.3. Videorrelacionamento: objetivos.....   | 54        |
| <b>2. A IMAGINAÇÃO SE ATUALIZA EM IMAGENS TÉCNICAS AO SER ACIONADA PARA RELACIONAMENTOS NO PRESENTE (Método, Problemas, <i>Corpus</i> e Procedimentos)</b> .....        | <b>57</b> |
| 2.1. Método: Intuição .....   | 58        |
| 2.2. Problema: diferença e tempo .....  | 62        |
| 2.3. <i>Corpus</i> : foco de observação e construção das amostras.....  | 68        |
| 2.4. Procedimentos metodológicos: quatro ordens temporais .....   | 73        |
| 2.4.1. Experiência intersubjetiva: Observação participante .....  | 74        |
| 2.4.2. Experiência subjetiva: Decifração.....   | 79        |
| 2.4.3. Experiência intersubjetiva objetiva: Restituição dos emparelhamentos.....  | 84        |
| 2.4.4. Virada da experiência: Reviravolta .....   | 86        |
| 2.5. Resumo das etapas metodológicas da pesquisa.....   | 87        |
| <b>3. A EXPERIÊNCIA CONCRETA É UM JOGO SOCIAL NO QUAL OS PARTICIPANTES REALIZAM AÇÕES EM TRÂNSITO (Sobre o componente humano da imaginação)</b> .....                   | <b>89</b> |
| 3.1. O espírito .....   | 91        |
| 3.2. As conexões aleatórias.....  | 94        |
| 3.3. Os participantes .....   | 101       |
| 3.4. As ações.....  | 107       |
| 3.4.1. O <i>zapping</i> .....   | 111       |
| 3.4.2. O cibersexo.....   | 112       |
| 3.4.3. A interação em dupla ou grupo .....  | 114       |

|           |  |            |
|-----------|--|------------|
| 3.4.4.    | As performances artísticas.....  | 115        |
| 3.4.5.    | A ausência .....   | 117        |
| 3.5.      | Como os sujeitos agem? um retorno à experiência dos <i>vaudevilles</i> .....   | 118        |
| <b>4.</b> | <b>O APARELHO RECORTA O CORPO E O CENTRALIZA EM UM ESPAÇO QUALQUER, AO MESMO TEMPO QUE PROMOVE A TRANSCENDÊNCIA DO ESPÍRITO</b> (Sobre o componente técnico da imaginação).....                                      | <b>124</b> |
| 4.1.      | Refinamento da amostra .....   | 125        |
| 4.2.      | Do quadro .....  | 127        |
| 4.2.1.    | Enquadramento.....   | 128        |
| 4.2.2.    | Ponto de vista .....   | 130        |
| 4.2.3.    | Montagens .....  | 133        |
| 4.3.      | Do corpo .....   | 136        |
| 4.3.1.    | Movimento e pulsão .....   | 137        |
| 4.3.2.    | Rosto e afecção.....   | 139        |
| 4.4.      | Do campo.....  | 143        |
| 4.4.1.    | Espaços quaisquer .....  | 143        |
| 4.4.2.    | Espaço doméstico.....  | 145        |
| 4.4.3.    | Espaços vazios.....  | 147        |
| 4.5.      | Do som.....  | 149        |
| 4.6.      | Como as imagens são codificadas? Presença e transcendência.....  | 153        |
| <b>5.</b> | <b>AS IMAGENS AUDIOVISUAIS INTERAGEM EM REGIMES DE ACIDENTE E AJUSTAMENTO, AO SEREM TRANSPORTADAS ENTRE OS USUÁRIOS E MOLDURADAS NOS TERRITÓRIOS DA INTERFACE</b> (Sobre o componente dialógico da imaginação) ..... | <b>156</b> |
| 5.1.      | Diagrama do transporte .....   | 157        |
| 5.2.      | A interface como moldura .....   | 161        |
| 5.2.1.    | Molduras-comando.....  | 162        |
| 5.2.2.    | Molduras-texto .....   | 165        |
| 5.2.3.    | Molduras- <i>player</i> .....  | 167        |
| 5.2.4.    | Arquitetura da interface.....  | 171        |
| 5.3.      | Diálogos audiovisuais: programação, acidente e ajustamento .....   | 171        |
| 5.4.      | Como as imagens são transportadas? A intercomunicação audiovisual.....   | 177        |
| <b>6.</b> | <b>AS CONDIÇÕES DA EXPERIÊNCIA</b> (Considerações finais sobre a imaginação no fenômeno do videorrelacionamento).....  | <b>180</b> |
|           | <b>REFERÊNCIAS</b> .....   | <b>188</b> |

## INTRODUÇÃO

O presente estudo se iniciou com a leitura de Paul Ricoeur (2007), principalmente do terceiro capítulo do livro *A memória, a história, o esquecimento*. Na nossa pesquisa anterior (DAMASCENO, 2011), enfrentamos diretamente a problemática da memória nos meios audiovisuais (na televisão) e algumas questões ainda ressoavam em nosso pensamento após o seu término. Interessava-nos particularmente no início do doutorado a discussão que o autor faz sobre o conceito de proximidade. Na breve conclusão do capítulo, Ricoeur introduz a noção de “próximo” como um sujeito capaz de superar a tradicional oposição entre a esfera individual e a coletiva que polariza o problema de atribuição da memória. Ele sustenta a sua proposta na seguinte reflexão. Em primeiro lugar, compartilhamos memórias com pessoas que estão próximas, que se relacionam conosco e testemunham os fatos da nossa vida, mas o ato de lembrar resultará sempre numa visão interior, individual. Por segundo, aqueles que nos são próximos também ajudam a compor a nossa memória, o que lhe confere um caráter coletivo. Em um exemplo extremo, somos incapazes de nos lembrar do dia em que nascemos e, para isso, dependemos de outros. O conceito de proximidade é, então, um fator que designa a existência tanto do “eu” para os “outros” como dos “outros” para o “eu”: “meus próximos são aqueles que me aprovam por existir e cuja existência aprovo na reciprocidade e na igualdade da estima” (RICOEUR, 2007, p. 142). Ricoeur não elabora, assim, um sujeito que seja a síntese do individual e do coletivo. Ele introduz um plano intermediário entre os dois polos do processo: que a memória, por um fator de proximidade, transita do indivíduo à sociedade e vice-versa.

Dessa leitura, revelou-se o horizonte da pesquisa de doutorado. Mantínhamos o interesse pelo estudo do audiovisual, mas sem restringir a problematização ao tema da memória. Interessavam-nos os processos de comunicação que acontecem no plano da proximidade, entre a esfera coletiva e a individual. Isso implicava em, de um lado, descartar trabalhar com audiovisuais cujas mensagens eram transportadas no esquema mídia-sociedade, como o cinema, a TV e mesmo os vídeos que são publicamente armazenados na internet; de outro, também descartamos as mensagens privadas, como vídeo-diários, arquivos pessoais etc. No primeiro semestre de realização da pesquisa, exploramos diferentes materiais que acreditávamos não ter o caráter individual ou coletivo que polariza os usos do audiovisual. Foi como resultado dessa primeira pesquisa exploratória que chegamos à definição de um objeto empírico que atendia aos nossos interesses: o *videochat*. Trata-se de um serviço *on-line*

acessado na maioria dos casos de forma gratuita e disponibilizado por plataformas como *Skype*<sup>1</sup>, *Facetime*<sup>2</sup>, *TinyChat*<sup>3</sup>, além de muitas outras espalhadas nos confins da internet. Nesse serviço, o audiovisual é utilizado para formar relações interpessoais entre sujeitos geograficamente distantes: usuários produzem e trocam sinais de vídeo a partir da integração de computadores (ou dispositivos móveis) com acesso à internet, *webcams*, microfones, alto-falantes e interfaces gráficas. O interesse por esse objeto reside, desse modo, na investigação de um diferente processo de comunicação audiovisual, no qual as imagens não são produzidas para usos individuais ou coletivos. Com a inspiração do pensamento de Ricoeur, o movimento teórico inicial foi pensar o *videochat* como um processo que se dá entre a esfera pública e a privada, em um plano de proximidade que conecta um “eu” a um “outro”.

Encontramos nesse tensionamento um caminho produtivo para desenvolver tese. Ao levantarmos o estado da arte sobre o *videochat*, nos deparamos com diferentes enfoques de pesquisa, de vários países, mas nenhum desenvolvido no campo da Comunicação brasileiro, nas subáreas que investigam o audiovisual<sup>4</sup>. Em alguns estudos de cunho sociológico, o *videochat* é trabalhado como um ambiente da sociabilidade contemporânea, onde pessoas distantes podem manter relacionamentos *on-line*. Na Educação, ele é constantemente problematizado como uma ferramenta de ensino. Na Linguística, encontramos estudos que trabalham o *videochat* como um meio de conversação. Nesses casos, a imagem audiovisual é pensada como um acessório que confere um maior efeito de presença a uma interação verbal à distância. A questão da presença também impulsiona pesquisas na Computação, por um viés tecnológico que tenta aprimorar a interação audiovisual e aproximá-la de uma modalidade presencial. Parece-nos, com base neste panorama, que o *videochat* vem sendo investigado em sua dimensão social, em seu caráter pedagógico, como um apoio à linguagem verbal ou como uma tecnologia que pode ser aprimorada. Não encontramos, assim, casos de pesquisa que o problematizem como processo comunicacional, como um meio de produção de imagens audiovisuais. Talvez os estudos de audiovisual do campo, focados na comunicação coletiva (no cinema, na televisão), não reconheçam o *videochat* como um objeto ou não considerem o seu estudo relevante<sup>5</sup>. Talvez não se deem conta “de que filmes são telefonáveis” (FLUSSER, 2008, p. 83). É nesta lacuna que a tese busca se desenvolver.

---

<sup>1</sup> Skype.com

<sup>2</sup> Apple.com/br/ios/facetime

<sup>3</sup> Tinychat.com

<sup>4</sup> Pesquisa realizada nos dados do Banco de teses da Capes, nos anais dos últimos dez congressos da Intercom e da Compós, e também nas principais publicações científicas da Comunicação e de outros campos.

<sup>5</sup> Esse reconhecimento do *videochat* como um audiovisual e a nossa motivação em estudá-lo deve-se, em grande parte, ao nosso período no Grupo de Pesquisa em Audiovisualidades (GPAV), nos anos de 2009 e 2010. O

A teoria da comunicação de Vilém Flusser (1983; 1985; 2007; 2008) foi essencial para que aprofundássemos essa linha de pensamento que considera o *videochat* enquanto um processo de comunicação audiovisual. Já conhecíamos superficialmente a obra do autor, tendo trabalhado pontualmente com ele em nossa pesquisa anterior. Mas adentramos em sua obra, de fato, no primeiro semestre do doutorado. Sua teoria produziu diversos tensionamentos com o objeto, na articulação dos conceitos de imaginação, técnica e diálogo; nos levou a perceber como os meios podem assumir diferentes disposições e métodos de comunicação. Em suma, sua contribuição mais elementar foi fazer-nos compreender o *videochat* como um meio no qual a técnica de imaginação audiovisual está disposta dialogicamente. O pensamento de Flusser se tornou, assim, o primeiro eixo teórico da pesquisa.

Para sustentar e aprofundar a proposta, buscamos outros caminhos teóricos. O próprio texto de Ricoeur nos encaminhou a diferentes referências, dentre elas a obra de Alfred Schutz: “os próximos estão a meio caminho entre o si e o se (apassivador) para o qual derivam as relações de contemporaneidade descritas por Alfred Schutz” (RICOEUR, 2009, p 141). Adentramos no pensamento do autor no segundo semestre da pesquisa, durante a disciplina *Individualismo, sociabilidade e memória*, cursada no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da UFRGS. Nos trabalhos de Schutz (1979; 1993), sobre as relações intersubjetivas, encontramos o mesmo horizonte de problematização do pensamento de Ricoeur. Entretanto, Schutz oferecia à pesquisa um marco conceitual mais extensivo sobre esse plano das relações humanas, com mais subsídios teóricos para a investigação dos processos comunicacionais: conceitos como orientação para o Outro, relacionamento do Nós, situação face a face e intercomunicação. Com isso, optamos por atribuir a Ricoeur um papel de interlocução e colocar Schutz no segundo eixo teórico da pesquisa.

O primeiro capítulo da tese é o resultado do encontro entre Schutz e Flusser. Nele, operamos uma construção teórica do objeto de pesquisa, que denominamos de videorrelacionamento. Partimos da linguagem comum e do estado da arte e produzimos tensionamentos entre as duas matrizes teóricas e o universo empírico. Em suma, antecipando o final do caminho de argumentação, entendemos que **o *videochat* é um uso dialógico da técnica de imaginação audiovisual que reproduz a estrutura do relacionamento face a face**. É a

---

manifesto que propõe o conceito de Audiovisualidades (KILPP, ROSÁRIO, ROSSINI e SILVA, 2009) denunciava justamente a divisão tradicional dos estudos de audiovisual em mídias, como cinema, TV e vídeo. Em um movimento contrário, o grupo propunha estudar o audiovisual em sua irredutibilidade a qualquer mídia, inclusive em contextos não reconhecidamente audiovisuais. Dentre alguns pontos, os autores do manifesto (2009, *on-line*) afirmam que, em um campo contemporâneo de convergência, a técnica pode ser o “elemento desencadeador de radicais mudanças para o audiovisual”. Inscrevemo-nos neste modo de pensamento sobre o objeto: no decorrer da tese, vamos defender que o *videochat* é um uso diferenciado da técnica que atualiza o próprio audiovisual.

partir dessa articulação teórica que nossos objetivos de pesquisa são traçados no fim do capítulo: para apreendermos o processo de imaginação (objetivo geral), precisamos interpretar as ações humanas, decifrar a codificação técnica e compreender o transporte dialógico das mensagens (objetivos específicos).

O subtítulo da pesquisa (*imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo*) marca, assim, a articulação entre os dois autores. A opção pelo termo *Fenomenologia* no título também é justificada, embora parcialmente, por essa filiação teórica. Tanto Schutz como Flusser são leitores de Husserl e produzem teoria com base na descrição profunda de fenômenos. Tentamos proceder do mesmo modo, principalmente durante a construção do objeto. Mas é preciso dizer que também relutamos, por um tempo, em usar este termo no título e tão explicitamente enquadrar a pesquisa nessa corrente de pensamento, em decorrência de toda a sua tradição no campo filosófico. Só decidimos por esse enquadramento quando efetivamente escolhemos o método de investigação: o método intuitivo de Henri Bergson (2006a; 2006b; 2006c; 2010). Desse modo, ao vincular a pesquisa na Fenomenologia, o título faz referência à teoria e, principalmente, ao método: uma Fenomenologia de matriz bergsoniana, fundada nos conceitos de intuição e duração, que objetiva apreender os fenômenos em sua multiplicidade virtual (na diferença e no tempo).

O segundo capítulo da tese tem a função de apresentar o método intuitivo e as decisões metodológicas que dele decorrem. Partimos da articulação teórica construída no capítulo anterior e entendemos o *videochat* como um misto (nos termos de Bergson) composto pelas qualidades da imaginação e do relacionamento. Dividimo-lo e direcionamo-nos para um segundo misto, mais específico, no qual residem as questões propriamente audiovisuais, formado pela imaginação (virtual) e pelas imagens (atuais). O pensamento que propomos para relacionar os dois mistos é que **a imaginação se atualiza em imagens técnicas ao ser acionada para relacionamentos no presente**. A partir dessa linha de raciocínio, formulamos a problematização em duas perguntas. A primeira está voltada ao caráter diferenciante do método: *como a imaginação, ao ser acionada para um relacionamento no presente, se atualiza em imagens técnicas?* Para respondê-la, propomos uma abordagem multimetodológica que reúne três procedimentos: a *Observação participante*, a *Decifração dos códigos* e a *Restituição dos emparelhamentos*. Após o cumprimento dessas etapas, produzimos, então, uma *Reviravolta da experiência*, com a adição de uma segunda pergunta relacionada ao caráter temporalizante do método: *como as imagens técnicas produzidas nos videorrelacionamentos convergem para um mesmo ponto virtual de imaginação?*

Ainda no segundo capítulo, definimos um foco de observação empírica, que concluímos ser a alternativa mais heterogênea e prudente para o desenvolvimento da investigação: *videochats* que operam com um sistema randômico de formação de pares de interação. Elegemos as duas plataformas mais populares que oferecem esse serviço: os sites *Chatroulette*<sup>6</sup> e *Omele*.<sup>7</sup> Durante a nossa experiência neles, coletamos duas amostras de imagens que se diferem em escala: a primeira, que abrange toda a experiência concreta, contém 2.463 imagens; para a segunda, selecionamos um total de 84 (cujos *frames* podem ser vistos no encarte que acompanha o texto, na sua versão entregue à banca avaliadora). Os três capítulos seguintes buscam solucionar as diferentes dimensões do problema a partir da aplicação dos procedimentos sobre as amostras coletadas. Por isso, os resultados da pesquisa são precisamente talhados sobre o foco dos “*videochats* randômicos”.

No terceiro capítulo da tese, discutimos a dimensão humana da imaginação, na interpretação dos resultados do procedimento de Observação participante. Fazemos um relato da experiência, que tipifica as linhas de ação regulares dos sujeitos-na-imagem. Na condução do capítulo, o pensamento de Schutz é articulado com a sociologia de Simmel (1983), principalmente com o conceito de sociabilidade: consideramos, a partir dos dados obtidos, que os relacionamentos constituídos de modo aleatório assumem uma forma lúdica de interação, sem necessariamente estarem atrelados a conteúdos intencionais específicos. Com o desenvolvimento dessa articulação, chegamos à conclusão de que **a experiência concreta é um jogo social no qual os participantes realizam ações em trânsito.**

No quarto capítulo, adentramos na dimensão técnica da imaginação, na apresentação dos resultados do procedimento de Decifração. Operamos uma leitura analítica das imagens, fundamentada pelos conceitos de Flusser, com o objetivo de anotar os códigos regulares e reconstituir o programa do aparelho. Como os principais códigos agem sobre o corpo – que se torna o centro da ação –, utilizamos o aporte da teoria do cinema de Deleuze (1983; 2007). Com isso, propomos que as imagens se inscrevem no regime da imagem-movimento: se prolongam no tempo segundo um esquema sensório motor. Após a análise dos diferentes níveis de programação, a principal conclusão do capítulo é que **o aparelho recorta o corpo e o centraliza em um espaço qualquer, ao mesmo tempo que promove a transcendência do espírito.**

No quinto capítulo, refletimos acerca da dimensão dialógica da imaginação, na exposição dos resultados obtidos na etapa de Restituição dos emparelhamentos. Passamos a

---

<sup>6</sup> Chatroulette.com

<sup>7</sup> Omele.com

observar como a intercomunicação audiovisual se constitui: como as informações audiovisuais são transportadas pelo protocolo de comunicação e molduradas na arquitetura da interface gráfica. Além disso, discutimos o que se passa entre as imagens: como elas se unem em emparelhamentos singulares. Por isso, o capítulo recupera e cruza os resultados apresentados antes. Nesse movimento, Schutz e Flusser são articulados, ao final, a conceitos da sociosemiótica de Landowski (2005; 2014): a partir do pensamento do autor sobre as lógicas e os princípios da interação, concluímos que **as imagens audiovisuais interagem em regimes de acidente e ajustamento**.

No sexto capítulo, de considerações finais, operamos a Reviravolta, com o objetivo de apreender a imaginação em sua duração. Ultrapassamos as temporalidades da experiência em direção das **condições da experiência**. A imaginação é apresentada como um conceito (um monismo, virtual), formado a partir do cruzamento dos resultados sobre os seus componentes: uma qualidade que se contrai e se distende em diferentes graus. Ao mesmo tempo em que formulamos o conceito, aproveitamos também para refletir sobre todo o percurso da investigação: ponderamos sobre as contribuições que a pesquisa oferta, seus limites e potencialidades.

## 1. O VIDEOCHAT É UM USO DIÁLOGICO DA TÉCNICA DE IMAGINAÇÃO AUDIOVISUAL QUE REPRODUZ A ESTRUTURA DO RELACIONAMENTO FACE A FACE (Teoria, Objeto e Objetivos)

Neste primeiro capítulo, construímos teoricamente o objeto de pesquisa. Ele é comumente nomeado com um substantivo composto da língua inglesa – *videochat*<sup>8</sup>. Iniciamos a construção desfazendo a justaposição dos dois radicais que compõem essa nomeação da linguagem comum e nos afastando dos sentidos oferecidos por ela. É esse movimento que nos insere nos caminhos teóricos que foram trilhados e que recobriram o objeto com novas dimensões. Ao final do capítulo, o apresentamos precisamente e traçamos, a partir das suas dimensões, os objetivos da investigação.

Começemos, então, pelo segundo radical. *Chat* é um termo coloquial que pode ser utilizado tanto como verbo – *to chat*, cuja tradução mais próxima para o português seria “papear” ou “conversar” – quanto como substantivo, traduzido como “papo”, “bate-papo”, “conversa”. Parece-nos que foi esse caráter coloquial, que atribui certa espontaneidade ao ato conversacional, que motivou o uso do termo para designar os ambientes de conversação na internet. Os *chats*, portanto, como postula Recuero (2009, p. 126, nota 9), “são as ferramentas de conversação por excelência da rede”. Existem ainda outros termos derivados, como *chatroom* (referente ao ambiente da conversa: “sala de bate-papo”) e *chatter* (referente ao sujeito que conversa).

Boa parte das pesquisas sobre ambientes *on-line* de *chat* segue essa pista e se enquadra como Análise de Conversação, como o próprio trabalho de Recuero (2009; 2012). A justificativa em inscrever o *chat* nessa perspectiva, que estuda as trocas da linguagem verbal, se dá pelo fato de que a “CMC [Conversação Mediada pelo Computador] é um tipo de comunicação que ainda privilegia especialmente o texto, mais do que o som e o vídeo” (RECUERO, 2009, p. 120). Recuero (2012) chama a atenção para o fato de que muitos usuários de uma conversa por vídeo não abrem mão de intercambiar mensagens escritas. Por outro lado, parece-nos consensual (cf. ALBUQUERQUE, 2006; HEETER, 1999; GREENBERG E NEUSTAEDTER, 2011) que o uso do vídeo em um ambiente de *chat* garante um maior efeito de presença para a interação à distância, o que torna a conversação mais próxima de uma

---

<sup>8</sup> A nomeação apresenta variações de grafia. Alguns autores, como Baym (2010) Greenberg e Neustaedter (2011) e Xing et al. (2012a, 2012b) optam por manter os dois substantivos separados (*video chat*). Outros, como Albuquerque (2006), Yarosh (2008) e Ames et al. (2010) unem os termos em uma só palavra por um procedimento de justaposição (*videochat*). Optamos aqui pela segunda grafia, pois entendemos que, de certa maneira, ela expressa melhor o caráter singular deste objeto ao mesmo tempo em que revela sua natureza mista.

modalidade presencial. Articulando essas duas linhas de raciocínio, o vídeo seria ao mesmo tempo funcional e desnecessário para a conversação.

Entretanto, a prática da pesquisa exploratória pelo extenso universo empírico do *videochat*, que nos levou à navegação pelos mais diversos ambientes, revelou que são bastante frequentes interações que não se formam no intercâmbio de mensagens escritas e até mesmo faladas. Greenberg e Neustaedter (2011) já haviam chegado a essa conclusão, com base em um conjunto de entrevistas que realizaram com casais que utilizam o *videochat* para manter relacionamentos à distância. Uma das entrevistadas da referida pesquisa, nomeada Kaitlyn, revelou:

Usualmente ele está sentado no sofá, comendo algum tipo de lanche e acompanhando o que está passando, você sabe, na TV... E se tem alguma coisa que a gente precisa falar um para o outro, nós falamos de vez em quando... Normalmente é um acordo do tipo 'nós seguimos vivendo nossas vidas'. E tipicamente são atividades noturnas, fazer o jantar, ter certeza que as coisas estão limpas, preparar coisas, cuidar de negócios pessoais, coisas assim. Nós usamos o vídeo como um método para simular convivência. Mesmo se nós não estamos falando, o canal de vídeo está aberto... Nós fazemos coisas que normalmente faríamos se estivéssemos juntos e pudéssemos ver um ao outro fazendo (KAITLYN In GREENBERG e NEUSTAEDTER, 2011, p. 07, tradução nossa<sup>9</sup>).

O que podemos notar é que as interações descritas pela entrevistada, mesmo ocorrendo em um ambiente de *chat*, nem sempre estão fundadas em sequências de linguagem verbal: a conversa não ocupa necessariamente uma função central. É bastante comum que os sujeitos desempenhem atividades cotidianas em frente à *webcam*, como comer, descansar, trabalhar, assistir TV, sem conversar com o outro que observa (que também desempenha suas próprias atividades). Na experiência de navegação exploratória, interagimos com pessoas que simplesmente queriam ser observadas enquanto dormiam. Além disso, Greenberg e Neustaedter (2011) apontam que alguns usuários de *videochat* descrevem que se sentem como se estivessem abraçando, tocando, beijando o corpo do outro, ações que só seriam possíveis presencialmente: não por acaso, um dos usos mais recorrentes do *videochat* é o cibersexo. Não é de se estranhar que a mesma entrevistada citada anteriormente chegue à seguinte conclusão: “O relacionamento

---

<sup>9</sup> Tradução livre de: *Usually he's sitting on the couch and eating some kind of snack and catching up on, you know, TV... And if there's something that we need to say to each other we'll chime in every now and then... Typically it's a 'we keep it running and live our lives' kind of deal. And it's typical evening stuff, making dinner, making sure things are cleaned up, getting things ready, taking care of personal business, stuff like that. We use video as a method to simulate shared living. Even if we aren't talking, the video channel is open... We do things we would normally do if we were together and can see one another doing it.*

é tão físico e visual. Não se trata apenas de ouvir e falar” (KAITLYN In GREENBERG e NEUSTAEDTER, 2011, p. 09, tradução nossa<sup>10</sup>).

A Análise de Conversação, evidentemente, também considera elementos corporais extralinguísticos que são utilizados como complemento da fala (cf. MARCUSCHI, 1986). Mas pensar esses exemplos anteriores (comer, dormir, abraçar e o próprio sexo) como atos complementares de conversações não nos parece a opção mais precisa. Notamos ser redutor pensar o *videochat* simplesmente como uma forma de conversação à distância dotada de um maior efeito de presença. Na verdade, a própria presença efetivada pelo vídeo pode modificar a função indicada pelo termo *chat*, ao desprender o ambiente de interações estritamente conversacionais, sejam elas centradas na escrita ou na fala. O *videochat* permite que os sujeitos estabeleçam outros tipos de interação, de natureza presencial, como a prática do cibersexo, em que a presença visual do corpo pode tornar a linguagem verbal desnecessária.

Desse modo, a primeira conclusão a que chegamos é que ainda que os ambientes de *videochat* tenham a conversação como principal atividade, eles também podem apresentar outros tipos de interação. Por isso, optamos em não pensar o objeto como conversação (como *chat*), e sim construí-lo a partir de outro conceito que fosse capaz de incluir a conversação em um conjunto mais amplo de interações humanas. Ao seguirmos essa linha de pensamento, encontramos o conceito de relacionamento, inscrito na Fenomenologia Social de Alfred Schutz (1979; 1993). Em suma, o autor define relacionamento como a conexão entre duas ou mais consciências que compartilham a mesma forma básica de expressão. A partir desta definição, que será aprofundada quando apresentarmos a tese geral do pensamento de Schutz, descrevemos fenomenologicamente os relacionamentos de *videochat* com o objetivo de apreender sua estrutura e compreender os mais variados tipos de interações engendradas, que, como vimos, vão desde uma conversação até um ato sexual<sup>11</sup>.

Em relação a este ponto, o que ficou evidente no início é que, embora o *videochat* reproduza interações diversas, o relacionamento não tem as mesmas características de uma ocorrência presencial: trata-se de uma outra modalidade. Esta evidência é percebida já pelo sentido comum conferido pelo termo *video*. Segundo Dubois (2004, p. 70-71), vídeo é um radical fraco, utilizado como complemento que indica uma modalidade específica de outro

---

<sup>10</sup> Tradução livre de: *The relationship is so physical and visual. It's not just about hearing and talking.*

<sup>11</sup> O próprio Schutz (1979, p. 186), a partir do conceito de relacionamento, compara os graus de intimidade entre uma conversa e um ato sexual: “Que graus diferentes de intimidade ocorrem aqui, que níveis diferentes de consciência estão envolvidos! Não só os parceiros vivenciam o Nós mais profundamente num caso do que no outro [mais no ato sexual do que na conversa], mas cada um se vivencia a si próprio e a seu parceiro mais profundamente”.

radical (exemplos como videogame, videoclipe, videoinstalação, vídeo-arte, videocassete etc.). Ou seja, o uso de vídeo anexado à palavra *chat* indica uma modalidade de *chat*. Ou, seguindo a linha de pensamento anterior, uma modalidade de relacionamento.

Mas Dubois (2004, p. 71-72) vai além e busca um sentido etimológico que permita ao vídeo superar sua condição de mero complemento nominal. Segundo o autor, o radical provém do latim *videre*, cuja tradução mais precisa remete à conjugação do verbo “ver” na primeira pessoa do singular do presente indicativo: “eu vejo”. A denominação expressa, assim, o sentido da visão, o que inscreve o vídeo no domínio da visualidade, das imagens visuais. Contudo, a etimologia nos fornece aqui uma pista genérica, que iguala o vídeo a qualquer outra imagem visual. É evidente que o vídeo é enquadrado mais precisamente como um tipo de imagem em movimento, um sucessor do cinema, e recebe de forma natural a classificação de imagem audiovisual, que alia, portanto, visão e audição. Embora possa parecer óbvio, Chion (2008, p. 07) fez essa importante correção aos estudos do audiovisual: “os filmes, a televisão e os *media* audiovisuais em geral não se dirigem apenas à visão. Suscitam no espectador – no seu ‘audioespectador’ – uma atitude perceptiva específica, que, nesta obra, propomos chamar de *audiovisão*”. Desse modo, a denominação “vídeo” implicitamente perpetua uma centralidade da visão. Mais do que “vídeo”, portanto, é preciso entendê-lo como “áudio-vídeo”.

Ainda segundo Dubois (2004), a sentença “eu vejo” (ou “eu áudio-vejo”) expressa também que o sentido da visão (e da audição) é utilizado no tempo presente, em um aqui e agora: um sujeito que vê algo em processo. O que a etimologia nos revela aqui é que a imagem de vídeo tem uma natureza processual, pode ser realizada “ao vivo”, em “tempo real”. Decorre dessa dupla face (imagem e processo) a dificuldade de enquadrar o vídeo como um objeto da arte ou da comunicação. Por um lado, ele tem uma dimensão imagética que o aproxima das artes visuais, como a pintura, a fotografia, o cinema. Por outro, ele tem uma dimensão processual, que o aproxima de meios comunicacionais, como a televisão e mesmo outros que sequer são fundados na imagem. Dubois (2004, p. 73) destaca que: “se precisarmos inscrever o vídeo em linhagens históricas, ele me parece ter que ver tanto ou mais com o telefone ou o telégrafo do que com a pintura”. De fato, nesse aspecto, o *videochat* parece ter sua natureza muito mais próxima do telefone e da televisão, do que da pintura, da fotografia ou mesmo do cinema. Se a vídeo-arte, por exemplo, é o tipo de vídeo que mais naturalmente ocupa um lugar dentre as artes visuais, talvez o *videochat* seja o que melhor manifesta a natureza comunicacional do vídeo. A pista etimológica que realmente contribui para a investigação é que o *videochat* talvez seja mais processo do que é imagem. Ou melhor, podemos dizer que o vídeo do *videochat* é sempre uma imagem em função de um processo.

Sobre este aspecto do objeto, optamos por trabalhar com a teoria da comunicação de Vilém Flusser (1983; 1985; 2007; 2008), mais especificamente com o conceito de imaginação. Este conceito, no nosso entendimento, é profícuo para a discussão da dupla face do vídeo formada por imagem e processo. Primeiramente, ao focarmos na dimensão imagética, vamos nos apropriar do pensamento do autor para entender as imagens de *videochat* como o resultado de uma codificação da técnica. Em segundo lugar, ao adentrarmos na dimensão processual, refletiremos sobre o modelo de transporte de informações. Com o aporte de Flusser, direcionamos nosso olhar para a imaginação que se dá nos ambientes de *videochat*: como as mensagens são codificadas em imagens e transportadas em processos comunicacionais.

O propósito deste capítulo é apresentar o processo de construção do objeto de pesquisa, na articulação entre os pensamentos de Flusser e Schutz, principalmente entre os conceitos de imaginação e de relacionamento. Essa articulação nos parece coerente, à medida que ambos os autores pensam a comunicação a partir de uma teoria da intersubjetividade, cuja matriz conceitual é a Fenomenologia Transcendental de Husserl<sup>12</sup>. Em alguns momentos do capítulo, conforme nos aprofundamos nos conceitos dos dois autores, evocaremos a matriz husserliana, assim como trataremos para a discussão alguns de seus interlocutores, como Ricoeur (2007) e Bergson (2006a). Mas é preciso dizer que apesar de identificarmos o compartilhamento da perspectiva fenomenológica, a articulação teórica não foi um processo meramente focado em encontrar pontos concordantes entre os dois pensamentos. Ao contrário, como será percebido durante a leitura do capítulo, foi marcado por tensionamentos, negociações e, em alguns momentos, tomadas de posição e deslocamentos do olhar.

A exploração dos sentidos comuns presentes nos radicais que compõem o substantivo *videochat* nos levou, então, a dois caminhos teóricos. Para expressá-los na composição do objeto, optamos por uma revisão da nomeação da linguagem comum. Mantivemos o termo “vídeo”, que aqui está relacionado ao conceito de imaginação, e substituímos “chat” por “relacionamento”. Para unir os termos, pensamos em utilizar a expressão “relacionamento por vídeo”, que nos pareceu ser textualmente mais agradável. Contudo, optamos, finalmente, por denominar o objeto de pesquisa com o termo **videorrelacionamento**, por dois motivos. Primeiramente, a manutenção da estrutura de um substantivo composto expressa a ideia de uma atualização da linguagem comum (de *videochat* para videorrelacionamento). Isso não significa

---

<sup>12</sup> Segundo Schutz (1979, p. 159): “O mundo da minha vida diária não é de forma alguma meu mundo privado, mas é, desde o início, um mundo intersubjetivo compartilhado com meus semelhantes, vivenciado e interpretado por outros; em suma, é um mundo comum a todos nós”. Flusser (*apud* HANKE, 2012, p. 7), por sua vez, afirma: “Sob uma visão fenomenológica, a sociedade será vista como uma rede composta de relações intersubjetivas intencionais. (...) ‘Eu’ e ‘sociedade’ são extrapolações abstratas de relações intersubjetivas concretas”.

um desprezo pela forma como o objeto é nomeado comumente e continuamos a utilizar *videochat* (inclusive no título da pesquisa e do capítulo) todas as vezes que nos referirmos a ele em sua dimensão empírica. A manutenção da nomeação como substantivo composto busca evidenciar a relação entre o pensamento conceitual e o universo empírico. Em segundo lugar, a posição dos termos busca expressar também uma hierarquia entre os dois eixos teóricos: a colocação de “vídeo” no início indica que é o eixo mais importante do objeto, no qual se encontra a teoria que nos ajuda a construir o objetivo geral da investigação, enquanto que o eixo teórico sobre relacionamento fornece informações que nos ajudam a perceber as especificidades do objeto e a descrever mais precisamente os seus contornos. Essa hierarquia dos eixos teóricos pode ser facilmente resumida: nosso interesse principal de pesquisa reside sobre as imagens audiovisuais, e não sobre as pessoas e os seus relacionamentos; mas para entender essas imagens, é necessário compreender as especificidades deste tipo de relacionamento.

Existe ainda um terceiro eixo teórico que atravessa o objeto, que já citamos indiretamente, mas que não está indicado na nomeação que demos: o *videochat* é um videorrelacionamento que se dá em ambientes *on-line*. Este eixo teórico, referente à natureza *on-line* do objeto, será discutido no interior dos outros dois eixos. Assim, quando abordarmos a teoria sobre imaginação de Flusser, traremos para a discussão autores que reflitam sobre as características próprias dos audiovisuais de internet. Do mesmo modo, articulamos ao pensamento de Schutz discussões sobre a sociabilidade *on-line*. Além disso, ao longo do capítulo, recorreremos também ao estado da arte, nos apoiando nos resultados de pesquisas sobre *videochat*, como os de Heeter (1999), Gemmel et al. (2000), Yarosh (2008), Xing et al. (2012a), Greenberg e Neustaedter (2011), Ames et al. (2010), Dumont (2008) e Albuquerque (2006).

É com essa trama de teorias que o objeto é construído neste capítulo.

### **1.1. Relacionamento: a Fenomenologia Social de Schutz**

Nesta primeira seção, abordamos o eixo teórico referente ao conceito de relacionamento, fundamentado pela Fenomenologia Social de Schutz (1979; 1993). O núcleo dessa teoria é a tese geral do *alter ego*. Ela articula duas correntes de pensamento: de um lado, a Fenomenologia, na qual Schutz opera com os conceitos de consciência, intencionalidade e intersubjetividade advindos de Husserl, e duração e simultaneidade, de Bergson; do outro lado,

a Sociologia Compreensiva de Weber, principalmente o conceito de ação expressiva. Com isso, Schutz investiga os diferentes tipos de relacionamentos a partir da descrição fenomenológica de esferas de orientação e da interpretação dos vínculos sociais dos sujeitos. É o que fazemos aqui em relação ao nosso objeto de pesquisa. Abrimos este eixo teórico, então, com a apresentação da tese geral do autor, aprofundando as articulações que ele faz entre essas duas matrizes.

### 1.1.1. A tese geral do alter ego

A partir de Husserl, Schutz considera a intencionalidade<sup>13</sup> como propriedade fundamental da consciência. A virada do pensamento proposto pela filosofia de Husserl é entender que o *cogito* não se fecha em si (como no egocentrismo cartesiano), mas mantém um contato direto com o mundo da vida, sendo sempre consciência de alguma coisa. Ao se dirigir ao externo, por intermédio de uma intencionalidade, a consciência experimenta os objetos do mundo. O que interessa a Schutz em particular, motivado pela investigação das relações sociais, é o fato de que “entre os objetos que vivenciamos no presente vivido estão o comportamento das outras pessoas e seus pensamentos” (SCHUTZ, 1979, p. 162). A tese do *alter ego* de Schutz se apoia principalmente na teoria husserliana da intersubjetividade para compreender, então, como a consciência intencional experimenta outra consciência, “outro ego”. O pensamento acerca da intersubjetividade é desenvolvido por Husserl na *Quinta Meditação Cartesiana*, sendo que o conceito é precisamente delimitado no trecho seguinte:

Se, compreendendo o outro, penetro profundamente no seu horizonte de propriedade, então de imediato darei com o fato de que, assim como o seu soma corpóreo se encontra no meu campo de percepção, também o meu soma se encontra no seu, e que, em geral, ele me experiencia sem mais como um outro para ele, tal como eu o experiencio como meu outro. Do mesmo modo, darei como o fato de que, no caso dos membros de uma pluralidade, também eles se experienciam uns aos outros como outros; [...] Naturalmente, a essa comunidade corresponde, na concreção transcendental, uma correspondente comunidade monádica aberta, que designamos de intersubjetividade transcendental. Ela é, como quase não precisa ser dito, para mim constituída em mim, no ego mediante, puramente a partir das fontes da minha intencionalidade, mas ela é constituída como a mesma para cada mônada, que é por sua vez constituída na modificação do outro, apenas como um diferente modo subjetivo de aparição, e como trazendo necessariamente em si o mesmo mundo objetivo (HUSSERL, 2013, p. 168-169).

---

<sup>13</sup> Husserl (2013, p. 71) postula: “As vivências da consciência são também denominadas *intencionais*, em que a palavra “intencionalidade” não significa, então, outra coisa senão esta propriedade universal e fundamental da consciência de ser, enquanto *cogito*, o seu próprio *cogitatum*”.

A intersubjetividade, tal como descrita por Husserl no trecho acima, é considerada por Schutz como a condição das relações sociais. O que autor postula é que um sujeito, enquanto consciência individual, não percebe outro indivíduo tal como um objeto. Certamente que o conhecimento do outro é produzido pela percepção sensorial de um corpo, um objeto material presente. Contudo, na presença desse corpo, o sujeito infere a existência de uma vida psicológica interior. O outro é dado à consciência não propriamente como um objeto, mas como um contrassujeito, a quem se infere ter vida e consciência. A diferença é que a vida interior do outro não é uma presença originária, como é o corpo, e sim uma apresentação resultante das indicações dos movimentos corporais: ela “não é apresentada, mas apresentada” (SCHUTZ, 1979, p. 160). Schutz segue, assim, a seguinte tese de Husserl: “o ser do mundo não poderá mais ser, para nós, um fato óbvio, mas apenas um problema de validade” (HUSSERL, 2013, p. 05). A existência da vida do outro não pode ser comprovada, nem verificada, embora seja “ingenuamente pressuposta” (SCHUTZ, 1979, p. 157)<sup>14</sup>.

A suposição do outro como consciente se dá por uma relação de simultaneidade (ou sincronismo). O ego percebe outro corpo, que não é o seu, mas cuja corrente da consciência segue por um mesmo fluxo temporal. É essa simultaneidade que permite que as duas correntes de consciência se interconectem. A tese da existência de um *alter ego* refere-se justamente a “essa experiência da corrente de consciência do outro em simultaneidade vívida” (SCHUTZ, 1979, p. 163). A simultaneidade produz, portanto, o que Schutz denomina de “orientação para o outro”, a base de todos os tipos de relacionamento social.

O conceito de simultaneidade presente no pensamento de Schutz tem influência da filosofia de Bergson<sup>15</sup>. Por isso que Schutz (1979, p. 161) formula que um relacionamento é formado por três fluxos temporais simultâneos. O primeiro é de ordem subjetiva, uma vez que cada sujeito inserido em um relacionamento tem um mundo privado, do qual somente ele tem acesso. O segundo é de ordem intersubjetiva, já que duas consciências estão conectadas. O terceiro é de ordem intersubjetiva objetiva, um tempo que une os tempos subjetivos. Schutz segue, assim, a tese de Bergson que postula que dois fluxos temporais somente serão

---

<sup>14</sup> Schutz cita o caso dos behavioristas radicais que apontavam a impossibilidade de verificação da vida do outro. O autor argumenta ironicamente ao dizer que esses pensadores “não poderiam encontrar-se com outros em congressos onde se prova reciprocamente que a inteligência do outro é um fato questionável” (SCHUTZ, 1979, p. 159).

<sup>15</sup> Schutz (1993, p. 133) afirma: “Este sincronismo o ‘simultaneidad’ se entiende aquí en el sentido de Bergson [...] La simultaneidad implicada en este caso no es la del tiempo físico, que es cuantificable, divisible y espacial. Para nosotros el término ‘simultaneidad’ es más bien una expresión del supuesto básico y necesario del que parto, que es el de que tu corriente de conciencia tiene una estructura análoga a la mía. Dura en un sentido que no dura una cosa física”.

simultâneos em função de um terceiro, que os engloba: “Chamamos então simultâneos dois fluxos exteriores que ocupam a mesma duração porque estão ambos compreendidos na duração de um mesmo terceiro” (BERGSON, 2006a, p. 61).

Ao estarem inseridos em um fluxo temporal intersubjetivo e objetivo, Schutz aponta que os sujeitos compartilham a mesma forma básica de consciência e expressão. Para refletir sobre este ponto, Schutz recorre, então, ao conceito de ação expressiva de Weber. Por ação expressiva, Schutz (1979, p. 174) entende “aquela em que o ator procura projetar os conteúdos de sua consciência, ou para retê-los, para o seu próprio uso mais tarde (como o caso de uma nota num diário), ou para comunicá-los a outros”. A ação expressiva é, portanto, um ato comunicacional deliberado em que um sujeito expõe os pensamentos que habitam sua consciência. Trata-se, sobretudo, de um ato intencional, ou seja, dirigido com uma intencionalidade específica (de um sujeito para si mesmo ou para um outro).

As ações expressivas podem ser de diversas naturezas, contudo todas elas se caracterizam como um processo de significação: “Se os atos expressivos consistem em gestos, palavras ou artefatos é quase irrelevante para a sua compreensão. Qualquer desses atos envolve o uso de signos” (SCHUTZ, 1979, p.176). Schutz considera a linguagem, portanto, como um fator fundamental para a formação de um relacionamento. Em relação aos atos expressivos, a noção de linguagem é tomada como um dado sempre *a priori*, ou seja, para que dois sujeitos formem um ato comunicativo deve haver um compartilhamento dos signos: se espera uma determinada interpretação da pessoa a quem um signo foi dirigido. Nesse sentido, Schutz se refere tanto a um nível macro da linguagem (o conjunto de regras da língua materna de uma determinada comunidade) como também chama a atenção para o fato de que a própria linguagem pode alcançar altos níveis de formalização e ter uma significação restrita a subcomunidades.

Cada ação, por sua vez, deve ser interpretada com base nos motivos que a gerou. Como coloca Schutz (1979, p. 177): “Meu ato social é orientado não só para a existência física desse *alter ego*, mas para o ato do outro que espero provocar com minha própria ação [...] O protótipo de todo relacionamento social é uma conexão intersubjetiva de motivos”. Para que um relacionamento se efetive e perdure no tempo, o autor conclui ser necessária uma reciprocidade de motivos: os sujeitos devem compartilhar motivações, de maneira que a ação de um deles não encaminhe a uma reação negativa do outro, que dê fim ao relacionamento. Uma ação é tanto motivada pela reação do outro, como teve como motivo uma ação precedente. Assim, o pensamento de Schutz, ao aliar a fenomenologia de Husserl (a teoria da intersubjetividade) à

sociologia compreensiva de Weber, se volta à interpretação das ações e das motivações dos sujeitos que formam os relacionamentos sociais.

É preciso esclarecer, contudo, que Schutz não considera que um relacionamento se restrinja ao conjunto de ações expressivas. O autor observa também “as funções específicas dos movimentos corporais do outro, enquanto campo de expressão aberto à interpretação, como signos do pensamento do outro” (SCHUTZ, 1979, p. 203). Esses “movimentos expressivos” se diferenciam da ação, pois eles não têm uma intenção explícita e um significado para o sujeito que os desempenha: são da ordem do comportamento. São os casos de “certas expressões faciais, interjeições verbais e movimentos irracionais do corpo como uma explosão de raiva” (SCHUTZ, 1979, p. 175). No movimento expressivo, os signos não são dirigidos intencionalmente, tal como na ação expressiva, e sim funcionam como índices que revelam a consciência do outro.

São esses conceitos, aqui apresentados, que compõem a tese geral do *alter ego* de Schutz. Da Fenomenologia, consciência, intencionalidade, intersubjetividade, presença e simultaneidade refletem acerca da *orientação* para o outro. Da Sociologia, a interpretação das ações, movimentos e motivações buscam a *compreensão* subjetiva deste outro. É o que fazemos a seguir em relação ao nosso objeto: no tópico seguinte, de cunho fenomenológico, problematizamos a questão da orientação para o outro no relacionamento mediado pelo *videochat*. O objetivo é descrever a orientação em função tanto da mediação audiovisual como das interações presenciais. Por fim, voltamo-nos às ações e motivações dos sujeitos envolvidos nesses relacionamentos. O objetivo é compreender os diferentes vínculos e interações sociais formados nos variados ambientes de *videochat*.

### 1.1.2. Esferas de orientação do audiovisual

O tema da comunicação surge naturalmente no campo de investigações de Schutz, como a conexão entre as ações expressivas de um relacionamento social. Mas é preciso fazer a seguinte distinção. Helmut R. Wagner, tradutor de Schutz para o português, optou muitas vezes por substituir o termo “comunicação” (do alemão *kommunikation*) por “intercomunicação”. Ele apontou o motivo no trecho a seguir:

O termo intercomunicação pode soar redundante. No entanto, insistimos em seu uso de forma a indicar com clareza aquilo que Schutz queria dizer com comunicação, como uma rua de mão dupla, um intercâmbio autêntico, e não torrentes unidirecionais, como nos casos dos meios de comunicação de massa (WAGNER In SCHUTZ, 1979, p. 36, nota 29).

É evidente que a escolha de Wagner não é arbitrária e efetivamente expressa o pensamento de Schutz: forma-se na fusão dos conceitos de intersubjetividade e comunicação. A noção de intercomunicação exclui, de modo geral, as mídias audiovisuais, como o cinema e a televisão, que podemos facilmente enquadrar no que Wagner denomina de “torrentes unidirecionais” e “meios de comunicação de massa”. E Schutz realmente não se interessa em discuti-las particularmente ao longo de sua obra. Mas é o ponto seguinte que queremos destacar: a unidirecionalidade não significa que essas mídias não produzam relacionamentos. Ao contrário, pensamos que as mídias audiovisuais desempenham um papel de referência na construção intersubjetiva da sociabilidade contemporânea. Nesse sentido, nossa argumentação em prol da especificidade do *videochat* não se baseia em dizer que ele é um audiovisual capaz de formar relacionamentos, enquanto os outros não são. O que defendemos aqui é que o relacionamento de *videochat*, diferente de outros relacionamentos mediados pelo audiovisual, é um processo de intercomunicação.

É possível pensar que qualquer audiovisual, mesmo o cinema e a televisão, produz relacionamento entre sujeitos, pois os conceitos de simultaneidade e presença não implicam necessariamente em uma coexistência corporal: podemos conectar nossa consciência com outros que não convivemos diretamente e com quem sequer compartilhamos um mesmo espaço físico. Vejamos o seguinte exemplo: um sujeito que lê um livro de um escritor que viveu cem anos antes. Para Schutz, as duas consciências, do leitor e do autor, entram em “quase simultaneidade” e o autor se faz “quase presente”. Ele não está efetivamente presente (e nem poderia tornar-se, pois sua existência precedeu à vida do leitor), mas pode-se ter um relacionamento com ele e tentar compreendê-lo por intermédio de uma presença evocada pelo livro. Seguindo essa linha de exemplos, Schutz (1993, p. 134, tradução nossa<sup>16</sup>) conclui que: “Posso localizar imaginativamente as mentes de pessoas de épocas pretéritas em uma quase simultaneidade com a minha, compreendendo-as observacionalmente através de seus escritos, sua música, sua arte”.

Para compreender a pluralidade de situações em que um sujeito é orientado para outro, Schutz diferencia, então, duas esferas de relações intersubjetivas. Para a primeira, ele elabora os conceitos de “orientação para o Tu” e “relacionamento do Nós”, que objetivam descrever a situação face a face, fundada numa presença efetiva: a coexistência corporal em um mesmo ambiente. Já para a segunda, o autor cria os conceitos de “orientação para o Eles” e

---

<sup>16</sup> Tradução livre de: *Puedo ubicar imaginativamente las mentes de personas de épocas pretéritas en una casi simultaneidad con la mía, comprendiéndolas observacionalmente a través de sus escritos, su música, su arte.*

“relacionamento mediato” (ou indireto), voltados para as situações em que a experiência do outro não ocorre em um presente compartilhado, a exemplo do relacionamento entre o leitor e o escritor.

O que caracteriza o “relacionamento do Nós” é a orientação de um sujeito para um Tu específico, concreto, individual. Dessa maneira, sua efetivação depende de que os sujeitos compartilhem um ambiente comum e não segmentado, de forma que a consciência possa se dirigir ao “estar lá” do outro. Ao compartilharem o mesmo ambiente, os sujeitos podem voltar-se um para o outro, num processo de espelhamento mútuo, o que gera o tipo mais puro de relacionamento do Nós: “simplesmente uma forma recíproca de orientação para o Tu pura, isto é, a consciência pura da presença de outra pessoa” (SCHUTZ, 1979, p. 185). Por isso, a máxima do pensamento de Schutz determina que fazer parte de um Nós é “envelhecer juntos” por um determinado período de tempo. Tal relacionamento se concretiza no que o autor denomina de “situação face a face”:

Quando observar você, verei que você está orientado para mim, que você está procurando o significado subjetivo das minhas palavras, das minhas ações, e o que tenho em mente no que lhe diz respeito. E, de meu lado, vou notar o fato de você estar assim orientado para mim, e isso vai influenciar tanto as minhas intenções quanto as minhas ações com relação a você. Mais uma vez, você vai perceber isso, vou perceber que você percebeu, e assim por diante. Esse cruzamento de olhares, esse espelhamento um do outro, de mil facetas, é um dos traços únicos da situação face a face (SCHUTZ, 1979, p. 187).

Todavia, nem sempre o relacionamento do Nós é formado com a reciprocidade característica da situação face a face. Um sujeito pode estar consciente de um Tu sem que este Tu esteja consciente dele. Nesse caso, a ação que move o relacionamento é a observação social: a tentativa de compreender o outro a partir da observação de seu comportamento. Schutz aponta que a esfera do Nós pode ser, então, de dois tipos: a recíproca, na qual os dois sujeitos estão mutuamente conectados; a unilateral, na qual apenas um sujeito tem a consciência direta do outro. Desse modo, no relacionamento unilateral está ausente “a característica do espelhamento mútuo, multifacetado, do relacionamento face a face, onde o conteúdo da consciência dos dois parceiros é mutuamente identificado” (SCHUTZ, 1979, p. 192). Apesar disso, é importante dizer que um relacionamento unilateral pode se tornar recíproco à medida que o observador revele a sua presença para o observado.

No relacionamento mediato, por sua vez, em vez de a orientação ser para um Tu específico (na formação de um Nós), ela ocorre na esfera do Eles: pessoas com quem não se convive diretamente. É o caso do exemplo anterior do escritor: podemos interpretar o livro na

tentativa de uma compreensão subjetiva do autor, mas não podemos formar uma situação face a face. Desse modo, na orientação para o Eles, “o outro parece simplesmente um eu parcial, como originador de tais e tais atos que não compartilho em um presente vívido” (SCHUTZ, 1979, p. 213).

O autor percebe, inclusive, que o mundo social é formado por relacionamentos entre sujeitos que são anônimos entre si. Se, por exemplo, um sujeito coloca uma carta no correio, é porque ele sabe que o carteiro vai entregá-la ao seu destinatário. Não é preciso conhecer individualmente um determinado carteiro para saber qual será a sua ação. Esse desconhecimento da identidade do outro não implica necessariamente que não haja reciprocidade no relacionamento mediato. Schutz dá outro exemplo: quando uma pessoa opta por se locomover de trem, ela pressupõe a existência de um indivíduo qualificado para conduzi-lo – o maquinista. Do mesmo modo, o maquinista sabe que transporta passageiros que devem agir de acordo com um comportamento socialmente adequado. Tanto o maquinista quanto os passageiros agem a partir de um conhecimento mútuo e, sob estes termos, se relacionam durante a viagem de trem. Por isso a esfera do Eles não é necessariamente composta por pessoas individualizadas, e sim por “tipos ideais” (em mais uma influência da Sociologia Compreensiva de Weber). Formamos certos tipos de pessoas, como o carteiro, o maquinista, o passageiro e mesmo o leitor e o escritor, que agem reciprocamente em relacionamentos, desempenhando papéis socialmente idealizados. Como aponta Schutz (1979, p. 223), em um relacionamento do Eles, “cada um dos parceiros apreende o outro por meio de um tipo ideal; cada um dos parceiros está consciente dessa apreensão mútua”. Ele é constituído em um contexto de significação objetiva, sendo possível pressupor a ação do outro. Embora seja importante fazer a seguinte ressalva: não há garantia que o outro vai agir de acordo com o tipo ideal que ele assume. Segundo Schutz (1979, p. 223): “Cada parceiro tem de se contentar com a probabilidade de que o outro em relação ao qual ele está orientado por meio de um tipo anônimo vai reagir com o mesmo tipo de orientação. E assim entra um elemento de dúvida em todo relacionamento desse tipo”.

Além dos exemplos supracitados, do carteiro e do maquinista, nos quais o relacionamento se dá entre tipos ideais contemporâneos, a esfera do Eles também é constituída por sujeitos que viveram em épocas diferentes. Como no caso de ler o livro do escritor já falecido, o sujeito se orienta para um Ele que precede a sua vida. Ao mesmo tempo, um sujeito pode ter uma ação expressiva que motiva uma reação no futuro de um outro que ainda não nasceu em seu presente. Desse modo, Schutz também considera como mediato os relacionamentos que vão além do tempo compartilhado, da contemporaneidade: a ideia de que

somos influenciados por aqueles que precederam nossa vida assim como influenciaremos os que nos sucederão.

Por fim, sobre esses dois tipos de orientação para o outro, é importante dizer que o relacionamento do Nós e o relacionamento mediato são conceitos-limites que descrevem o relacionamento em um estado puro. Eles não devem ser utilizados, portanto, para um mero enquadramento, e sim como “dois polos entre os quais situa-se uma série contínua de experiências” (SCHUTZ, 1979, p. 215). O objetivo de Schutz é que eles sejam a base para a compreensão de um relacionamento em sua concretude, na variação dos pontos de vista, dos graus de imediatidade, intimidade, intensidade etc. É o que fazemos a seguir, no tensionamento desses conceitos com os relacionamentos que são mediados pelo audiovisual.

Pensado a partir dessas duas esferas de orientação, um relacionamento mediado por imagens audiovisuais, por não se dar em presença efetiva, deveria ser imediatamente classificado como mediato. Mas esse primeiro ponto, sobre o fator de presença do audiovisual, tem sua especificidade. Mais do que um livro ou qualquer outro tipo de “quase presença”, o audiovisual torna visíveis os corpos de pessoas. Schutz (1979, p. 203-204), ao pensar os relacionamentos que se dão pela pintura e pela fotografia, formula brevemente a ideia de uma “apresentação visual”: diferente da presença resultante da linguagem verbal, ela é construída a partir de relações de semelhança entre o objeto e sua apresentação. A diferença do audiovisual em relação à fotografia e à pintura é que o corpo está inserido em um fluxo temporal, o que lhe possibilita o movimento e a expressão (a fala, por exemplo, é uma ação expressiva possível no audiovisual e não na fotografia). Diversos autores notaram essa questão: sobre a televisão, Machado (2000) percebe que a maioria das formas televisivas é fundada na ação de indivíduos; sobre a vídeo-arte, Krauss (2008, p. 146) aponta que boa parte das obras utiliza “o corpo humano como seu elemento central”. Em relação ao *videochat*, basta uma rápida experiência de navegação para que se constate a centralidade do corpo nas suas imagens. Assim, no audiovisual em geral, corpos são apresentados, por mais que não sejam corpos físicos, e sim, como define Rosário (2008), eles adquirem uma modalidade eletrônica: são planificados numa superfície (sem volume), recortados por enquadramentos e têm uma diferente escala de tamanho. Parece-nos inquestionável que, como se tratam de procedimentos já naturalizados, reconhecemos esse “corpo eletrônico”, na maioria dos casos, como uma presença originária e como um “sujeito-na-imagem”, pressupondo, a partir de seu movimento e expressão, a existência de uma vida interior. Não questionamos, por exemplo, que um apresentador de TV, com quem nunca tivemos qualquer tipo de contato presencial, não exista no mundo.

Há ainda um segundo ponto, que já foi mencionado, mas que é preciso lembrar aqui. O audiovisual, especialmente a televisão e o vídeo, pode operar em tempo presente e colocar o sujeito-espectador e o sujeito-na-imagem em simultaneidade. Como aponta Machado (1995, p. 76): “enquanto a fotografia e o cinema realizam congelamentos, petrificações de um tempo que, uma vez obtido, já é passado, a tevê e o vídeo apresentam o tempo da enunciação como presente ao espectador”. Krauss (2008, p. 146), por sua vez, afirma que o vídeo “é capaz de gravar e transmitir ao mesmo tempo, produzindo imediato feedback. Portanto, é como se o corpo estivesse centralizado entre duas máquinas (...) A primeira delas é a câmera; a segunda, o monitor, que reprojeta a imagem do performer com imediatismo de espelho”. É certo que mesmo a televisão e o vídeo, em boa parte das vezes, também exibem imagens previamente gravadas e editadas. A conclusão que podemos chegar em relação à transmissão em tempo presente é que os relacionamentos audiovisuais não se restringem à classificação de “quase simultaneidade”. O audiovisual pode colocar duas consciências em simultaneidade vívida. Ao assistirmos, por exemplo, à transmissão ao vivo de um jogo de futebol, entramos em simultaneidade com o narrador televisivo, com os comentaristas, com os jogadores dos times, com os torcedores presentes no estádio e uma série de outros indivíduos que fazem parte do evento veiculado pela televisão.

Por isso, pensamos que um relacionamento mediado pelo audiovisual, mesmo não sendo efetivamente presencial, não pode ser simplesmente apontado como “quase presença” ou “quase simultaneidade”, o que nos levaria a classificá-lo imediatamente como relacionamento mediato. Entendemos que o audiovisual produz uma presença baseada na semelhança dos corpos e na reprodução do fluxo de expressão da consciência humana. Mais do que isso, nos termos de Baudrillard (1991), é uma presença produzida na simulação da realidade, na qual o signo e o real não se unem meramente por semelhança, e sim se confundem, sendo decodificados como equivalentes. A “apresentação audiovisual” cria um simulacro que orienta o espectador para um Tu concreto: uma variedade de sujeitos que são audiovisualmente apresentados. Pensamos que, por conta deste aspecto, o relacionamento audiovisual está mais próximo da esfera do Nós do que do Eles. Trata-se, todavia, de um Nós unilateral, fundado na observação de um Tu. E é uma observação de natureza evidentemente diferente da situação face a face. Se o relacionamento unilateral se constitui quando o observador não revela sua presença, na televisão, por exemplo, o sujeito-na-imagem sabe que está sendo observado, só não sabe por quem individualmente. Outra diferença é que o Nós unilateral formado pelo audiovisual não pode se tornar recíproco: a TV e o cinema não são capazes, por seus próprios meios, de criar uma situação em que o sujeito-na-imagem possa observar o seu espectador.

É preciso dizer, contudo, que os sujeitos da televisão e de outros audiovisuais se dirigem ao espectador com procedimentos voltados para disfarçar a unilateralidade do relacionamento. Em diversos programas televisivos, por exemplo, os apresentadores se dirigem ao público utilizando o pronome “você” no singular, como se estivessem realmente conversando com alguém individualizado<sup>17</sup>. Além disso, é um procedimento padrão que o sujeito-na-imagem, ao se dirigir ao espectador, fixe o olhar na lente da câmera, o que cria um cruzamento de olhares (um olho-no-olho) que é típico da situação face a face. Mas se invertermos o ponto de vista do relacionamento, veremos que o olho-no-olho só existe do lado do espectador e que o sujeito-na-imagem realmente olha apenas para uma câmera. O audiovisual cria a ilusão de que o sujeito-na-imagem se dirige a um Tu específico, quando na verdade ele se dirige a um Eles. Para o apresentador de TV, o público é formado por tipos ideais: as mensagens não são dirigidas para espectadores individualizados, e sim para faixas de públicos (crianças, adolescentes, homens, mulheres etc.). Portanto, o relacionamento audiovisual varia em dois pontos de vista: o espectador se orienta para um Tu de forma unilateral; o sujeito-na-imagem se dirige a um Eles.

Mesmo o espectador do audiovisual também se relaciona com a esfera do Eles. Vejamos o caso do cinema e de outras formas ficcionais. Personagens fictícios podem ser compreendidos subjetivamente a partir da interpretação de suas ações, motivações e movimentos. O papel do ator é, dessa forma, representar outra consciência que se conecta com a do espectador. Em alguns casos, inclusive, o espectador se orienta para o personagem como se ele realmente fosse um sujeito do mundo: é bastante recorrente atores relatarem que pessoas os confundiram com seus personagens. Isso só atesta o papel de referência do audiovisual na sociabilidade contemporânea e sua capacidade de formar a esfera do Nós. Mas, voltando à questão, o que queremos destacar é que as ações dos personagens, bem como diversas outras naturezas de ações expressivas de um filme (formadas por diferentes signos, como enquadramentos, movimentos de câmera, iluminação, figuras narrativas etc.), nos encaminham à compreensão subjetiva de um autor: assistir a um filme é formar um relacionamento com um diretor, com um roteirista, e não apenas com sujeitos que são apresentados diretamente na tela. Este é o ponto: o audiovisual (seja ele ficcional ou não), sob o ponto de vista do espectador, também forma relacionamentos indiretos. Quando assistimos a qualquer programa de televisão, nos

---

<sup>17</sup> Sodré (1977) aponta que esse procedimento faz parte de uma estratégia televisiva de individualização familiarizada dos telespectadores: “a tevê se dirige ao público através do vídeo, simulando um contato direto e pessoal com essa ‘função-indivíduo’ que se supõe ser o telespectador. Por isso, é essencial à expressão televisiva a função linguística do contato (função fática, na terminologia implantada pelo linguista Roman Jakobson), que visa a manter ou sustentar a comunicação entre falante e ouvinte” (SODRÉ, 1977, 56-57).

relacionamos com uma série de profissionais que fazem parte da TV, mas que não necessariamente sabemos quem são individualmente: executivos, técnicos, jornalistas, diretores, redatores, editores etc. São sujeitos que não têm os seus corpos apresentados, que não estão em simultaneidade vívida conosco, mas a própria obra audiovisual é uma ação expressiva deles: podemos tentar compreendê-los através dela assim como o livro possibilita a compressão do escritor.

Chegamos, então, à seguinte conclusão. O audiovisual em seu uso mais tradicional – um sistema de torrente unidirecional (como a televisão, o cinema e mesmo boa parte dos vídeos) – forma um tipo específico de relacionamento social, baseado em uma variedade de pontos de vista e esferas de orientação: 1) o espectador se orienta para um Tu e forma um Nós unilateral concreto, fundado em uma apresentação audiovisual; 2) o sujeito-na-imagem se dirige a um Eles, pensando o espectador como um tipo social ideal, a quem tenta prever as ações; 3) o espectador também se relaciona com um Eles, sujeitos que não são apresentados diretamente pelo audiovisual, mas que podem ser compreendidos através dele. O que podemos notar em todos esses diferentes tipos de orientação é que o relacionamento audiovisual varia entre o Nós unilateral e o Eles. Não efetiva, em nenhuma das situações descritas anteriormente, um Nós recíproco.

É essa a linha argumentativa que confere singularidade ao *videochat* no universo de relacionamentos mediados pelo audiovisual. A diferença dele é que não se trata de um processo audiovisual unidirecional; ele não é descrito nessa variação de ponto de vista do Nós unilateral para o Eles. No *videochat*, um sujeito “A” envia sua imagem para um sujeito “B” enquanto o mesmo sujeito “B” envia sua imagem para o sujeito “A”. Ambos os sujeitos têm seus corpos apresentados, orientam-se para o outro como um Tu específico (na forma do espelhamento mútuo: “A – B”), e suas consciências estão, a princípio, em simultaneidade, o que faz com que suas ações, motivações e movimentos estejam conectadas. Eles compartilham os papéis de sujeito-na-imagem e sujeito-espectador, de emissor e receptor de mensagens, formando um processo genuíno de intercomunicação. Desse modo, o *videochat*, diferente dos meios audiovisuais mais tradicionais, é capaz de formar um Nós recíproco.

Mas essa reciprocidade só é alcançada no *videochat* se ambos os sujeitos utilizarem tecnologias minimamente equivalentes. Albuquerque (2006, p. 30) explica que a taxa de transmissão das imagens de *webcam* em *frames* por segundo (FPS) varia conforme a capacidade do computador, o tipo de câmera, o tamanho selecionado para a imagem e a velocidade de conexão da internet. Caso, por exemplo, um dos sujeitos tiver um tráfego de internet consideravelmente inferior ao do outro, sua imagem é transmitida com um atraso em relação à

imagem do outro. Perde-se, com isso, a simultaneidade efetiva dos fluxos audiovisuais, necessária para a formação de um Nós recíproco. Por isso que, como coloca Albuquerque (2006, p. 22), as aplicações com *webcam* trabalham com uma baixa taxa de FPS: as plataformas de *videochat* garantem, com isso, uma transmissão síncrona entre a maioria dos usuários.

Além disso, em uma interação de *videochat*, a própria presença do outro pode ser questionada. É possível, através do uso de determinados *softwares*, que se envie uma imagem audiovisual qualquer gravada no computador, ao invés da imagem produzida em simultaneidade vívida. Assim, um sujeito pode enganar o outro, ao enviar uma imagem que não é sua e que não está sendo transmitida em tempo presente. O sujeito que envia a imagem gravada pode sequer estar no ambiente de *chat*. As mensagens escritas que ele envia podem ser simuladas com o uso de um *chatterbot*: um programa automático que se comporta como um usuário (cf. ALBUQUERQUE, 2006, p. 19-20). Algumas plataformas, como o *Chatroulette*, alertam sobre essa possibilidade do outro estar ausente. Desse modo, o *videochat* dá a ver, de forma mais explícita, o problema de não comprovação da existência do outro. O sujeito-na-imagem não pode ser ingenuamente pressuposto: a presença de um corpo em simultaneidade vivida pode ser falsa.

Mesmo em condições de presença e simultaneidade, é preciso reiterar que o Nós recíproco do *videochat* não concretiza uma situação face a face. Ao ser uma interação audiovisual, esse Nós recíproco tem diferenças em relação ao Nós puro. Para exemplificar, retomemos um ponto anterior. Afirmamos que a televisão disfarça a sua unilateralidade com o procedimento de fazer o sujeito-na-imagem olhar para a lente da câmera, o que forma, do ponto de vista do espectador, uma ilusão do cruzamento de olhares típico do espelhamento mútuo e, conseqüentemente, da situação face a face. No *videochat*, apesar de termos um espelhamento mútuo, tal conexão de olhares é problemática, conforme diversos autores já notaram (HETTER, 1999; GEMMEL et al., 2000; DUMONT et al., 2008; GREENBERG e NEUSTAEDTER, 2011). Ocorre que a câmera e a tela de visualização ocupam pontos diferentes de observação: se os dois sujeitos olharem para a câmera na tentativa de conectar o olhar, eles necessariamente deixarão de observar a imagem do outro (veriam apenas a câmera). Se os dois não olharem para a câmera, e sim para a tela (o que usualmente acontece), os olhares não se cruzam. Como podemos notar, o espelhamento mútuo proporcionado pela apresentação audiovisual é diferente do espelhamento em presença concreta. Além desse exemplo, as próprias características do corpo eletrônico, já citadas, evidentemente afastam o relacionamento do *videochat*, assim como qualquer outro relacionamento audiovisual, de uma modalidade face a face. E é importante

considerar, neste aspecto, que a imagem de *webcam* tem uma resolução bastante inferior em comparação com as imagens da televisão e do cinema.

Alguns pesquisadores elaboraram protótipos de tecnologias que aproximariam o relacionamento de *videochat* da situação face a face. Dumont *et al.* (2008) criaram uma forma de conectar os olhares dos indivíduos: um sistema que sintetiza as imagens de seis *webcams* posicionadas ao redor da moldura do monitor. Albuquerque (2006) projetou uma visualização estereoscópica, que confere profundidade e volume à imagem: um modelo em que cada usuário utiliza duas *webcams* e um óculos 3D. Os resultados que são obtidos neste tipo de pesquisa mostram como os avanços na tecnologia do *videochat* são espelhados nos relacionamentos presenciais. Em outras palavras: as limitações da tecnologia atual são apontadas em comparação com a situação face a face.

Por fim, retomando então o que descrevemos até aqui, vimos que, diferente dos relacionamentos mediados por audiovisuais unilaterais, o relacionamento de *videochat* é formado na esfera do Nós recíproco, que é típico da situação face a face. Diferente da situação face a face, porém, a reciprocidade do *videochat* tem uma modalidade audiovisual de apresentação. Ao aliar as características dessas duas situações (a face a face e a mediação audiovisual), descrevemos fenomenologicamente a orientação para o outro no *videochat* como um “Nós recíproco de apresentação audiovisual”, a estrutura dos relacionamentos que são formados nos diferentes ambientes *on-line*.

### 1.1.3. Vínculos sociais

A descrição fenomenológica do relacionamento de *videochat* apresenta, então, características contraditórias: alia o relacionamento audiovisual, em que os sujeitos não compartilham o mesmo espaço físico, à situação face a face, na qual eles necessariamente estão em um mesmo espaço não segmentado. O *videochat*, assim, faz a intercessão entre o par de oposição “proximidade-distanciamento”: os usuários trocam imagens audiovisuais pois buscam uma proximidade com um Tu que está distante. Por essa via, pensamos que a melhor forma de compreendermos os vínculos sociais produzidos por esse Nós recíproco de apresentação audiovisual é através do conceito de “proximidade virtual”, formulado por Bauman (2004), no qual a ideia de proximidade não significa mais contiguidade física. Para o autor, a sociabilidade contemporânea, sustentada por uma rede de conexões eletrônicas, gera uma separação radical entre a distância física e a distância espiritual, de forma que a primeira não provoca mais a segunda: a distância espiritual pode ser superada nos ambientes *on-line*, pois está vinculada a

uma “base material’ high-tech, infinitamente mais ampla, flexível, variada, atraente e prenhe de aventura do que qualquer rearranjo de corpos materiais” (BAUMAN, 2004, p. 38). É o mesmo processo identificado por Baym (2010, p. 100, tradução nossa<sup>18</sup>): “a internet trouxe para todos os seus usuários a possibilidade de formar relacionamentos que transcendem o espaço”. Baseados na exploração que fizemos dos diferentes tipos de ambientes de *videochat*, descrevemos, a seguir, os principais vínculos sociais resultantes dessa “proximidade virtual”.

Boa parte dos usuários de *videochat* é formada por sujeitos que se conhecem presencialmente, mas que optam (ou só podem) manter o relacionamento à distância. É o caso de pessoas que pertencem a um mesmo círculo familiar ou de amizade, mas que residem geograficamente separadas: maridos e esposas que trabalham em cidades/estados/países diferentes de seus cônjuges; filhos que saem da casa de seus pais para estudar; famílias que são territorialmente espalhadas, com tios, primos, avós distantes. É também o caso de pessoas que moram próximas, mas que utilizam o *videochat* como complemento do relacionamento presencial: amigos de escola/faculdade/trabalho que estendem o contato para fora dos espaços físicos habituais; pais divorciados que, como revela a pesquisa desenvolvida por Yarosh (2008), utilizam o *videochat* como uma opção para ampliarem o tempo com seus filhos, limitado por uma rotina de visitação judicial. Em todos esses casos, o *videochat* é utilizado como uma estratégia de manutenção de um relacionamento presencial, nos termos de Greenberg e Neustaedter (2011, p. 03). Ou seja, sua função é fazer perdurar a esfera do Nós recíproco mesmo no distanciamento físico. O que podemos notar é que, nesse tipo de vínculo intersubjetivo, o relacionamento normalmente tem ações expressivas de alto grau de intimidade: na conversação natural entre pais e filhos, entre amigos, em atividades de rotina conjugal (como o cibersexo), em reuniões familiares<sup>19</sup> etc.

Segundo Ames et al. (2010), os membros de uma mesma família utilizam principalmente as plataformas *Skype* e *ichat* (atual *Facetime*) para interagirem entre si. São, de fato, os serviços mais populares<sup>20</sup>, vinculados a grandes grupos de internet – *Microsoft* e *Apple*. Para utilizá-los é requisitado um cadastro, no qual o usuário fornece suas informações pessoais. Ele passa, então, a administrar uma conta vinculada a um *e-mail*, na qual pode adicionar

---

<sup>18</sup> Tradução livre de: *The internet has brought to all users the possibility of forming relationships that transcend space.*

<sup>19</sup> Em um artigo sobre os benefícios do *videochat* para as famílias, Ames et al. (2010, p. 02) afirmam que é bastante comum um uso familiar grupal: não no formato de uma videoconferência, e sim com vários membros da família reunidos em frente à câmera.

<sup>20</sup> O *Skype*, por exemplo, alcançou em 2013 a marca de 300 milhões de usuários ativos. Dados disponíveis em: <<http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/2013/08/skype-comemora-dez-anos-de-sucesso-com-300-mi-de-usuarios.shtml>>. Acesso: jan. 2014.

contatos (como em uma rede social). O *Skype* e o *Facetime*, desse modo, são utilizados por quem quer interagir à distância com pessoas íntimas: o contato com desconhecidos, embora seja possível, pode ser evitado. São plataformas que, em comparação com outras que descrevemos mais a frente, dão maior autonomia ao usuário e fazem com que ele se sinta mais seguro para estabelecer relacionamentos com seus familiares e amigos.

É evidente que o *videochat* é utilizado para outros setores da vida humana, além do círculo familiar e de amizade, como o trabalho (em treinamentos, entrevistas, reuniões de negócios), a educação (o ensino à distância), a saúde (em sessões de terapia virtual), o lazer (em jogos *on-line*) e muitos outros propósitos. São relacionamentos que podem igualmente ser motivados pela manutenção de um Nós que já foi presencial: por exemplo, um psicólogo que muda de cidade pode utilizar o *Skype* para manter o tratamento de pacientes antigos. Mas a proximidade virtual do *videochat* também pode criar novos relacionamentos: seguindo o exemplo anterior, um psicólogo pode optar por ter apenas contatos por vídeo com seus pacientes. No site *Breakthrough*<sup>21</sup>, psicólogos oferecem sessões de terapia exclusivamente por meio de *videochat*. Com isso, em decorrência de um problema psicológico, um sujeito acessa o *Breakthrough* para transformar um Ele (o tipo ideal “psicólogo”) em um Tu concreto (o psicólogo que o atende): a conexão das ações expressivas entre paciente e psicólogo resulta na sessão terapêutica. Dessa maneira, as ações e motivações intersubjetivamente conectadas podem estar relacionadas a conteúdos bastante específicos, que resultam, inclusive, no desenvolvimento de plataformas especializadas. Para utilizar o *Breakthrough*, por exemplo, o usuário deve ter uma câmera em *High Definition* (HD), com uma resolução bastante superior às *webcams* mais comuns. A justificativa é garantir uma qualidade de imagem ao psicólogo, que lhe possibilite a ação de observar clinicamente o paciente. Do mesmo modo, empresas como a *Lifesize*<sup>22</sup> e a *Blackboard*<sup>23</sup> projetam plataformas de *videochats* voltadas para fins especializados, a primeira para o *e-business* e a segunda para atividades educacionais.

Muitas plataformas de *videochat* seguem a linha de formar novos relacionamentos – transformar um Ele em um Tu concreto –, mas sem necessariamente estarem vinculados a conteúdos especializados: sites como *Camfrog*<sup>24</sup>, *Camtome*<sup>25</sup>, os brasileiros *Popular*<sup>26</sup> e *Batepapo Uol*<sup>27</sup>. São serviços que têm protocolos particulares – em alguns o usuário tem que fazer

---

<sup>21</sup> Breakthrough.com

<sup>22</sup> Lifesize.com

<sup>23</sup> Blackboard.com

<sup>24</sup> Camfrog.com

<sup>25</sup> Camtome.com

<sup>26</sup> Popular.com.br

<sup>27</sup> Batepapo.uol.com.br

um cadastro, em outros ele escolhe apenas um *nickname*, outros cobram pelo serviço (o *Bate-papo Uol*, por exemplo, durante o ano de 2013, oferecia a opção de *videochat* apenas para assinantes) –, mas todos eles colocam sujeitos estranhos em um mesmo ambiente, permitindo uma interação livre entre eles. É produzida, assim, uma sociabilidade *on-line*, na qual a motivação inicial da proximidade virtual é conhecer novas pessoas.

O desenvolvimento do relacionamento com um estranho não depende apenas da reciprocidade dessa motivação inicial, mas da constante conexão de ações e motivos. Para promover isso, as plataformas dividem seus ambientes em determinados temas gerais: como os sujeitos têm poucas informações prévias uns sobre os outros (no máximo, dados fornecidos em perfis), os temas servem para reuni-los de acordo com interesses afins. O *Bate-papo Uol*, por exemplo, tem *chatrooms* de “amizade”, “namoro”, “sexo”, “religião” e outros, além de permitir que seus assinantes criem seus próprios ambientes temáticos. De acordo com Baym (2010, p. 110), essa estratégia de divisão dos ambientes em categorias parte do pressuposto de que usuários que compartilham determinados interesses são mais compatíveis e têm melhores perspectivas de terem sucesso no relacionamento. Ainda assim, em geral, os relacionamentos entre estranhos tendem a ser efêmeros e transitórios, podendo demorar algum tempo até que se efetive uma conexão duradoura. Como aponta Bauman, as conexões eletrônicas são mais frequentes e breves, pois a proximidade virtual “pode ser encerrada, real e metaforicamente, sem nada mais que o apertar de um botão” (BAUMAN, 2004, p. 38-39). Por conta dessa transitoriedade do vínculo social, Turkle (1999, p. 118), não considera que os *chatrooms* possam constituir comunidades: “A comunidade não pode existir no transitório. São termos antagônicos. Por isso não me ocupei dos chat-rooms, caracterizados por um vaivém que não deixa rastros”.

Por outro lado, a condição de “não comunidade” confere aos relacionamentos um maior grau de imediatidade. Diferente, por exemplo, de um relacionamento íntimo (como o que foi relatado por Kaitlyn no trecho citado no início do capítulo, em que ela e seu namorado seguem suas rotinas individuais em frente à *webcam*), desviar a atenção do outro em uma interação entre estranhos pode determinar o próprio fim do relacionamento. Se em uma conversação, por exemplo, um sujeito faz uma pergunta e não recebe uma resposta imediata, ele logo desiste e se orienta para outro sujeito. Diferente do que ocorre em relacionamentos mais íntimos, a interação entre estranhos dificulta o desempenho de atividades individuais simultâneas, sejam elas *on-line* ou *off-line*, pois sua manutenção exige concentração nas ações do outro. São interações fundadas em um circuito mais dinâmico de ação e reação.

O relacionamento entre estranhos usualmente se caracteriza, então, por um alto grau de imediatidade e um reduzido grau de intimidade, já que não são comuns interações íntimas entre pessoas que acabaram de se conhecer e que nem sequer se conhecem pessoalmente. Mas Baym aponta que isso não se restringe ao relacionamento *on-line*: “a maioria dos relacionamentos que começam online não se tornam íntimos, assim como a maioria das pessoas que se conhecem face a face pouco provavelmente se tornam mais do que conhecidos distantes” (BAYM, 2010, p. 125, tradução nossa<sup>28</sup>). Claro que a intimidade pode ser construída com a evolução do relacionamento, entre sujeitos que frequentam sempre o mesmo ambiente (a mesma *chatroom*).

A respeito da intimidade entre estranhos, é importante notar ainda que uma das principais características da sociabilidade *on-line*, o anonimato, também está presente nos relacionamentos de *videochat*. Parte dos sujeitos opta por não revelar o nome, dados pessoais ou mesmo expor o rosto, que contém os traços fundamentais da identidade corporal. Os sujeitos formam um Nós recíproco, mas não podem se reconhecer visualmente. E notamos que a principal interação desse tipo de relacionamento é bastante íntima: o cibersexo. Ao interagirem de forma íntima com estranhos, os sujeitos se apoiam no anonimato como uma estratégia de autopreservação. Como descreve Baym (2010, p. 102, tradução nossa<sup>29</sup>): “o anonimato das interações online torna algumas pessoas mais dispostas a se abrir”.

As características de um relacionamento entre estranhos se tornam ainda mais evidentes nos *videochats* que operam com sistemas randômicos, em plataformas como *Chatroulette*, *Omege*, *Chatrandom*<sup>30</sup>. São sites que possuem um sistema de navegação que não permite ao usuário a escolha dos seus parceiros: os pares são formados aleatoriamente. Ao finalizar um relacionamento, o usuário é direcionado a um novo parceiro em um intervalo de dois segundos, em média. O sistema, assim, encaminha o sujeito a um trânsito randômico contínuo de relacionamento em relacionamento. A principal diferença dos *videochats* randômicos, portanto, é transformar as conexões em atos isolados. Elas não têm passado, uma vez que os sujeitos não podem escolher o seu par. E também não têm futuro, à medida que é bastante improvável que uma dupla seja repetida pelo sistema (embora os usuários possam trocar informações para dar continuidade à relação em outros ambientes de comunicação). Dessa forma, o relacionamento randômico também pode ser definido como um Nós recíproco, porém trata-se de Nós formado

---

<sup>28</sup> Tradução livre de: *Most relationships that start on-line do not become intimate, just as most people who meet face to face are unlikely to ever become more than distant acquaintances.*

<sup>29</sup> Tradução livre de: *the anonymity of on-line interactions makes some people more willing to disclose and fosters new relationships formation.*

<sup>30</sup> Chatrandom.com

em um momento isolado, sem passado e futuro, restrito a um momento presente. O sistema randômico torna os vínculos formados pelo *videochat* ainda mais transitórios e imediatos.

A exploração de diferentes ambientes de *videochat* nos fez compreender que a motivação geral para a formação desse Nós recíproco de apresentação audiovisual é a proximidade virtual: a possibilidade de aproximação com um outro que está distante. Essa proximidade gera um conjunto amplo de interações sociais, cada uma com sua motivação própria: as relações íntimas entre familiares e amigos, motivadas pela manutenção do relacionamento presencial; os usos especializados de diferentes setores da vida humana, motivados por propósitos específicos (de trabalho, de ensino, de saúde, de lazer etc.); os contatos com estranhos, anônimos, pares randômicos, motivados pela imediatidade da sociabilidade *on-line*.

## 1.2. Imaginação: a Fenomenologia da técnica de Flusser

Avancemos agora para o segundo eixo teórico, voltando nosso olhar para o modo como o *videochat* produz imagens audiovisuais. Para isso, seguimos com a abordagem fenomenológica, dessa vez ancorada no pensamento de Flusser (1983; 1985; 2007; 2008). É o próprio autor quem explicita a inscrição de sua teoria da imagem nessa matriz teórica:

(...) ela [a imaginação] é compreendida quase sempre como algo dado, como um fato. Na verdade, pressupõe-se que exista algo como uma “faculdade imaginativa”, e então se discute sobre ela. Desde Husserl aprendemos a eliminar tais pressuposições e a falar do fenômeno propriamente. E, nesse caso específico, ao fazermos isso, a imaginação (*Einbildungskraft*) manifesta-se como um gesto complexo, deliberado (“intencional”), com o qual o homem se posiciona em seu ambiente (FLUSSER, 2007, p. 161, *grifo nosso*).

Segundo Hanke (2012), leitor de Flusser, a teoria da comunicação do autor articula a Fenomenologia a outras duas correntes de pensamento: à Semiótica, na ênfase que Flusser dá a interpretação dos símbolos e decifração dos códigos que compõem as imagens; e à Cibernética, ao focar o processo de transporte das mensagens. Operamos esses dois enfoques no objeto de pesquisa nos tópicos seguintes. No primeiro, pensamos as imagens de *videochat* como uma codificação de natureza técnica. No segundo, defendemos que o *videochat* é um audiovisual que apresenta um método dialógico de transporte da informação. Como revelam os títulos dos tópicos desta seção, a teoria de Flusser produz dois deslocamentos do olhar na construção do objeto videorrelacionamento: do sujeito à técnica; do discurso ao diálogo.

### 1.2.1. Do sujeito à técnica

Na Fenomenologia da imaginação de Flusser, a função atribuída às imagens é a de produzir “mediações entre homem e o mundo” (FLUSSER, 1985, p. 07). Imagens como o audiovisual não recebem, então, a classificação de “coisa”, de objeto do mundo material apreensível. Flusser (2007, p. 54) afirma: “as imagens eletrônicas na tela de televisão, os dados armazenados no computador, os rolos de filmes e microfimes, hologramas e programas são tão ‘impalpáveis’ (*software*) que qualquer tentativa de agarrá-los com as mãos fracassa”. As imagens são descritas como “não coisas”: informações codificadas e decodificadas que, na maioria das vezes, visam a representar os objetos do mundo. É este processo de codificação e decodificação que Flusser nomeia de imaginação: ela abstrai as dimensões de um objeto e as codifica em um plano (uma superfície); ela traduz coisas por não coisas. Já trabalhávamos implicitamente com este ponto da teoria de Flusser, ao tratarmos o *videochat* como um relacionamento mediado por imagens audiovisuais. O que queremos dizer com essa definição aparentemente simples é que, no *videochat*, o sujeito não se relaciona propriamente com um contrassujeito, e sim com uma imagem; não com um sujeito-no-mundo, e sim com um sujeito-na-imagem. Aprofundar essa distinção, como veremos, é fundamental, pois leva a uma guinada no pensamento até aqui exposto.

Para Flusser, a imaginação, assim como qualquer processo de comunicação humana, é fundada no conceito de código: como antecipamos no parágrafo anterior, imaginar é codificar e decodificar. No pensamento do autor, o código é um sistema de símbolos, ou seja, trata-se de um artifício, algo não natural. Codificar, nessa via conceitual, é organizar os símbolos, enquanto que decodificar, por sua vez, é interpretar os símbolos organizados. Baseado na forma como as imagens são codificadas e decodificadas, Flusser distingue dois tipos de imaginação. No primeiro, é o homem quem desempenha o papel de agente codificador, como no caso do desenho e da pintura: são produzidas o que o autor denomina de imagens tradicionais. No segundo tipo, as imagens são codificadas por aparelhos provenientes de textos científicos. O agente humano não tem necessariamente o conhecimento desses textos (a caixa preta), ele apenas manipula de forma automatizada o *output* e *input* do aparelho, como no caso de um fotógrafo em relação à máquina fotográfica, um cinegrafista e a câmera de cinema, o usuário de *videochat* e a tecnologia que descrevemos anteriormente. Desse modo, o sujeito que opera o aparelho – a quem Flusser nomeia de “funcionário” – desconhece “o processo codificador que se passa no interior da caixa preta” (FLUSSER, 1985, p. 12). O resultado desse processo é o que o autor conceitua por imagem técnica. Enquanto que nas imagens tradicionais o homem

imagina o mundo, nas imagens técnicas são os “textos que concebem imagens que imaginam o mundo” (FLUSSER, 1985, p.10).

É importante esclarecer que o conceito de aparelho de Flusser, ao qual a definição de imagem técnica está vinculada, não pode ser tomado como um mero sinônimo de aparato tecnológico. Certamente que o *videochat*, pensado como um aparelho, tem elementos de *hardware* e *software* que permitem que os usuários produzam imagens. Mas a codificação dessas imagens também é resultante de programações relativas a aparelhos de outra natureza que estão hierarquicamente acima. Ou seja, para Flusser (1985, p. 16), o código das imagens técnicas é resultante do programa do aparelho, sendo que o programa é programado por outros aparelhos (meta-aparelhos). O próprio agente programador também é programado por outros programas (metaprogramas). Por isso, o aparelho não tem um dono, apenas funcionários.

O conceito de aparelho está atrelado ao conceito de programa. Isso não implica em uma total ausência do agente humano no processo de codificação das imagens técnicas. Segundo Flusser (1985), a melhor definição de aparelho, em função da sua relação com o homem, é a de brinquedo. Forma-se um jogo entre eles: ao ter um domínio do *input* e do *output*, o homem domina o aparelho, mas ao desconhecer sua caixa preta, ele também é dominado. Com isso, o homem não é completamente submisso ao aparelho, e sim se encontra no interior dele: “Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho” (FLUSSER, 1985, p. 15). Parece-nos que o programa do *videochat* e de outros webvídeos ilustra de forma evidente (mais do que o do cinema e a TV) esse amálgama de dominações. Isso porque, motivado em entrar em um relacionamento de *videochat*, na maioria dos casos, o sujeito opera o aparelho ao mesmo tempo em que é imaginado por ele. No audiovisual, usualmente, o funcionário é aquele que está posicionado literalmente “por atrás das câmeras”. Ninguém ocupa essa posição nas imagens geradas por *webcams*: o aparelho transforma o funcionário em um objeto imaginado. Em outras palavras e em um sentido mais geral: o sujeito se torna o objeto do aparelho que ele mesmo manipula. Por outro lado, o funcionário pode jogar contra a programação. Podemos citar como exemplo o ensaio fotográfico intitulado *Pulsão Escópica*, de João Castilho<sup>31</sup>. O fotógrafo brasileiro expôs imagens que capturou em diferentes ambientes de *videochat*, com o uso da tecla *print screen* do computador. Para concretizar o seu projeto artístico, Castilho reprogramou vários elementos do aparelho: transformou o ambiente *on-line* em um estúdio, o computador em uma máquina

---

<sup>31</sup> O ensaio foi publicado por Castilho (2012) em formato de livro com o mesmo título.

fotográfica, as imagens de *videochat* em telas expostas em galerias de arte, como pode ser visto na *Figura 1*.



**Figura 1:** Exposição *Pulsão escópica*  
**Fonte:** Joaocastilho.net (Acesso em 11 fev. 2014)

Esse marco conceitual de Flusser provoca um ponto de tensionamento com o pensamento que construímos até aqui. Baseados na influência dos conceitos de Husserl no trabalho de Schutz, atrelamos anteriormente as ações expressivas dos sujeitos às suas consciências intencionais. Ou seja, os sujeitos se expressariam no *videochat* com a autonomia de suas consciências mutuamente direcionadas (uma autonomia relativa ante o mundo social). Ao introduzirmos os conceitos de imagem técnica e de aparelho nessa discussão, pensando que o relacionamento ocorre segundo uma programação, a autonomia do *ego* não é mais um pressuposto teórico viável. A imagem técnica ocupa uma centralidade no relacionamento de *videochat*: ela não apenas produz presença entre um *ego* e um *alter ego* espacialmente distantes; ela é, efetivamente, um agente programador de consciências. Na verdade, no mundo contemporâneo (pós-histórico, nos termos de Flusser), cujas relações sociais são cada vez mais construídas por intermédio de aparelhos, parece-nos pouco razoável pressupor que o homem tenha a autonomia das suas ações e motivações. Como coloca Flusser (2007, p. 159): “os novos meios, da maneira como funcionam hoje, transformaram as imagens em verdadeiros modelos de comportamento e fazem dos homens meros objetos”. Isso não significa que a tecnoimaginação desumaniza os homens: o que presenciemos “é a emergência de um nível de consciência novo” (FLUSSER, 2008, p. 41-42). Por isso, o autor aponta que uma abordagem fenomenológica da sociedade pós-histórica necessita de um desvio de olhar do homem para as imagens e seus aparelhos:

(...) a visão fenomenológica concentra seu olhar sobre as imagens, e não sobre os homens dispersados; assim, pode vislumbrar a estrutura da sociedade informática

emergente. Todo engajamento político futuro deve necessariamente assumir tal tipo de visão, desviando o olhar do homem para o *gadget*. Todo engajamento político futuro, se quiser ser “humano”, deve deixar de ser antropocêntrico e “humanista”, no significado antigo do termo (FLUSSER 2008, p. 67-68).

Esse novo nível de consciência é decorrente da própria natureza da técnica. Pois, como descreve Flusser (2008, p. 50), o homem histórico “tem uma consciência estruturada linearmente por textos”: ele age em função de códigos que precisam ser lidos, decifrados. A consciência pós-histórica, por sua vez, é programada pelas imagens técnicas. Elas, ao imprimirem de forma automática significados objetivos referentes ao mundo, apresentam-se com um caráter aparentemente não simbólico: o homem as vê como janelas, e não como códigos; ele não acha necessário decifrá-las. É o que já havíamos citado em uma rápida passagem pelo pensamento de Baudrillard (1991, p. 13): as imagens técnicas são simulações, pois negam o valor do signo. Ou, como afirma Metz (1980, p. 140), sobre as imagens cinematográficas: elas operam um “pequeno milagre” de encarnação (uma impressão mais forte de realidade) que tem como efeito a ruptura da solidão. No caso do *videochat*, em que as imagens são centradas na figura humana, abre-se, então, uma janela de um homem para outro homem: os dois creem que estão vendo um ao outro, que não estão mais sozinhos. Mais do que isso, como a maioria das interfaces gráficas do *videochat* exhibe, ao mesmo tempo, o fluxo audiovisual recebido e o enviado, as imagens também assumem a função de espelho: o sujeito vê o outro ao mesmo tempo em que vê a si mesmo. Quem utiliza o *videochat* olha para a tela do computador como se estivesse olhando para uma janela e um espelho, e não para imagens. A essa relação de crença, no qual o homem acredita que vivencia o mundo por meio de imagens, Flusser dá o nome de idolatria. O idólatra é justamente aquele que “confia nas imagens técnicas tanto quanto ele confia nos seus próprios olhos” (FLUSSER, 1985, p. 8). O relacionamento de *videochat*, portanto, só se concretiza na idolatria: é a fé dos usuários no simulacro da apresentação audiovisual que torna o outro presente, que torna o outro próximo.

Mas esse caráter não simbólico é evidentemente ilusório. Flusser (2008, p. 39) mostra que, ao olharmos uma imagem técnica em uma posição bem mais próxima do que a programada pelo aparelho, veremos que ela deixa de ser uma janela para o mundo: “Ao nível ontológico da observação próxima, as imagens técnicas são vistas enquanto rastros de processos eletromagnéticos ou químicos em ambiente sensível”. A idolatria, assim, é programada pelo próprio aparelho e torna o homem incapaz de perceber a necessidade de decifrar as imagens: “imaginação torna-se alucinação” (FLUSSER, 1985, p. 8). Ao decodificá-las, ele vê o mundo, e não os textos científicos que as codificaram. Por isso, a interpretação da imagem técnica não

deve focar na aparência de mundo, e sim nos textos: “Decifrá-las é reconstituir o texto que tais imagens significam” (FLUSSER, 1985, p. 10). A consequência disso é que a decifração da imagem técnica se dá sempre no plano conceitual: revelam conceitos – e não significados – relativos ao mundo.

### 1.2.2. Do discurso ao diálogo

“Existem técnicas que permitam reunir os dispersados?” Esta pergunta de Flusser (2008, p. 56) insere na discussão da imagem técnica um problema de transporte. Para o autor, qualquer imagem é uma mensagem que “tem um emissor e procura por um receptor” (FLUSSER, 2007, p. 152). A questão é: como elas são transportadas de um para o outro? O que Flusser defende é que o modelo de transporte das imagens técnicas estrutura a sociedade contemporânea, ao produzir uma desintegração dos vínculos sociais que torna os indivíduos solitários. Para sustentar esta tese, ele descreve a comunicação dos meios audiovisuais de massa: em uma sala de cinema, os indivíduos são ordenados pelas poltronas para dirigir a atenção à imagem (ao filme), e não uns para os outros; no momento em que uma família se reúne para ver um programa de TV, os laços intra-humanos são suspensos e a atenção se volta igualmente para o televisor. Desse modo, a indagação supracitada de Flusser reflete acerca de um estágio da técnica que programa a dispersão dos indivíduos: as imagens se tornaram “cada vez mais transportáveis, e os receptores cada vez mais imóveis, isto é, o espaço político se torna cada vez mais supérfluo” (FLUSSER, 2007, p. 153). Mas o próprio Flusser identifica outros usos das imagens técnicas que sinalizam para uma resposta afirmativa da sua pergunta. Como coloca o autor:

Este trânsito entre imagem e homens, este *feed back* que ameaça tornar-se entrópico constitui o núcleo isolador e massificador da sociedade. Mas há sinais de fios que ‘correm’ em outra direção, que atravessam o feixe de raios que ligam imagem e homem, um ao outro, assim como homem a homem; são sinais de linhas ‘dialógicas’, que cruzam o feixe de raios ‘discursivo’ dos meios de comunicação. Tais linhas ‘dialógicas’ (por exemplo, o cabo, o videofone, a videoconferência) podem inverter os polos: em vez de ligar o tecido fascista de uma sociedade que está se erguendo em um tecido de rede, partir em direção a uma rede que costumamos denominar ‘democrática’. E se tal rede for se fato atingida e se as imagens forem instaladas segundo esse quadro de comutação, não se poderia naturalmente mais falar de isolamento e de sintonia comum obrigatória. Pois, no futuro os homens estariam num diálogo, numa ‘conversa cósmica’ (FLUSSER *apud* MARCONDES FILHO, 2006, p. 452).

É neste ponto da discussão que inserimos o nosso objeto de pesquisa. Vamos seguir o raciocínio de Flusser e argumentar que o *videochat* é uma resposta afirmativa para a pergunta

que abriu este tópico. Evidentemente, trata-se de uma técnica de imaginação que ainda isola o indivíduo (que dirige sua atenção para uma tela). Mas, a partir da idolatria (da sua qualidade de simulação), ela também aproxima os homens e forma entre eles vínculos sociais na forma do Nós recíproco. Portanto, se a imagem de *videochat* compartilha parte de sua codificação com outros webvídeos, defenderemos aqui que sua especificidade reside principalmente na maneira como ela é transportada.

A argumentação de Flusser (1983) se baseia em outros dois conceitos utilizados por ele para diferenciar os modelos da comunicação humana: o discurso e o diálogo. De acordo com o autor, a comunicação discursiva se caracteriza pelo transporte da informação em direção a uma memória: sua função é acumulá-las. A comunicação dialógica, por sua vez, sintetiza as informações disponíveis para criar novas: sua função é produzi-las. Discurso e diálogo, embora sejam métodos diferentes de comunicação (o primeiro é distributivo, enquanto o segundo é sintético), assumem funções complementares no transporte: todo o processo comunicacional é composto por esses dois aspectos. Isso porque qualquer discurso pressupõe o diálogo, pois armazena informações que foram previamente sintetizadas (uma vez que elas não surgem do nada), e todo o diálogo pressupõe o discurso, à medida que as informações produzidas precisam ser distribuídas para chegarem aos receptores. Com isso, “a sociedade humana se revela destarte tecido comunicativo, no qual discursos e diálogos interagem dinamicamente” (FLUSSER, 1983, p. 58). Mas Flusser conclui que a sociedade pós-histórica se caracteriza pela prevalência da comunicação discursiva sobre a dialógica e que tal desequilíbrio é perigoso, pois ele leva justamente a dispersão social: “a solidão da massa é consequência da dificuldade crescente para entrarmos em comunicação dialógica uns com os outros. Sob o bombardeio quotidiano pelos discursos extremamente bem distribuídos dispomos, todos, das mesmas informações” (FLUSSER, 1983, p. 59).

O transporte de informações audiovisuais é predominantemente discursivo. Flusser (1983) classifica com maior precisão o modelo característico das mídias audiovisuais como discurso anfiteatral<sup>32</sup>, que se caracteriza pela ausência do emissor no espaço em que a mensagem é transportada: “não há nele [no cinema] palco com emissor que enfrenta os receptores. Há nele aparelho que projeta imagens de um emissor ausente” (FLUSSER, 1983, p. 67). Com isso, não é possível que o receptor estabeleça um diálogo com o emissor. As

---

<sup>32</sup> Além do anfiteatral, Flusser classifica outros três tipos de discurso: o teatral, no qual o discurso está sempre aberto ao diálogo (os receptores podem contestar os emissores, como em uma aula); o piramidal, no qual o discurso não pode ser contestado porque os emissores estão hierarquicamente acima dos receptores (como a religião); e o discurso em árvore, que é ramificado e só pode ser decodificado por especialistas (como no caso da ciência, em que o discurso é resultado de diálogos circulares entre participantes de um mesmo ramo).

informações são irradiadas pelo espaço de modo que podem ser captadas por “quem flutuar em tal espaço e estiver sincronizado, sintonizado, programado para tanto” (FLUSSER, 1983, p. 61). Tangenciamos este ponto anteriormente quando, com base em Schutz, apontamos que o relacionamento mediado pelo audiovisual, em seu sistema tradicional, se caracteriza pela formação de um Nós unilateral. É a unilateralidade do audiovisual que torna impossível o diálogo. O único diálogo que é possível neste modelo de transporte é aquele que se estabelece sem o audiovisual, entre os seus receptores. São, todavia, diálogos programados pelo próprio discurso anfiteatral, já que os participantes portam as mesmas informações: como coloca Flusser, são diálogos em rede<sup>33</sup>, que não produzem informações novas, e sim apenas geram um *feedback* que é recapturado pelo emissor. Desse modo, impulsionados pelo pensamento de Flusser, chegamos à premissa teórica da nossa argumentação: a imagem audiovisual, em seu método tradicional, é discurso anfiteatral que programa diálogo em rede.

Essa crítica de Flusser ao discurso anfiteatral se centra nos meios audiovisuais de massa, cinema e televisão. Pensamos que, ao adentrarmos os ambientes *on-line*, o método discursivo do audiovisual segue prevalecendo. Kilpp e Fischer (2010) observaram os diferentes ambientes em que encontramos audiovisuais na internet e descreveram de forma preliminar este cenário em cinco usos: 1) redes *peer-to-peer* (como o *Torrent*) utilizadas para distribuição de audiovisuais (em muitos dos casos, relacionadas à pirataria); 2) sites de grandes empresas de comunicação que retransmitem e produzem conteúdo audiovisual (como o *Netflix*); 3) sites de compartilhamento, que permitem a inserção e a visualização de vídeos (como o *Youtube*); 4) sites que organizam e filtram o conteúdo dos sites de compartilhamento (como o *Weshow*); 5) serviços *on-line* que permitem a edição e publicação de vídeos (como o *Jumpcut*). Em todos esses casos, os usos do audiovisual na internet estão ligados à distribuição e acumulação da informação. Certamente que a digitalização do audiovisual e sua inserção nos ambientes *on-line* democratizou o polo de emissão, o que gera múltiplos discursos e novos (e mais efetivos) canais de circulação da informação. Mas, como podemos notar, o webvídeo é ainda uma técnica estruturada por um método discursivo e unilateral, como a televisão e o cinema.

Por outro lado, como vimos antes, os ambientes *on-line* possibilitam interações interpessoais recíprocas, sendo o *chat* um exemplo notório de método de comunicação dialógico. E, como revela Niqui (2012), já nos primeiros anos do audiovisual na internet (com

---

<sup>33</sup> Flusser (1983) classifica dois tipos de diálogo: o circular, no qual os sujeitos confrontam suas informações e dialogam a mensagem para chegar a um consenso, como no caso de uma mesa-redonda ou de um parlamento; e o diálogo em rede (ou telemático), no qual a mensagem é transportada entre diferentes sujeitos conectados, como o exemplo do telefone ou mesmo da circulação social da informação que resulta na “opinião pública”.

a invenção do *QuickTime* em 1991), ocorreram os testes para a aplicação do audiovisual em práticas dialógicas, como a videoconferência. Então, a questão que enfrentamos no caso específico do *videochat* é: o que ocorre quando o audiovisual, um método usualmente discursivo, adentra em um espaço que é fundado no diálogo? É importante sustentar essa pergunta com o seguinte esclarecimento: para Flusser, o audiovisual não é uma técnica essencialmente ligada a um método discursivo. Na verdade, o discurso anfiteatral é um uso da técnica motivado por intenções subjacentes. Flusser (2007, p. 158) acredita que os meios “podem ser dispostos diferentemente (até mesmo para se tornarem mais eficazes), a saber, não como feixes que ligam o emissor a inúmeros receptores, mas como uma rede que conecta os indivíduos uns com os outros. (...) Não como a televisão, mas como a rede telefônica”. Parece-nos que este é um dos pontos que explica a dificuldade previamente citada de reconhecimento do *videochat* como um audiovisual: existe uma compreensão essencialmente discursiva da técnica. No caso do *videochat*, observamos uma outra possibilidade da imaginação audiovisual, na qual a técnica segue um método dialógico. Sua função principal não é distribuir e armazenar a informação em mensagens audiovisuais, e sim transportar e sintetizar informações em rede entre dois ou mais agentes.

Isso não quer dizer que o *videochat* não tenha também um caráter discursivo. Reiteremos: para Flusser, discurso e diálogo são dois aspectos que interagem em um processo comunicacional. Algumas plataformas de *videochat*, principalmente as que são vinculadas a grandes corporações de internet, têm como prática a gravação das imagens em um banco de dados. O *Skype*, por exemplo, em sua Política de privacidade<sup>34</sup>, revela que as conversas por vídeo são armazenadas por “no máximo de 30 a 90 dias, salvo permissão ou obrigatoriedade contrária estipulada por lei”. Quando um usuário adere a essa política para poder utilizar o serviço, ele sabe que as informações audiovisuais que ele envia não se dirigem apenas ao outro usuário, mas também para uma memória. Mas não se trata aqui de uma memória coletiva ou pública, nos termos de Halbwachs (2006), que pode ser socialmente acessada, como no caso dos serviços *on-line* de compartilhamento de vídeos. Trata-se de uma memória de dados cuja posse é das plataformas (armazenada em seus servidores). Castells (2003, p. 144), em sua análise sobre o funcionamento da economia do comércio eletrônico, mostra como a oferta de um serviço na rede tem como contrapartida a transformação dos dados pessoais dos usuários em “propriedade legítima das firmas de internet e de seus clientes”. Os clientes, nesse caso, não são os usuários, e sim as empresas de publicidade e marketing para quem as informações são,

---

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://www.skype.com/pt-br/legal/privacy/>> Acesso em: 26 de mar. 2014.

aí sim, distribuídas. Nessa mesma esteira, como prevê o trecho citado da Política de privacidade do *Skype*, Castells (2003) mostra como o Estado, ao aplicar sua legislação vigente sobre as corporações de internet, tem o poder de acessar os dados armazenados e manter vigilância sobre a rede. Ou seja, na verdade, quando dizemos que o *videochat* é uma disposição dialógica da técnica, não consideramos que seja um processo emancipatório, que liberta o audiovisual. O desequilíbrio em função do diálogo é igualmente perigoso: torna as informações audiovisuais que são produzidas na “esfera do Nós” acessíveis às corporações de internet e ao Estado, que as distribuem de acordo com seus objetivos estratégicos. O discurso do *videochat* se difere radicalmente da modalidade anfiteatral: as imagens não são irradiadas; as informações não circulam socialmente; elas são armazenadas para o uso exclusivo de grupos políticos e econômicos.

Além disso, é preciso dizer que os próprios usuários, com o uso de diferentes ferramentas de *hardware* e *software* (que não necessariamente fazem parte do serviço), podem gravar as imagens que enviam e recebem, transformando o diálogo em discurso. Com isso, o trânsito das informações em direção a uma memória não se dá apenas no esquema usuário-servidor, mas também pode ocorrer entre os próprios usuários, no interior do Nós recíproco. Tal processo se dá justamente no plano intermediário da memória, entre a posse individual e a posse coletiva, aquele ao qual Ricoeur (2007) conceitua como “memória dos próximos”: no relacionamento do Nós recíproco do *videochat*, quando um usuário grava a imagem que recebe de um próximo (numa proximidade virtual), ele pode tanto fazer um uso individual dela, armazenando-a em um arquivo pessoal, como pode torná-la pública. Não faltam exemplos de casos de circulação social de imagens de *videochat*, principalmente envolvendo celebridades praticando o cibersexo. Ao estar associado a uma memória dos próximos (e não diretamente a uma memória pública, como o discurso anfiteatral da televisão e do cinema), o trânsito de informações do *videochat* adquire uma dimensão fiduciária: a interação que os usuários vão estabelecer depende de um grau de confiabilidade presumida, pois a circulação das imagens pode eventualmente causar danos pessoais. Não é por acaso, portanto, que nos relacionamentos entre estranhos ou mesmo nas relações íntimas entre pessoas que se conhecem, muitos sujeitos não revelem o rosto e optem pelo anonimato.

Mas voltemos, então, à questão da prevalência do diálogo: quais as mudanças que a técnica audiovisual sofre para efetuar um transporte dialógico? O método de comunicação do discurso anfiteatral pode ser dividido no audiovisual em três etapas básicas. Em primeiro lugar, as imagens são produzidas: captadas e gravadas em um suporte (que pode ser óptico, magnético ou digital). Por segundo, elas são montadas em uma determinada sequência para compor uma

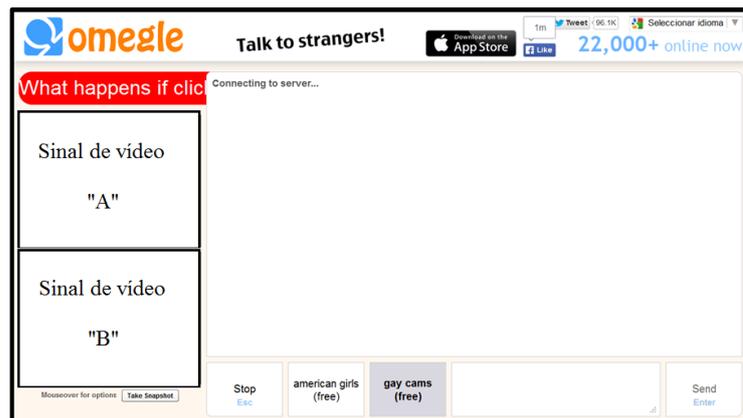
unidade (um filme, um programa de TV, um vídeo postado no *Youtube*). Dubois (2004, p. 76) descreve a relação entre os procedimentos dessas duas primeiras etapas: “Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um Todo”. Nas tecnologias atuais, a montagem é quase sempre realizada digitalmente, com o uso de *softwares* especializados, ou seja, independente do suporte de captação e da forma de irradiação, a formação do discurso audiovisual passa pela intervenção digital (cf. KILPP e FISCHER, 2010, p. 36). Por fim, o bloco de imagens é irradiado para inúmeros receptores (na exibição cinematográfica, na transmissão televisiva, no compartilhamento de vídeos na internet). Assim, o discurso anfiteatral audiovisual pode ser descrito na seguinte linha de procedimentos: captação/montagem/irradiação. É o que garante que as informações sejam sempre distribuídas em blocos. O transporte dialógico, que se baseia na possibilidade de sintetizar a informação – e não de formar de blocos – implica em uma revisão desses procedimentos.

Em relação à captação, vimos a partir de referências a Machado (1995) e Krauss (2008) que o *videochat* não grava previamente as imagens para depois veiculá-las, e sim opera uma transmissão em tempo presente: a imagem é captada ao mesmo tempo em que é emitida para o receptor. Contudo, é evidente que não só o *videochat* explora essa característica; a televisão, como já comentamos, é um meio que recorrentemente transmite em tempo real. No caso da TV, a transmissão ao vivo está associada a um processo em que não apenas os procedimentos de captação e irradiação são operados simultaneamente, mas também o de montagem: as imagens são igualmente organizadas em uma sequência em tempo presente. Ou seja, o “ao vivo” da TV utiliza os mesmos procedimentos do discurso anfiteatral e a informação continua sendo montada e distribuída em blocos.

Por essa via, parece-nos que um uso dialógico da técnica audiovisual requer, além de uma captação e transmissão em tempo presente, um procedimento que seja distinto da montagem. Dubois (2004) mostra como também é uma característica da estética do vídeo o uso de formas de mixagem de imagens que se diferenciam da ordenação sequencial típica da montagem. O autor lista três procedimentos de mixagem: 1) a sobreimpressão, no qual ocorre uma fusão de imagens sobrepostas; 2) os jogos de janela, em que as imagens são posicionadas no interior do quadro, cada uma mantendo um limite geométrico em relação à outra (como em uma tela dividida); 3) a incrustação, no qual cada imagem é uma diferente camada do quadro (como no uso de *chroma-key*, na inserção de caracteres etc.). Na verdade, esses três procedimentos de mixagem podem ser entendidos ainda como montagem, não mais no sentido de ordenação sequencial das imagens, e sim, nos termos de Manovich (2000), como uma

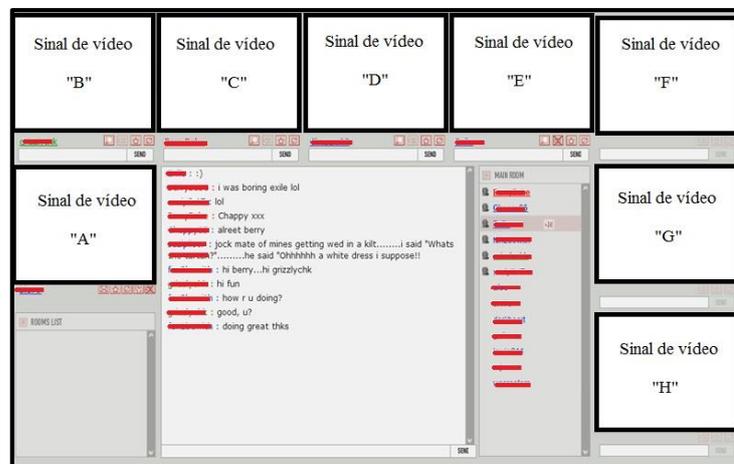
relação espacial: uma montagem que é interior ao próprio quadro, que adiciona e distribui as imagens em uma mesma tela. São esses procedimentos de mixagem que permitem uma comunicação audiovisual dialógica.

Em nossa observação de diferentes ambientes de *videochat*, descartamos o uso de sobreimpressão: as imagens jamais se fundem, cada uma é um sinal de vídeo que mantém uma posição no interior do quadro que é determinada pela interface. Dependendo da interface, esse posicionamento pode ser tanto como janela, como por camadas (incrustações). Vejamos os três exemplos seguintes. O primeiro é a interface do *Omegle* (Figura 2), que divide dois sinais de vídeo em janelas posicionadas uma acima da outra (é a disposição mais comum). O segundo é a interface do *Camtome*, que divide até oito sinais de vídeos em janelas dispostas ao redor do quadro (Figura 3). O terceiro exemplo é a interface do *Skype* (Figura 4) que, diferente das anteriores, posiciona uma imagem menor (o sinal enviado) sobre outra maior (o sinal recebido), como duas camadas de um mesmo quadro.



**Figura 2:** Interface de *videochat* do *Omegle*

**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do Omegle.com (Acesso em 10 mar. 2015)



**Figura 3:** Interface de *videochat* do *Camtome*

**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do site Camtome.com (Acesso em 12 set. 2012)



**Figura 4:** Interface de *videochat* do *Skype*

**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela de vídeo promocional do *Skype*

Como podemos notar nas *Figuras 2, 3 e 4*, os sinais de vídeos do *videochat* são mixados no interior de um quadro maior, como janelas ou camadas. Segundo Manovich (2000), a montagem espacial é uma lógica de organização típica das imagens de computador: a Interface gráfica do usuário (tradução do inglês *Graphical user interface*, GUI) não disponibiliza o acesso sequencial de uma imagem por vez, e sim permite aos usuários a execução de uma série de aplicações de *softwares* simultâneas. Como define o autor: a GUI “usa a convenção de múltiplas janelas sobrepostas para apresentar dados e controle” (MANOVICH, 2000, p. 326). A montagem do *videochat* segue, assim, uma disposição espacial, em vez de reproduzir o procedimento linear cinematográfico. São imagens que estão integradas à lógica do *software*: quando a interface do *Skype*, por exemplo, é minimizada durante um relacionamento, a imagem do contrassujeito é incrustada às outras janelas que estejam abertas na GUI, inclusive à própria Área de Trabalho.

Os sinais audiovisuais que são espacialmente montados (ou mixados) só são recebidos pelos sujeitos que participam do Nós recíproco. Portanto, não podemos pensar que as imagens audiovisuais são irradiadas pelo *videochat*, tal como acontece no discurso anfiteatral. Entendemos que a melhor forma de descrever o procedimento do método dialógico do *videochat* é a partir do processo de emparelhamento, outro conceito de Husserl (2013) que compõe a teoria da intersubjetividade. O emparelhamento é conceituado pelo autor como o componente de associação que constitui a percepção do contrassujeito. É, sobretudo, um processo de síntese que faz com que dois elementos formem “uma unidade por semelhança e, por conseguinte, sejam sempre constituídos como uma parilha” (HUSSERL, 2013, p. 151). E o autor completa no trecho seguinte: “se houver aqui mais de dois, então constitui-se um grupo

fenomenalmente unitário, uma pluralidade, fundada em emparelhamentos singulares” (HUSSERL, 2013, p. 151). Pensamos que esse é o melhor caminho para compreendermos o transporte dialógico das informações no *videochat*: as imagens não são irradiadas para vários receptores por um emissor que está ausente; elas são emparelhadas numa interface para que dois ou mais sujeitos se associem na esfera do Nós recíproco. Enquanto a irradiação isola os sujeitos e os torna solitários, o emparelhamento das imagens os associa na forma do espelhamento mútuo.

Dessa maneira, como descrevemos aqui, o deslocamento do discurso para o diálogo na técnica audiovisual é decorrente da mudança de procedimentos: da captação e gravação das imagens à transmissão em tempo presente; da montagem como ordenação de planos à montagem espacial (mixagem de sinais por janelas ou camadas determinadas pela interface); da irradiação para inúmeros receptores ao emparelhamento na esfera do Nós recíproco. São essas mudanças que permitem que o audiovisual deixe de ter como função principal o armazenamento e distribuição das informações. No método de comunicação do *videochat*, as mensagens audiovisuais são dialogicamente transportadas, o que possibilita a síntese de novas informações.

### **1.3. Videorrelacionamento: objetivos**

Em cada eixo teórico, apontamos uma especificidade do *videochat* em relação ao audiovisual em geral – cinema, televisão e vídeo. No eixo do relacionamento, descrevemos como, diferente do sistema unilateral característico, o *videochat* é capaz de formar um Nós recíproco de apresentação audiovisual, que é a estrutura de variados tipos de interação: de trabalho, de ensino, de saúde, de lazer, entre familiares, casais, amigos, desconhecidos, anônimos, pares randômicos etc. No eixo da imaginação, defendemos que o *videochat* é um uso diferenciado da técnica audiovisual, em que prevalece um método dialógico: as imagens não são gravadas, montadas e irradiadas, e sim são transmitidas em tempo presente, mixadas e emparelhadas. Na verdade, essas duas especificidades são correlatas: é a reciprocidade da esfera do Nós que desloca o audiovisual do discurso para o diálogo; é a comunicação dialógica que torna possível a formação de um Nós recíproco. Traçamos esse cruzamento das teorias justamente no compartilhamento da matriz fenomenológica: Schutz e Flusser, ao falarem respectivamente do relacionamento do Nós e do conceito de diálogo, estão pensando em termos de intersubjetividade.

Retomemos então, já tendo absorvido essas especificidades, a nomeação que demos ao objeto no início do capítulo: videorrelacionamento. A partir deste ponto do texto, o uso termo relacionamento deixa de ser abrangente; não significa mais, como na teoria de Schutz, qualquer vínculo intersubjetivo, seja ele direto, unilateral ou mediato: o relacionamento do videorrelacionamento remete à constituição de um Nós recíproco. O termo vídeo também já não é mais utilizado genericamente segundo o sentido etimológico que indica uma visualidade no tempo presente (o “eu vejo”): ele significa uma apresentação audiovisual, uma simulação resultante de uma tecnoimaginação dialógica. O objeto videorrelacionamento é construído, como o título do capítulo já anunciava, como um uso dialógico da técnica de imaginação audiovisual que, ao reproduzir a estrutura do relacionamento face a face, é capaz de formar o Nós recíproco.

É importante reiterar que o uso do termo “imaginação” não significa aqui a irrealidade do relacionamento. O que caracterizamos como “imaginação” é a codificação técnica que o *videochat* utiliza para reproduzir, por meio de imagens, a estrutura da situação face a face. Ou seja, o vínculo social é real, embora a situação seja de natureza artificial, produzida simbolicamente. A presença do outro é o resultado de uma idolatria: os sujeitos acreditam que a imagem torna o outro presente, que o torna próximo, enquanto que, na verdade, o relacionamento é ainda fundado no distanciamento (em uma proximidade virtual) e, nesse sentido, eles permanecem solitários. Citamos, ao longo do capítulo, vários aspectos que evidenciam como essa imaginação, quando comparada à situação face a face, dá sinais de sua artificialidade: na baixa resolução da *webcam*, nas limitações da imagem eletrônica, nas dificuldades de sincronização dos sinais de vídeo, na impossibilidade do cruzamento de olhares.

Como marcamos no início do capítulo e na nomeação do objeto, focamos nosso olhar no processo de imaginação do relacionamento. Interessa-nos entender como a imaginação produz esse tipo de vínculo social: como as imagens são programadas e, conseqüentemente, como agem na programação dos próprios sujeitos. Após termos revestido o objeto com diferentes conceitos e dimensões ao longo do capítulo, podemos agora traçar as nossas metas com maior precisão. Em geral, o objetivo da pesquisa é **apreender o processo de tecnoimaginação dialógica do fenômeno do videorrelacionamento**. Esse objetivo se desdobra em outros três, mais específicos, que investigam os componentes (ou dimensões) da imaginação que foram iluminados pelas teorias:

- 1) Sobre o componente humano da imaginação: interpretar as ações expressivas e os comportamentos dos sujeitos-na-imagem.

- 2) Sobre o componente técnico da imaginação: decifrar as codificações das imagens de *videochat*, na reconstituição do programa do aparelho.
- 3) Sobre o componente dialógico da imaginação: compreender o processo de transporte que engendra o emparelhamento das imagens.

Dessa maneira, o caminho trilhado neste capítulo, para a construção do objeto videorrelacionamento, nos apontou os objetivos da pesquisa. No capítulo seguinte, elaboramos a proposta metodológica para alcançá-los.

## 2. A IMAGINAÇÃO SE ATUALIZA EM IMAGENS TÉCNICAS AO SER ACIONADA PARA RELACIONAMENTOS NO PRESENTE (Método, Problemas, *Corpus* e Procedimentos)

Neste segundo capítulo, o objeto videorrelacionamento é observado através de um prisma fenomenológico. O capítulo anterior também foi fundamentado por essa corrente do pensamento filosófico: ela serviu de base para a construção do objeto e para a articulação dos eixos teóricos da pesquisa, que convergiam na questão da intersubjetividade. A diferença desse segundo momento é que não seguiremos mais pela Fenomenologia de Husserl: as discussões que são realizadas aqui partem de outro projeto fenomenológico, da autoria de Henri Bergson (2006a; 2006b; 2006c; 2010). Deleuze (1983, p. 73) resumiu a diferença entre os projetos dos dois filósofos: “Cada um lançava seu grito de guerra: toda consciência é consciência *de* alguma coisa (Husserl), ou, mais ainda, toda consciência *é* alguma coisa (Bergson)”. Em um primeiro momento, Husserl nos ajudou a refletir acerca de uma questão teórica referente ao objeto, de como a consciência intencional percebe outra e se emparelha a ela. Já a filosofia de Bergson, embora também ressoe nas teorias – como vimos, ela também serve de base para o trabalho de Schutz –, nos faz voltar agora para nossa própria consciência, na tentativa de compreender os modos como ela reconhece o objeto e ampliar, assim, os seus limites. A partir do pensamento de Bergson, fazemos movimentos metodológicos que erguem os demais pilares da pesquisa: o método, os problemas, o *corpus* e os procedimentos que são aplicados.

A primeira parte do capítulo apresenta os conceitos basilares da obra de Bergson (intuição, duração, memória e impulso vital) e os princípios gerais do seu *método intuitivo*. É a parte mais conceitual da discussão, em que o objeto ainda não está diretamente inserido. Essa inserção acontece, de fato, na segunda parte, em que *problematizamos* o videorrelacionamento: formulamos as duas perguntas que vão reger todo o processo investigativo. Esse momento de problematização é guiado também pela interpretação de Deleuze (1999) sobre o método bergsoniano. Na terceira parte, delimitamos nossa experiência do fenômeno, na definição de um foco empírico de coleta do *corpus*. Na quarta parte, enfim, apresentamos os *procedimentos* que são aplicados: eles partem das teorias que construíram o objeto (retomando Schutz e Flusser), de acordo com as etapas estabelecidas pelo método.

## 2.1. Método: Intuição

O conceito de intuição perpassa toda a obra de Bergson. Em seus primeiros livros, como em *Matéria e Memória*, as discussões sobre intuição surgem quando o autor constrói o princípio geral do método que ele gostaria de aplicar: “O que chamamos ordinariamente um fato não é a realidade tal como apareceria a uma intuição imediata, mas uma adaptação do real aos interesses da prática às existências da vida social. A intuição pura, exterior ou interna, é uma continuidade indivisa” (BERGSON, 2006b, p. 213-214). Em livro posterior, *A evolução criadora*, Bergson (2010) segue por essa mesma linha, dando indicações a partir de críticas aos métodos de pensamento da época. A diferença de seu método de pensamento em relação aos outros é que: “à inteligência, acrescentar-se-ia a intuição” (BERGSON, 2010, p. 173). O que podemos notar nesses dois livros citados é que a intuição não ocupa inicialmente o centro da sua filosofia. Na verdade, ela compõe um marco teórico que está centrado em torno de outro conceito do autor: a duração. O próprio Bergson confessou esse enfoque na duração em uma carta enviada a Höffding e recuperada por Deleuze: “A teoria da intuição, sobre a qual o senhor insiste muito mais do que sobre a teoria da duração, só se destacou aos meus olhos muito tempo depois desta última”. (BERGSON *apud* DELEUZE, 1999, p. 7). Contudo, em uma das suas últimas obras, a coletânea de textos intitulada *O pensamento e o movente*, Bergson inverte essa relação e coloca a intuição no centro. Para isso, ele divide a introdução do livro em duas partes: na primeira, recupera o conceito de duração; na segunda, desenvolve o de intuição. Essa divisão da introdução parece-nos ilustrar precisamente a relação entre os dois conceitos: a duração é discutida primeiramente, pois apresenta os movimentos teóricos constituintes do pensamento do autor; a intuição é indicada inicialmente e refletida tardiamente, pois define o método de pensamento que a sua teoria inaugura. Como afirma Bergson (2006c, p. 27): “Essas considerações iniciais sobre a duração pareciam-nos decisivas. Gradualmente, fizeram-nos erigir a intuição em método filosófico”.

Então, para termos a intuição como método, devemos ter a duração como teoria norteadora. Para entendê-la em sua complexidade, é necessário recuperar o seu contexto de criação. Bergson escreve sua obra durante a transição do século XIX para o XX e a questão de fundo da sua teoria é a superação de duas doutrinas de pensamento da época: a ciência positivista e a metafísica cartesiana. Ao positivismo, Bergson critica o enfoque materialista, pelo qual a realidade é objetiva e se confunde com a própria matéria captada pelos sentidos. À metafísica, o autor critica o idealismo, no qual a realidade é subjetiva, uma construção do espírito que produz representações sobre a matéria. Sua crítica às duas doutrinas segue, assim,

uma linha comum: as duas operam sobre o mesmo dualismo da experiência, matéria-espírito, dividindo-o em dois objetos separados, cada um assumindo para si a condição de real. Como adverte Bergson (2006c, p. 47) “ciência e metafísica diferirão de objeto e método, mas comungarão na experiência”. A proposta do autor é superar essa divisão para que se possa olhar para a própria experiência. Pois, para ele, o corpo se relaciona com outras imagens do mundo, mas ele próprio não deixa de ser uma imagem dentre as outras, com a diferença de ser percebida de dentro. Ou seja, o real não pode ser limitado à matéria *ou* ao espírito, e sim deve ser pensado na experiência mista, matéria *e* espírito. Por isso, o autor define que somente um pensamento fundado na experiência “pode atingir a essência do real” (BERGSON, 2006c, p. 46).

A principal crítica que Bergson faz ao pensamento de sua época é de não ter considerado a dimensão temporal da realidade. Tanto o positivismo como o metafísica, ao dividirem a experiência, imobilizam seus objetos. Ambos operam com conceitos: o primeiro, forma generalizações a partir da observação de diferentes estados da matéria; o segundo, por sua vez, funda-se em um mecanismo universal, divino (e, portanto, imutável), ao qual se atribui todo ato criador. Segundo Bergson (2010), os dois casos agem somente com a inteligência, que sempre reproduz um “mecanismo cinematográfico do pensamento”: tal como o cinema, que não é capaz de capturar o movimento real (e o reconstitui com o uso de instantes fotográficos), a inteligência não apreende a realidade em seu fluxo, e sim busca explicá-la na reconstituição de objetos imóveis. Talvez o exemplo que melhor ilustre a metáfora que Bergson faz entre o cinema e a inteligência seja as Ciências Exatas. Para serem capazes de medir o tempo, elas precisam dividi-lo em unidades justapostas com intervalos entre si: “Se, todavia, observamos que a ciência opera exclusivamente com medidas, percebemos que no que concerne ao tempo a ciência conta instantes, anota simultaneidades, mas continua sem domínio sobre o que se passa nos intervalos” (BERGSON, 2006a, p. 68).

Com isso, ao seguirmos o pensamento de Bergson, o processo de investigação deve ocorrer na própria experiência vivida do videorrelacionamento, com um foco na sua dimensão temporal. É neste ponto da discussão que surge o conceito de duração. Ele é criado pelo filósofo para tratar da experiência, do contato do espírito com a matéria. Mas, na verdade, a duração versa somente sobre o domínio do espírito: experimentamos a matéria a partir do que o autor denomina de duração interior. Isso não significa uma manutenção do idealismo: a intuição não é um método que produz conceitos universais, e sim que “quer apreender nas coisas, mesmo materiais, sua participação na espiritualidade” (BERGSON, 2006c, p. 29). O que Bergson pretende com o conceito de duração é, então, reencontrar a mobilidade da experiência, libertar “o espírito do espaço no qual ele se distende, da materialidade que ele se confere ao pousar

sobre a matéria” (BERGSON, 2006c, p. 44-45). Como a progressão da duração interior não apresenta intervalos (como não experimentamos a vida em instantes), a realidade não poderia se limitar a uma reconstituição da matéria em unidades imóveis, tal como no mecanismo cinematográfico do pensamento.

Portanto, Bergson refuta qualquer método que faça uso de signos artificiais, como a progressão aritmética ou os conceitos universais, para mascarar a realidade móvel da experiência. Para o autor, a duração, a vida interior, é necessariamente indivisível e móvel, é uma continuidade ininterrupta. Para que não haja intervalos, um instante deve se prolongar no próximo, formando um *continuum* de mudança. Tal pensamento desfaz a concepção do tempo da ciência positivista e mesmo da linguagem comum, em que o passado, o presente e o futuro são diferentes blocos justapostos. Para que haja uma continuidade efetiva, os tempos não podem estar separados em blocos, eles devem estar ligados em um fluxo. Isso implica em pensar que o presente é também, em certo momento, passado e futuro: ele é o nível mais contraído do tempo, revestido por um passado e distendido continuamente para o futuro. Assim, com o conceito de duração passamos a entender o tempo como diferença, como “criação contínua, jorro ininterrupto de novidade” (BERGSON, 2006c, p. 11), como a qualidade de se diferenciar (se contrair e se distender) em relação a si mesmo.

Como vimos, Bergson aponta que o mecanismo cinematográfico do pensamento mascara a mobilidade da experiência, por não considerar o tempo em sua realidade movente (a duração). A inteligência, que age sobre a matéria, é capaz apenas de problematizar em função de *diferenças de grau*: ela mede estados para produzir generalizações. Não é essa diferença que o conceito de duração se refere. A diferença em Bergson não se dá entre dois estados da matéria, mas sempre como uma continuidade de diferenciação. É o que o autor define por *diferenças de natureza*: aquilo que, ao se dividir, muda a sua própria natureza. Por isso que a teoria da duração requer um método de pensamento distinto da inteligência: “pensar intuitivamente é pensar em duração” (BERGSON, 2006c, p. 32). O sentido fundamental da intuição é atingir a continuidade indivisível da duração, se instalar nas diferenças de natureza. Como define Bergson (2006c, p. 29), a intuição “apreende uma sucessão que não é justaposição, um crescimento por dentro, o prolongamento ininterrupto do passado num presente que avança sobre o porvir”. Portanto, o objetivo do método intuitivo, nos termos de Bergson, é *apreender* um determinado fenômeno reconhecido na experiência vívida, observar como ele se diferencia, como se contrai e se distende no tempo real. Não por acaso, optamos pelo uso do verbo “apreender” na formulação do objetivo geral da pesquisa, no final do capítulo anterior. Agora podemos completar a

formulação já com base no método de Bergson: apreender a imaginação do fenômeno videorrelacionamento **na sua duração**.

O movimento de contração da duração é atribuído por Bergson ao conceito de *memória*. A ideia aqui é que o tempo presente é revestido por uma multiplicidade virtual, uma qualidade formada na coexistência de todos os graus. Segundo Bergson (2006b), na experiência, o espírito acessa a essa multiplicidade de duas formas. Na primeira, uma lembrança é acionada por uma percepção imediata. Nesse caso, a memória, ao se misturar com o presente (com a percepção), nos fornece uma ação possível: deslocamo-nos ao passado para saber como agir. Trata-se de uma memória que se constitui por um mecanismo sensório-motor, resultante do esforço de repetições. Ela pode ser definida mais precisamente pelo termo hábito do que por memória: “a bem da verdade, ela já não nos representa nosso passado, ela o encena; e, se ela merece ainda o nome memória, já não é porque conserve imagens antigas, mas porque prolonga seu efeito útil até o momento presente” (BERGSON, 2006b, p. 63). O espírito utiliza a memória-hábito na experiência para efetuar um reconhecimento automático do fenômeno observado. Desse modo, a intuição “significa primeiro consciência, mas consciência imediata, visão que mal se distingue do objeto visto, conhecimento que é contato e mesmo coincidência” (BERGSON, 2006c, p. 29).

O segundo tipo de acesso à memória, por sua vez, não está relacionado aos mecanismos motores (à ação) e ao reconhecimento automático, pois, ao invés de recompor a totalidade da repetição, se volta à singularidade de cada momento. Trata-se de um ato em que o espírito deixa o presente e se aprofunda nas diferentes regiões do passado, na tentativa de resgatar uma lembrança singular: “Para evocar o passado em imagens, é preciso poder abstrair-se da ação presente, é preciso dar valor ao inútil” (BERGSON, 2006b, p. 63-64). Ao nos aprofundarmos no passado, nossas lembranças buscam outros graus do objeto que não haviam sido notados imediatamente, iluminam percepções do fenômeno que permaneciam inconscientes<sup>35</sup>. Por isso que a intuição “é, em segundo lugar, consciência alargada, premendo contra os bordos de um inconsciente que cede e que resiste, que se rende e que se retoma: através de alternâncias rápidas de obscuridade e de luz, faz-nos constatar que o inconsciente está aí” (BERGSON, 2006c, p. 29).

---

<sup>35</sup> Para Bergson (2006c, p. 166-168), o conceito de inconsciente não se relaciona a um “estado psicológico inconsciente”, e sim possui um sentido mais simples: imagens que não são conscientes. Essa definição se relaciona tanto à matéria (quando estamos em um determinado lugar, outros espaços não são acolhidos pela nossa consciência, o que não significa que não existam) como à memória (uma percepção se liga a uma imagem-lembrança, enquanto outras lembranças permanecem na obscuridade, em estado latente).

Já o movimento de distensão do tempo, Bergson atribui ao conceito de *impulso vital*<sup>36</sup>. No pensamento da duração, como aludimos anteriormente, o futuro não consiste em um bloco pré-existente para o qual o presente avança; ele é a criação de uma vida que não cessa. É essa característica de continuidade da vida que Bergson nomeia de impulso vital. Ou o impulso pode ser pensado já como a própria duração, uma vez que a diferença está na essência do tempo. O que Bergson (2010, p. 327) quer marcar com este conceito é que uma qualidade não pode permanecer estável, não pode ser considerada como “um estado que parece persistir tal qual, imóvel, esperando que outro o vá substituir”. Na verdade, para o autor, “o certo é que toda qualidade implica em mudança” (BERGSON, 2010, p. 327). O impulso vital é a energia que dá continuidade à duração, que a faz mover-se em linhas de diferenciação.

A intuição define-se, então, como um método para se pensar na duração, memória e impulso vital, qualidade e mudança, contração e distensão. Para isso, devemos seguir os princípios aqui apresentados: experimentar o videorrelacionamento; reencontrar nele a temporalidade do espírito; agir sobre ele com a consciência imediata; alargar a consciência para nos instalar nas diferenças de natureza (na multiplicidade virtual e nas linhas de diferenciação); apreendê-lo precisamente em sua continuidade indivisível. Trata-se de um método que não objetiva a generalização ou a universalidade, e sim que busca conhecer precisamente um determinado fenômeno, que “abarca apenas uma parte da realidade; mas dessa parte poderá um dia tocar o fundo” (BERGSON, 2006c, p. 46).

## 2.2. Problema: diferença e tempo

Passemos, então, efetivamente a pensar a pesquisa a partir da filosofia de Bergson, da teoria da duração e do método intuitivo. Na verdade, veremos que alguns dos movimentos teóricos e decisões efetuadas no capítulo anterior, relacionadas à construção do objeto, já levavam em consideração a filosofia bergsoniana. Para apresentarmos como o método incide na pesquisa, agora de forma explícita e esclarecendo o que estava implícito, fazemos o percurso proposto por Deleuze (1999). O autor sistematiza a intuição em três regras principais, extraídas das teses de Bergson, que a caracterizam como um método problematizante (regra 1), diferenciante (regra 2) e temporalizante (regra 3). Assim, neste tópico, utilizamos os conceitos bergsonianos e as regras deleuzianas para *problematizar* o videorrelacionamento em função da *diferença e do tempo*.

---

<sup>36</sup> Também traduzido para o português como “Élan vital”.

A primeira regra colocada por Deleuze (1999, p. 08) demarca a natureza problematizante do método: “Aplicar a prova do verdadeiro e do falso aos próprios problemas, denunciar os falsos problemas, reconciliar verdade e criação no nível dos problemas”. A questão que Deleuze estabelece aqui é que o pensamento intuitivo de Bergson não parte de questões preexistentes, problemas gerais da matéria ou do espírito, e sim inventa as suas próprias perguntas com base na experiência vívida, sendo que a experiência, como vimos, apresenta sempre mistos. Mas isso também não significa que a problematização possa ser arbitrária, possa levantar uma pergunta qualquer sobre a experiência, possa compor mistos sem rigor: é preciso colocar o problema à prova para constatar sua verdade ou falsidade.

Os critérios utilizados para acusar a falsidade de um determinado problema são apontados por Deleuze (1999, p. 10) em uma regra complementar: “Os falsos problemas são de dois tipos: ‘problemas inexistentes’, que assim se definem porque seus próprios termos implicam uma confusão entre o ‘mais’ e o ‘menos’; ‘problemas mal colocados’, que assim se definem porque seus termos representam mistos mal analisados”. Os problemas inexistentes são aqueles, portanto, que contabilizam as diferenças de graus. Tal problema é falso para Bergson por perpetuar o mecanismo cinematográfico do pensamento, que observa instantes ao invés de voltar-se para a mudança. No caso do nosso objeto de pesquisa, são problemas inexistentes aqueles, por exemplo, que consideram o *videochat* como uma interação à distância dotada de um maior efeito de presença do que um *chat* por escrito. Nesses casos, o pensamento sobre a questão da presença se dá através de uma escala, na qual o *chat* por escrito ocupa uma posição inferior ao *videochat*. Pensar intuitivamente consiste em desafazer essa compreensão e entender que os dois meios se caracterizam por diferentes naturezas de presença: a própria presença se diferencia de si em cada meio. Poderíamos transferir esse mesmo raciocínio para o conceito de relacionamento. Em certo momento anterior do texto, comparamos os relacionamentos de *videochat* em sua concretude e anotamos algumas diferenças de grau (a variação de intimidade, intensidade, imediatidade, brevidade etc.). Mas, antes disso, definimos que o relacionamento se diferencia qualitativamente em função das esferas de orientação e da presença: se diferencia de si na situação face a face, no livro, no cinema, na televisão, no *videochat*. Ou seja, ao comparamos os relacionamentos entre si no presente, só fomos capazes de quantificá-los. Ao tentarmos compreender sua natureza, conseguimos distinguir sua qualidade: o *videochat* é um relacionamento do Nós recíproco de apresentação audiovisual, como defendemos.

Mas nem sempre o problema inexistente é identificado de forma tão clara na sua formulação: as diferenças de grau podem estar em problemas que não incluam os termos “mais”

e “menos”. Um desses casos é a questão do “não ser”, quando se problematiza que um determinado objeto não é algo. Qualquer problema deste tipo é inexistente, pois apenas efetua uma operação de subtração no objeto, enfraquecendo-o em graus. Detectamos esse tipo de problema em nosso pensamento quando, a princípio, definimos que o *videochat* era um relacionamento não presencial, colocado em uma posição de grau zero na escala de variação de presença. Continuávamos a problematizar a presença em função de graus. Em segundo momento da construção do objeto, contudo, abandonamos esse modo de pensar e tratamos de caracterizar a qualidade de presença própria do objeto: uma apresentação audiovisual. Aliás, ao longo do capítulo anterior, diferenciamos em vários aspectos o *videochat* do cinema e da TV, mas não simplesmente para defender que ele não é cinema ou que não é TV, e sim para traçar suas especificidades e afirmar suas qualidades em relação aos outros meios audiovisuais.

O segundo tipo de falso problema, o mal colocado, por sua vez, não se refere a diferenças de grau. Ele é o resultado de uma articulação arbitrária entre tendências de naturezas diferentes: é o que Deleuze denomina de misto que foi mal analisado. Vamos refletir sobre este ponto a partir de outro momento de construção do objeto. Digamos que nosso objetivo de pesquisa fosse compreender, após a reflexão dos mesmos marcos conceituais, como a técnica audiovisual produz relacionamento do Nós recíproco no cinema. Contudo, como vimos, a unilateralidade do discurso cinematográfico não permite a formação de um relacionamento deste tipo: o discurso anfiteatral e o relacionamento recíproco são qualidades diferentes, mas que não se seccionam naturalmente no cinema. Portanto, articulá-las implicaria em um problema falso, resultante de uma arbitrariedade. Um problema bem colocado é aquele cuja análise do misto se dá de acordo com as suas secções naturais. O que Deleuze mostra com esse tipo de falso problema é que o método intuitivo exige um forte rigor nas articulações: Bergson detectou uma diversidade de problemas mal colocados na filosofia e na ciência. Foi nesse sentido que, ao longo do capítulo anterior, buscamos evidenciar os pontos em que as diferentes qualidades do objeto se articulam. Inicialmente, o que propomos em termos de misto é pensar o *videochat* como o ponto de secção entre a imaginação e o relacionamento, entre o uso dialógico da técnica audiovisual e a esfera do Nós recíproco.

Para marcar o caráter diferenciante do método, fundado justamente na secção natural entre diferenças de natureza, Deleuze (1999, p. 14) formula a segunda regra principal da intuição: “Lutar contra a ilusão, reencontrar as verdadeiras diferenças de natureza ou as articulações do real”. Já passamos por este ponto da filosofia bergsoniana: vimos que Bergson busca superar o positivismo e a metafísica, ao propor um pensamento fundado na experiência real. A ilusão marcada na regra deleuziana é justamente esse ato de acreditar que a realidade se

confunda com a matéria sensível ou que se resuma a uma construção espiritual. Por isso, ao se voltar à observação da experiência, Bergson trabalha sempre com dualismos: matéria e espírito, tempo e espaço, percepção e lembrança. O que Bergson propõe, em última instância, é uma ajuda mútua entre ciência e metafísica: é preciso que, ao mesmo tempo em que se avance no conhecimento da matéria, se aprofunde também no conhecimento do espírito. Contudo, superar a ilusão não é um ato simples (e por isso Deleuze opta pelo verbo “lutar” na formulação da regra), sendo que o próprio Bergson nota sua dificuldade: “nessa desarticulação do real segundo suas tendências próprias jaz a principal dificuldade, tão logo trocamos o domínio da matéria por aquele do espírito” (BERGSON, 2006c, p. 56).

A primeira pergunta que nos fazemos, então, na relação do nosso pensamento sobre o objeto e essa segunda regra principal é: qual o misto que analisamos propriamente na pesquisa? Quais as diferenças de natureza que observamos? O objeto foi construído, como relatamos, na mistura de duas qualidades que se seccionam no *videochat*: a imaginação e o relacionamento. Contudo, no objetivo geral, expressamos que é na primeira qualidade (a imaginação) que reside o nosso enfoque de pesquisa: as questões propriamente audiovisuais, que nos interessam. Desde o início do texto, demarcamos que a segunda qualidade, do relacionamento, fornece informações para a investigação da primeira. Entendemos que o relacionamento desempenha um papel de acionamento: é a formação de um vínculo intersubjetivo no presente que impulsiona a criação das imagens que investigamos. Essa relação entre as duas qualidades é semelhante, no nosso modo de entender, à análise que Bergson (2006b) faz do misto percepção-lembrança. Como vimos, Bergson descreve que toda percepção presente aciona uma lembrança e se mistura nela. Percepção e lembrança não poderiam se diferir em graus, pois isso consistiria um problema inexistente: a lembrança não é uma percepção mais fraca; ela própria é uma qualidade. Desse modo, há uma duração-lembrança, que contrai todos os graus do passado (memória pura) e que produz imagens (por impulso vital de diferenciação) quando é acionada para se misturar a uma percepção presente. Assim, a memória compõe o seu próprio misto: lembrança pura (passado) e imagens-lembrança (presente). No caso do misto “imaginação-relacionamento”, reproduzimos basicamente o mesmo raciocínio: um relacionamento no presente aciona a imaginação para ser mediado por imagens técnicas. A imaginação do videorrelacionamento é um processo de criação de imagens técnicas, pode ser entendida como uma duração que se diferencia de si na multiplicidade de imagens de *videochat* que são acionadas para videorrelacionamentos no presente. O enfoque da pesquisa nos encaminhou de um primeiro misto (imaginação-relacionamento) para um segundo, mais específico: imagem-imaginação. A problematização, portanto, não pergunta diretamente como a imaginação se

mistura ao relacionamento na experiência, e sim como ela, ao ser acionada para um relacionamento no presente, produz imagens técnicas.

Por essa via de raciocínio, a problematização envolve uma multiplicidade de imagens técnicas. Mas é preciso reiterar que não se trata de uma multiplicidade quantitativa, ou seja, não perguntamos como as múltiplas imagens se diferenciam entre elas, o que implicaria em um problema inexistente. Na verdade, a intuição se volta à multiplicidade qualitativa, no pensamento de que a imaginação se diferencia em cada imagem. Em outras palavras, a experiência oferece uma heterogeneidade de imagens que fazem parte de uma mesma duração, uma mesma imaginação. Para esmiuçar esse caráter diferenciante do método, Deleuze (1999, p. 20) inclui uma regra complementar: “O real não é somente o que se divide segundo articulações naturais ou diferenças de natureza, mas é também o que se reúne segundo vias que convergem para um mesmo ponto ideal ou virtual”. Deleuze volta aqui à tese de Bergson que apresentamos anteriormente: a ideia é que a duração é ao mesmo tempo múltipla e una, ou só será múltipla em função de um ponto que a unifica. Esse ponto, de natureza virtual, converge a multiplicidade qualitativa: é a própria qualidade.

Para entendermos essa relação entre unidade e multiplicidade e como a unidade intuitiva não se assemelha a uma generalidade positivista, é preciso esclarecer o uso que Deleuze faz do termo “virtual” na formulação dessa regra complementar. Na filosofia de Bergson, o conceito de virtual é operado em um dualismo com o conceito de atual, numa derivação do misto espaço-tempo, matéria-espírito, percepção-lembrança. O virtual é a tendência do misto que se refere ao tempo, ao espírito, ou seja, é entendido como a própria duração (memória e impulso vital): qualidade pura que se diferencia de si ao atualizar-se no espaço, na matéria, na percepção. No caso que utilizamos como exemplo anteriormente, o misto da memória, a lembrança pura é a tendência virtual que se atualiza em imagens-lembranças. É no movimento que vai de um ponto virtual a um atual que podemos compreender o processo de verdadeira diferenciação. Instalar-se na diferença, pensar intuitivamente, significa apreender esse ponto virtual que converge a multiplicidade, nos termos de Deleuze (1999). Isso implica tanto em observar a contração dos graus que forma a qualidade (duração como memória) como entender o processo de mudança em linhas de diferenciação (duração como impulso). O virtual, assim, não é uma unidade imóvel, não imobiliza uma determinada experiência; é uma unidade que está atrelada à própria mudança. Como Bergson define ao longo de sua obra: “unidade de uma continuidade e não essa unidade abstrata e vazia, provinda de uma generalização suprema” (BERGSON, 2006c, p. 29); “unidade viva, nascida da continuidade interior” (BERGSON, 2006b, p. 214); “o que ela

pretende esclarecer são os pormenores do real, e já não apenas o conjunto” (BERGSON, 2010, p. 393).

No caso do misto que analisamos na pesquisa, a imaginação é a tendência virtual, enquanto que as imagens técnicas formam a tendência atual. É o que já havíamos antecipado: a imaginação se atualiza em imagens técnicas que são acionadas pelos videorrelacionamentos no presente. Por isso que, se comparássemos as diferenças entre as imagens técnicas estaríamos apenas na tendência atual do objeto (no espaço) e nossos resultados apresentariam diferenças de grau: as imagens se diferenciam entre elas na variação de determinados elementos gerais, que nos caberia perceber; usaríamos a inteligência para formar um conceito capaz de promover uma generalização sobre o universo de imagens de *videochat*. A intuição implica em outro modo de pensar: a verdadeira diferença, a que nos interessa, não se dá entre dois ou mais atuais, e sim no movimento que parte do virtual para os atuais: cada imagem técnica é uma linha de atualização da própria imaginação. Desse modo, nosso problema de pesquisa pode ser inicialmente formulado nos seguintes termos. ***Problema 1: Como a imaginação (uma técnica audiovisual dialógica), ao ser acionada para um videorrelacionamento no presente, se atualiza em imagens técnicas?***

Mas o método intuitivo não encerra a investigação neste problema anterior, que se refere às diferenças de natureza entre as imagens (o atual) e a imaginação (o virtual). Deleuze (1999, p. 22) aponta que as diferenciações que derivam do dualismo espaço-tempo são verdadeiras, mas apenas em um nível superficial. Na verdade, se dividirmos o misto em suas duas tendências, veremos que a diferença qualitativa só pode ser encontrada no tempo, enquanto que o espaço só porta diferenças de grau. Como coloca Bergson (2006b, p. 211): “Haveria, portanto, a inextensão e a qualidade de um lado, a extensão e a quantidade do outro”. É a tese que Deleuze (1999, p 22) recupera no trecho seguinte:

À primeira vista, pareceria que uma diferença de natureza se estabelecesse entre duas coisas ou sobretudo entre duas tendências. É verdade, mas é verdade apenas superficialmente. Consideremos a divisão bergsoniana principal: a duração e o espaço. Todas as outras divisões, todos os outros dualismos a implicam, dela derivam ou nela terminam. Ora, não podemos nos contentar em simplesmente afirmar uma diferença de natureza entre a duração e o espaço. A divisão se faz entre a duração, que “tende”, por sua vez, a assumir ou a ser portadora de todas as diferenças de natureza (pois ela é dotada do poder de variar qualitativamente em relação a si mesma), e o espaço, que só apresenta diferenças de grau (pois ele é homogeneidade quantitativa). Portanto, não há diferença de natureza entre as duas metades da divisão; a diferença de natureza está inteiramente de um lado.

É com base nesta tese que Deleuze (1999, p. 30) sustenta uma última regra principal da intuição, que afirma o caráter temporalizante do método: “Colocar os problemas e resolvê-los

mais em função do tempo do que do espaço”. A regra define que o pensamento intuitivo se volta à apreensão da tendência virtual do misto: parte da multiplicidade de imagens em direção à sua unidade virtual, na qual residem as diferenças de natureza. Contudo, o ponto virtual (a duração) é inapreensível na experiência, pois esta é mascarada pelo mecanismo cinematográfico da inteligência. Por isso, Bergson (2006b, p. 216) afirma a necessidade de uma “virada da experiência”. É o que Deleuze denomina de *reviravolta* da problematização, em que é preciso “ultrapassar o estado da experiência em direção às condições da experiência” (DELEUZE, 1999, p. 18). Para se alcançar esse ponto de virada, deve-se, então, dividir o misto da experiência: desfazer o dualismo espaço-tempo e focar em um monismo relacionado apenas à tendência que corresponde ao tempo. No caso do videorelacionamento, no primeiro problema que formulamos, focamos no movimento de atualização da imaginação em imagens. Agora, é preciso virar a problematização: partir das imagens para apreendermos a imaginação em seu ponto virtual. Tratamos, então, de enfrentar um segundo problema. **Problema 2: Como as imagens técnicas produzidas nos videorelacionamentos convergem para um mesmo ponto virtual de imaginação?** Mas é importante reiterar que esse problema, colocado em função de um monismo, não indica a formação de um universal, não objetiva produzir generalizações sobre todas as imagens de *videochat* que são produzidas (isso nos inseriria na ilusão dos falsos problemas). Trata-se de talhar uma unidade sobre a própria experiência vívida com o objeto, capaz de defini-la precisamente em função da sua multiplicidade qualitativa. O monismo, desse modo, só será verdadeiro se for capaz de reencontrar o dualismo, a experiência, o real.

### 2.3. *Corpus*: foco de observação e construção das amostras

O objeto videorelacionamento foi construído no tensionamento entre os eixos teóricos e um extenso universo empírico. Ao longo do capítulo anterior, não o delimitamos em um ambiente específico (uma *chatroom*), em uma plataforma (como o *Skype*) ou em um tipo de interação particular (como a conversação). Pensamo-lo não como um objeto unitário, cuja extensão empírica é previamente demarcada, e sim como um fenômeno que se manifesta em uma diversidade de ambientes, plataformas e relacionamentos. Por trás dessa construção, já estava um pensamento intuitivo, que se volta à apreensão de um fenômeno em sua multiplicidade qualitativa. Por outro lado, para a realização da pesquisa, notamos ser necessária uma delimitação da nossa experiência: seria impossível experimentar e refletir acerca de todo

esse universo referente ao fenômeno. O desafio que enfrentamos foi estabelecer um *corpus* que delimitasse a investigação sem comprometer a multiplicidade. Em outras palavras, mais relacionadas à formulação do problema de pesquisa, era preciso fazer um recorte do universo empírico que não limitasse o processo de atualização da imaginação a um conjunto homogêneo de imagens.

Essa dificuldade de recorte está relacionada principalmente à natureza *on-line* do objeto. Fragoso, Recuero e Amaral (2011, p. 55) observam como a internet é um universo difícil de recortar uma amostra, “em função da sua escala (seus componentes contam-se aos milhões e bilhões), heterogeneidade (grande variação entre as unidades e entre os contextos) e dinamismo (todos os elementos são permanentemente passíveis de alteração e a configuração do conjunto se modifica a cada momento)”. As autoras apresentam uma série soluções para a realização do recorte, dividindo às amostras em tipos, subtipos e procedimentos de seleção. Dentre as alternativas apontadas, optamos por construir na pesquisa uma amostra qualitativa intencional, que segue o propósito de observar de forma máxima a heterogeneidade do objeto (como foi colocado no problema de pesquisa) e que foi selecionada por um procedimento multiescalar. Explicamos essas opções a seguir.

Após uma exploração empírica dos mais diferentes ambientes de *videochat*, operamos um primeiro recorte, que restringe a nossa experiência de pesquisa na categoria dos ***videochats* randômicos**. Como descrevemos no capítulo anterior, esses *videochats* são oferecidos por sites caracterizados por um sistema randômico, que forma os pares de usuários de maneira aleatória. O usuário, assim, não pode escolher o seu parceiro de relacionamento, ele pode apenas finalizar a interação a qualquer momento, ao clicar em um botão da interface gráfica ou em uma tecla do teclado, sendo imediatamente direcionado a um novo parceiro não escolhido. Desse modo, a experiência consiste em um trânsito randômico de videorrelacionamento em videorrelacionamento. Diversos sites oferecem esse tipo de serviço: os já citados *Chatroulette*, *Omege*, *Chatrandom*, e muitos outros como *Camzap*<sup>37</sup>, *Bazoocam*<sup>38</sup>, *Funyo*<sup>39</sup>, *Flipchat*<sup>40</sup>, *Quierochat*<sup>41</sup>, *Roulettechat*<sup>42</sup>, *Videochat US*<sup>43</sup>, *CamSkip*<sup>44</sup>, *Imeetzu*<sup>45</sup>, *Streamberry*<sup>46</sup>.

---

<sup>37</sup> Camzap.com

<sup>38</sup> Bazoocam.org

<sup>39</sup> Funyo.com

<sup>40</sup> Flipchat.com

<sup>41</sup> Quierochat.com

<sup>42</sup> Roulettechat.fr

<sup>43</sup> Videochatus.com

<sup>44</sup> Camskip.com

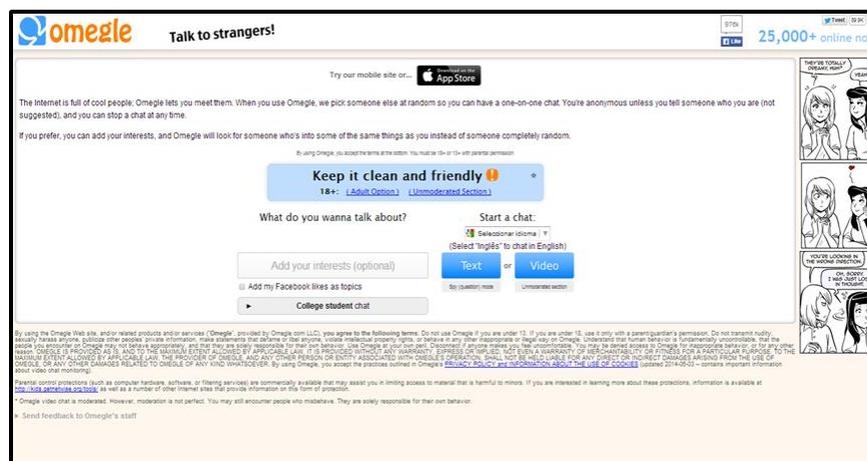
<sup>45</sup> Imeetzu.com

<sup>46</sup> Streamberry.com

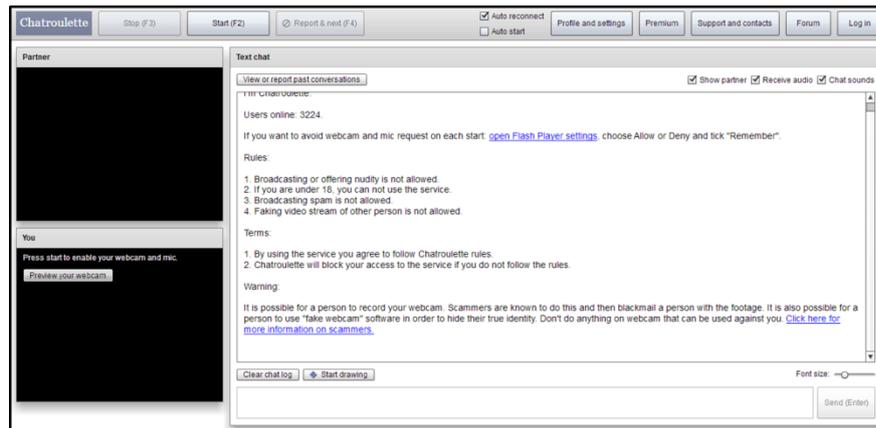
Esse primeiro recorte é intencional, pois foi motivado pela própria problematização: cremos que se trata de um foco de observação que proporciona uma experiência mais profunda dos problemas, formulados com base no método bergsoniano. É uma delimitação inspirada no próprio pensamento de Bergson (2006c, p. 93), quando o autor diz que “para aprofundar experimentalmente um problema”, o espírito deve caminhar “de surpresa em surpresa”. Pensamos que a navegação randômica nos insere em um trânsito dinâmico e imprevisível por um universo heterogêneo de imagens. O trânsito é dinâmico, pois as imagens são apresentadas em fluxo, uma imediatamente após a outra, com curtos intervalos (de dois segundos aproximadamente). É imprevisível, pois é impossível prever com qual imagem seremos continuamente conectados (não podemos escolhê-la). O universo é heterogêneo, pois, como mostram os dados coletados por Xing et al. (2012a), somente o *Chatroulette*, o mais popular *videochat* dessa categoria, alcançou no ano de 2011 a marca de mais de 20 milhões de acessos mensais, e basta uma rápida experiência de navegação para que se constate a diversidade desse extenso número de imagens (que variam conforme as diferentes motivações de cada usuário). O sistema randômico disponibiliza uma experiência mais profunda do processo de imaginação (do problema de pesquisa), diferente da navegação em outros serviços de *videochat*. Pensamos que a opção por outros focos de observação resultaria em amostras mais homogêneas, compostas por casos particulares e previsíveis. Desse modo, nossa primeira motivação com a escolha desse foco é inserir o espírito em uma experiência dinâmica, imprevisível e heterogênea, para que ele se atualize em cada imagem que lhe é aleatoriamente apresentada.

Evidentemente que este recorte, como qualquer outro, por mais que tenha sido motivado pela heterogeneidade do objeto, também exclui alguns tipos de videorrelacionamento como, por exemplo, os usos familiares e os usos especializados. Por outro lado, pensamos que as imagens desses relacionamentos que não são contemplados seguem os mesmos tipos de interação que também estão presentes no foco de observação: o uso do *videochat* por membros de uma mesma família é fundado na conversação, assim como parte dos videorrelacionamentos randômicos. É neste sentido que consideramos este foco o mais heterogêneo possível: suas imagens são o resultado de uma diversidade de motivações dos usuários por diferentes tipos de interação, que podem ser vistas também em outros ambientes. Mas é importante reiterar neste ponto que, ao propormos um método intuitivo de pensamento, não teríamos de qualquer modo o objetivo de produzir generalizações sobre o objeto; buscamos apreendê-lo na própria experiência, ou seja, os nossos resultados são talhados precisamente sobre os *videochats* randômicos. O que não impede que eles possam transcender a experiência e sejam úteis para a investigação de outros casos particulares em que o fenômeno se apresenta.

No interior deste foco, estabelecemos um segundo recorte, na opção por trabalhar exclusivamente com dois sites: o *Omegle* (Figura 5) e o *Chatroulette* (Figura 6). Ambos são pioneiros da categoria de *videochat* randômicos (foram criados em 2009) e permanecem como os mais populares, com o maior número de acessos diários. O *Chatroulette*, por si só, já seria um foco de grande escala de imagens, como vimos nos dados supracitados. Contudo, ele apresenta uma limitação em relação à heterogeneidade da imaginação. O sistema do site é composto por um *software* de monitoramento de imagens chamado de *SafeVchat*, capaz de identificar e excluir as imagens que contêm nudez dos usuários (cf. XING et al., 2012a). Assim, não é permitido o cibersexo ou qualquer outro tipo de conteúdo sexual. No *Omegle*, por sua vez, esse conteúdo não só é permitido como é bastante frequente: dados referentes a 2011, apresentados por Xing et al. (2012a), mostram que 35% das imagens do site apresentavam nudez (no capítulo seguinte, veremos que nossos dados apontam para um aumento desse índice). Em 2013, observamos que o *Omegle* operou modificações em seu serviço de *chat*, a fim de organizar o acesso a esse tipo de conteúdo: passou a fazer um monitoramento humano dos relacionamentos e a encaminhar os usuários que aparecem nus para um *chat* reservado para maiores de 18 anos. A decisão de incluir o *Omegle* no foco de observação segue a mesma intenção de intensificar a heterogeneidade da amostra. Optamos por dois sites, portanto, não para efeito de comparação, e sim para complementação do universo empírico.



**Figura 5:** *Homepage do Omegle*  
**Fonte:** captura de tela do Omegle



**Figura 6:** Homepage do Chatroulette  
**Fonte:** captura de tela do Chatroulette

Além disso, esses dois sites têm regras e procedimentos de monitoramento que regulamentam a participação de usuários menores de idade. O *Chatroulette* não permite a participação: requisita um cadastro no qual o usuário deve atestar ter mais de 18 anos para poder acessar o serviço. O *Omegele*, por sua vez, libera o serviço para maiores de 13 anos, mas possui uma modalidade de *videochat* exclusiva para maiores de 18, justamente o ambiente onde a nudez não é monitorada. Assim, para que a investigação esteja centrada apenas em imagens produzidas por sujeitos maiores de idade, nosso foco de observação se restringe ao *Chatroulette* e ao ambiente para maiores do *Omegele*. Outras questões de natureza ética também motivaram a escolha deste foco: elas serão apresentadas nos tópicos seguintes, quando descrevermos os procedimentos metodológicos. Antecipamos aqui que todas as decisões de ordem metodológica foram guiadas por uma simples regra de prudência, postulada por Rolnik (2007, p. 69), que diz que a conduta de pesquisador não pode agir “no sentido da pura destruição de si mesmo e/ou do outro”. Neste sentido, apontaremos como esses dois sites formam um foco de observação mais prudente.

A amostra foi intencionalmente construída nesses sites para compor um conjunto heterogêneo de imagens, seguindo a necessidade imposta pela problematização. Em relação aos procedimentos de seleção da amostra listados por Frago, Recuero e Amaral (2011), optamos por fazer uma coleta multiescalar: coletamos nesse foco de observação duas amostras que se diferem em escala. A primeira é uma amostra bruta, que abrange a totalidade de imagens que nos foram apresentadas durante a experiência concreta de navegação: resultou em um conjunto formado por 2.463 imagens. Sua observação permite a identificação de regularidades e singularidades em um universo mais abrangente. A segunda é uma amostra refinada, recortada de dentro da primeira: escolhemos 84 imagens que representavam as regularidades e os processos singulares de diferenciação. Com isso, os resultados da pesquisa surgem no

cruzamento entre a observação da amostra bruta e a investigação qualitativa da refinada. Como colocam as autoras: “A composição multiescalar e multimetodológica favorece percepções holísticas e viabiliza o cruzamento de informações, potencializando a validade dos resultados da pesquisa” (FRAGOSO, RECUERO, AMARAL, 2011, p. 69). Justificamos o tamanho de cada amostra e relatamos os seus processos de constituição nos capítulos seguintes, pois são movimentos inerentes à execução dos diferentes procedimentos metodológicos e dos respectivos resultados obtidos a partir deles.

#### 2.4. Procedimentos metodológicos: quatro ordens temporais

Quando discutimos o objeto de pesquisa à luz da tese do *alter ego*, assinalamos que Schutz se apoiava na filosofia de Bergson para descrever a experiência do relacionamento em três ordens temporais. Para entrarmos na descrição dos procedimentos metodológicos que executamos na pesquisa, retomemos este ponto, agora com o aporte bergsoniano. A primeira ordem temporal do relacionamento, que Schutz nomeia de subjetiva, remete ao que Bergson denomina de duração interior: cada sujeito inserido em um relacionamento tem acesso a uma interioridade que é privada. A segunda ordem, a intersubjetiva, remete à conexão das duas durações que compõem a esfera do Nós: o relacionamento é o encontro de dois fluxos de consciência. A terceira ordem, a intersubjetiva objetiva, remete a uma duração que engloba os outros dois fluxos citados anteriormente e os torna simultâneos. Para, então, investigarmos o processo de atualização da imaginação em imagens, adentramos nas três ordens temporais a que temos acesso na experiência dos videorrelacionamentos. Em cada ordem de tempo, o *Problema 1* é desdobrado em uma nova pergunta que nos encaminha à aplicação de um procedimento distinto, o que confere ao método intuitivo um caráter multimetodológico. Como coloca Bergson (2006b, p. 216): “Esse método apresenta, na aplicação, dificuldades consideráveis e que não cessam de renascer, porque ele exige, para a solução de cada novo problema, um esforço inteiramente novo”. Começamos a investigação na ordem intersubjetiva, em que procedemos com uma **Observação participante**. Seguimos para o tempo subjetivo, na aplicação do procedimento de **Decifração**. Por fim, nos encaminhamos para o tempo intersubjetivo objetivo, na **Restituição dos emparelhamentos**. Nos tópicos seguintes, discorreremos sobre a execução desses três procedimentos e explicitamos os objetivos que eles visam a cumprir.

Mas é preciso lembrar que o método intuitivo não se encerra na investigação da experiência. No momento da **Reviravolta** (*Problema 2*), damos um passo além dessas três

ordens temporais em direção a uma quarta ordem, o próprio tempo real, de natureza virtual. Ou seja, a pesquisa termina quando deixamos a ordem da experiência para apreendemos a imaginação em sua duração. Descrevemos também esse procedimento que finaliza a investigação e apresenta os seus resultados.

#### **2.4.1. Experiência intersubjetiva: Observação participante**

O primeiro procedimento metodológico que aplicamos na investigação é o da Observação participante. Todavia, é importante afirmar de início que, devido à natureza *on-line* do objeto e ao próprio objetivo específico que o procedimento visa a cumprir neste trabalho, sua aplicação apresenta diferenças em relação ao uso em pesquisas antropológicas, de cunho etnográfico, que têm como uma das principais referências o clássico texto de Whyte<sup>47</sup> (2005). Nomeamos o procedimento desta forma de acordo com um sentido mais literal: como nosso acesso ao sistema desses sites se dá como usuário (e não como administrador), para *observamos* às imagens, precisamos *participar* dos videorrelacionamentos. Mas, claro, não se trata de uma observação e participação livre, tal como a etapa de exploração empírica que precedeu a problematização. A observação participante, enquanto uma etapa da investigação do problema, é um procedimento que observa as imagens de maneira regular e sistematizada, de acordo com modos de agir pré-determinados.

Como participamos dos videorrelacionamentos, a primeira experiência que temos com o objeto é de ordem intersubjetiva: compomos a esfera do Nós com outros sujeitos que nos foram randomicamente conectados. Para adentrarmos nessa multiplicidade de imagens, foi necessário, então, que o sujeito-pesquisador também se tornasse sujeito-na-imagem. Ao assumirmos esse papel, optamos por não revelar o sujeito-pesquisador para os usuários dos sites. Detemo-nos durante um tempo da pesquisa sobre essa questão, pois inicialmente não tínhamos a intenção de realizar uma pesquisa discreta (BANKS, 2009, p.112), na qual o pesquisador se disfarça de usuário para coletar dados da comunidade. Mas tanto a nossa

---

<sup>47</sup> Alguns pontos em que a nossa aplicação do procedimento se diferencia do procedimento antropológico: o foco de observação inviabiliza, por exemplo, o contato direto com líderes da comunidade, a repatriação dos dados coletados, a divulgação pública dos resultados para toda comunidade etc. Como vimos a partir de Turkle (1999), esses ambientes sequer podem ser entendidos como comunidades. Mas o próprio Whyte aponta que a sua observação participante não deve ser tomada como um modelo rígido; ela apresenta elementos gerais que devem ser adaptados às particularidades de cada objeto de pesquisa: “Não sugiro que minha abordagem em *Sociedade de esquina* precisa ser seguida por outros pesquisadores. Em alguma medida, ela deve ser única, para mim mesmo, para a situação particular e para o universo de conhecimentos que existia quando comecei o meu trabalho. Por outro lado, deve haver alguns elementos comuns no processo de pesquisa de campo”. (WHYTE, 2005, p. 284).

exploração por esses ambientes como a revisão da bibliografia especializada apontavam para a direção oposta. Hudson e Bruckman (2004) realizaram um importante estudo<sup>48</sup> sobre a objeção dos usuários de *chat* a pesquisas. Os autores pediram o consentimento para gravar as conversas de 766 usuários em diferentes *chatrooms* do *IRC (Internet Relay Chat)*. O resultado foi que apenas quatro usuários consentiram, aproximadamente 0,5%. Nos outros 99,5% dos casos, os pesquisadores obtiveram diferentes reações negativas: simples objeções; variados tipos de ofensas dos usuários; a expulsão e/ou o banimento por moderadores (receberam um *kick* ou um *boot*, nos termos do *IRC*). Esses resultados levaram Hudson e Bruckman (2004, p. 138) a concluir de forma taxativa: obter o consentimento dos usuários em ambientes de *chatroom* torna a pesquisa impraticável. Nossa observação exploratória pelos *videochats* randômicos corroborou com essa conclusão dos autores: em praticamente todos os casos em que anunciamos a prática de uma pesquisa para o usuário, o videorrelacionamento foi imediatamente interrompido.

Um relato de pesquisa de Fragoso et al. (2008) ilustra bem o debate ético em torno da questão do consentimento nas pesquisas de internet. Os autores realizaram um experimento pedagógico de pesquisa, que envolveu a participação de estudantes de graduação no ambiente do *Second Life*, onde eles deveriam coletar dados em conversações com os usuários. Fragoso et al. contam que durante a preparação do experimento, nas discussões em sala de aula, os estudantes divergiram se deveriam ou não revelar que as conversas serviriam para fins de pesquisa. Para um grupo, era evidente que todas as conversas que se dão no *Second Life* são públicas e poderiam ser observadas e gravadas livremente. Mas os estudantes também manifestaram apreensão em relação às consequências éticas, morais e culturais dessa decisão, principalmente por se tratar de um ambiente de alcance global. O que podemos notar é que esse debate é consequência da dificuldade em se estabelecer fronteiras entre o que é público e o que é privado nos ambientes dialógicos da internet.

Hudson e Bruckman (2004) também problematizam essa dicotomia público/privado nos ambientes de *chat*: para os autores, embora uma *chatroom* possa ser formalmente classificada como um ambiente público, os usuários a entendem como um espaço privado. Essa discussão sempre foi central na nossa pesquisa: o videorrelacionamento, ao ser formado na esfera do Nós recíproco, está numa região intermediária entre o público e o privado. Como foi colocado no capítulo anterior, a manutenção da privacidade ou a publicação de uma informação depende do acordo fiduciário entre os dois participantes. Sobre esta questão, pensamos que os dois sites

---

<sup>48</sup> Este trabalho de Hudson e Bruckman (2004) serviu como referência para o relatório de ética da *Association of Internet Researchers*, disponível em: <<http://aoir.org/reports/ethics2.pdf>> Acesso em 20 abr. 2014.

escolhidos formam um foco de observação mais prudente, pois o componente randômico confere também uma dimensão coletiva ao acesso das imagens: elas podem ser acessadas por qualquer usuário que esteja em trânsito nos sites. Com isso, não trabalhamos com imagens produzidas em um acordo fiduciário particular; são imagens disponibilizadas pelos próprios participantes para o livre acesso randômico por outros. Além disso, tanto o *Chatroulette* como o *Omegele* alertam o usuário que, à medida que ele participa de uma interação com *webcam*, sua imagem pode ser capturada por qualquer sujeito com que ele se conecte durante seu trânsito pelo site. Assim, entendemos que a nossa investigação desses ambientes não invade a privacidade do outro: o usuário, ao aceitar essa política para acessar o serviço, cede a posse das imagens que ele veicula para qualquer indivíduo com quem ele estabeleça uma conexão aleatória. São, desse modo, imagens produzidas na esfera do Nós recíproco, para a formação de videorrelacionamentos, mas que são acessadas em um ambiente coletivo, no trânsito randômico de cada usuário. Entretanto, apesar de considerarmos que os *videochats* randômicos são mais públicos do que outros serviços de *chat*, entendemos que é prudente seguir na pesquisa o preceito ético aconselhado por Hudson e Bruckman: à medida que o consentimento é impraticável, outros cuidados devem ser levados em consideração para que as informações coletadas publicamente não causem danos aos sujeitos em sua esfera privada: é preciso reter e proteger os dados pessoais para manter os sujeitos no anonimato.

Como não nos revelamos como pesquisador, agimos, em certa medida, como usuário. O que não quer dizer que a figura do pesquisador seja apagada, pois mesmo essa postura segue um objetivo definido e não limita à investigação. Neste ponto, nos aproximamos e nos afastamos da observação participante de Whyte. Aproximamo-nos quando o autor relativiza a importância de procedimentos rígidos para a coleta de dados, como a execução de entrevistas: “sentando e ouvindo, soube às respostas que nem mesmo teria tido a ideia de fazer se colhesse minhas informações apenas por entrevistas” (WHYTE, 2005, p2. 304). Mas nos afastamos quando optamos por não proceder com nenhum tipo de entrevista ou questionário: como a problematização não é propriamente antropológica, não nos interessa obter respostas dos sujeitos ou produzir determinadas reações neles. Na verdade, a intenção é que o relacionamento se dê com naturalidade, de acordo com a própria condução do outro, para que o videorrelacionamento seja o mais extenso possível (pois, como vimos, as interações tendem a ser breves). Damos um enfoque flusseriano ao procedimento: a nossa observação participante não tem como meta a investigação dos grupos de homens que atuam nos ambientes dos dois sites; não torna os sujeitos em objetos de pesquisa; ela simplesmente possibilita o acesso às imagens que são produzidas.

Mas o procedimento não implica ainda em uma leitura analítica das imagens. Trata-se, com efeito, de uma experimentação delas de dentro da esfera do Nós recíproco. Adentramos a experiência concreta do relacionamento do Nós do modo como ele é descrito pelo próprio Schutz (1979, p. 188): “Dentro da unidade dessa experiência posso estar consciente simultaneamente do que está se passando em minha mente e na sua, *vivenciando* as duas séries de experiências como uma só série – aquilo que vivenciamos juntos”. Desse modo, na pesquisa, a observação participante é, sobretudo, uma vivência do videorrelacionamento: tornamo-nos imagem para vivenciar uma conexão com a imagem do outro. Ou ainda, pelo prisma bergsoniano, podemos dizer que se trata de uma etapa da intuição em que o espírito se encontra em um estado de consciência imediata do videorrelacionamento, que aciona a memória-hábito para agir sobre as imagens no presente, e não para reconhecer atentamente as suas diferenças.

Existe, contudo, um componente das imagens que é observado com atenção nesta primeira etapa, justamente por estar relacionado à participação dos sujeitos. É o que nos referimos no primeiro objetivo específico da pesquisa, sobre o componente humano da imaginação. Para esclarecer, então, quais são esses dados humanos (e os decorrentes cuidados éticos referentes à sua investigação), vamos abrir um breve parêntese para adentrar em uma discussão teórica sobre identidade pessoal, segundo a filosofia de Paul Ricoeur (1991). O pensamento do autor recoloca a pergunta “quem?” na questão da identidade e problematiza como se dá a constituição do sujeito que se autodesigna com o pronome pessoal “eu”. Ao final da sua reflexão, Ricoeur propõe que a constituição da identidade deve ser pensada em uma dialética operada por dois conceitos: a mesmidade (ou identidade-idem) e a ipseidade (ou identidade-ipse). Recuperamos esses conceitos para fundamentar a observação participante, pois, na investigação do agente humano da imaginação, focamos principalmente no polo da ipseidade, e nos remetemos à mesmidade apenas de modo generalizante.

Segundo Ricoeur, o polo da mesmidade confunde a questão “quem?” com a questão “o quê?” e responde o problema da identidade pessoal na construção de um núcleo imutável do sujeito, que garante a sua permanência no tempo e permite o seu reconhecimento por outros. Essa construção tem uma componente qualitativa, referente às marcas que nos permitem distinguir (e, do mesmo modo, assemelhar) os sujeitos, e também uma componente quantitativa, no sentido de que toda identidade é composta de forma numérica, através de repetições. O autor define que “essas duas componentes são irreduzíveis uma à outra” (RICOEUR, 1991, p. 141) e formam o substrato de identificação do sujeito: o reconhecimento de uma identidade nada mais é do que a percepção de marcas distintivas observadas em um determinado número de ocorrências.

De acordo com a nossa regra de prudência, não divulgamos qualquer dado de mesmidade que permita identificar os sujeitos, uma vez que a circulação da pesquisa poderia eventualmente lhes causar dano. Nesse sentido, o próprio foco de observação escolhido é prudente, pois tanto o *Omele* como o *Chatroulette* já destituem o usuário de componentes quantitativos e qualitativos da mesmidade. O componente quantitativo é anulado, à medida que o sistema randômico impossibilita uma repetição ordenada dos pares de interação. Se a observação focasse em ambientes onde os sujeitos pudessem ser escolhidos, seria possível identificar os usuários mais frequente. Já em relação ao componente qualitativo da mesmidade, os dois sites destituem o usuário da maioria das marcas distintivas que permitiriam a sua identificação. No *Chatroulette*, ele é identificado apenas pelo país em que reside. No *Omele*, nenhum dado é fornecido, o usuário não pode sequer utilizar um *nickname*: ao iniciar um *chat*, ele é imediatamente enquadrado com o pronome inglês *you* (“você”, na versão em português do site), destacado na cor azul, e o contrassujeito com que ele estabelece a interação recebe o adjetivo *stranger* (estranho), na cor vermelha. Assim, pensamos que o *Omele* e o *Chatroulette* formam um foco de observação prudente, pois apresentam imagens de sujeitos que foram destituídos, em certa medida, da sua mesmidade.

Já a via da ipseidade coloca o próprio “eu” à frente da pergunta “quem?” e a resposta do problema da identidade se dá em uma narrativa. Esse conceito considera a dimensão temporal como um fator de mudança: o fato de que sujeito se modifica com o tempo e que ele próprio se torna um outro. Trata-se, desse modo, de um tipo diferente de permanência no tempo, que não é “reduzível à determinação de um substrato” (RICOEUR, 1991, p. 143). Ao sustentar a ipseidade na teoria da narrativa, Ricoeur propõe que a sua constituição é resultado das ações dos sujeitos: “O passo decisivo em direção de uma concepção narrativa da identidade pessoal é dado quando passamos da ação ao personagem. É personagem aquele que faz a ação na narrativa” (RICOEUR, 1991, p. 170).

O componente humano da imaginação é observado aqui em relação à ipseidade, a essa dimensão narrativa da identidade. Todavia, isso não quer dizer que pretendemos recuperar e relatar a narrativa de vida dos usuários. A narrativa que observamos é a que se desenrola durante o “aqui e agora” do videorrelacionamento: ela que não tem passado, nem futuro, pois os pares nunca se repetem; ela está fincada no tempo presente. Nos termos de Schutz, podemos dizer que é uma narrativa que se dá nesse breve período em que os dois sujeitos envelhecem juntos. Desse modo, esse encaminhamento baseado nos conceitos de Ricoeur está de acordo com a forma como Schutz investiga os relacionamentos intersubjetivos, a partir da tipificação e interpretação das ações e dos comportamentos expressivos dos sujeitos. É preciso dizer que

também trabalhamos, em alguns momentos, no plano da mesmidade, mas sempre de modo generalizante, sem revelar dados pessoais: na verdade, apenas quantificamos índices relativos à faixa etária e ao gênero dos participantes, pois são dados que nos permitem fazer algumas inferências sobre os seus modos de agir.

Desse modo, no procedimento da observação participante, o *Problema 1* (sobre o processo de atualização da imaginação) se desdobra em outra questão, relacionada ao primeiro objetivo específico: **como agem os sujeitos-na-imagem?**

#### **2.4.2. Experiência subjetiva: Decifração**

O segundo procedimento metodológico que aplicamos é a Decifração, proveniente do pensamento de Flusser (1985; 2007). Em comparação com procedimento anterior, ele implica na adoção de uma diferente postura diante das imagens. Na observação participante, somos conscientemente guiados por uma fé no simulacro, por uma crença de que as imagens são janelas para o mundo. É o que torna o videorrelacionamento possível apesar da distância entre os dois participantes. A decifração requer que deixemos de lado a idolatria: é preciso partir do pressuposto de que as imagens, por mais análogas que sejam ao mundo, têm um caráter simbólico organizado por códigos. Podemos distinguir essas duas posturas relativas aos procedimentos em termos bergsonianos: na observação participante, como mencionamos, o espírito reconhece as imagens de modo imediato e, por isso, apreende apenas o seu significado referente ao mundo; na decifração, a consciência começa a ser alargada, se desloca para regiões mais profundas da memória para ir além do significado das imagens e reconhecer atentamente os códigos que as compõem.

Para apresentarmos o procedimento de decifração, retomemos, então, o pensamento de Flusser (2007), aprofundando principalmente os conceitos de símbolo e código. Para o autor, símbolos são “coisas que têm sido convencionalmente designadas como representativa de outras” (FLUSSER, 2007, p. 113). Essa convenção que liga o símbolo ao seu significado pode ser objetiva, ao requerer um aprendizado e uma aceitação dos agentes, como no caso do alfabeto, assim como pode ser subjetiva, inconsciente, que não precisa ser aprendida, como no caso do cinema (não precisamos ter um conhecimento consciente das convenções cinematográficas para assistir um filme). Flusser define que a decifração é um procedimento que busca compreender como os vários símbolos se relacionam a significados por meio de convenções objetivas e/ou subjetivas. Como coloca o autor: “É necessário aprender a decifrar

essas imagens, é preciso aprender as convenções que lhe imprimem significados” (FLUSSER, 2007, p. 142). No caso específico das imagens técnicas, resultantes de aparelhos e meta-aparelhos, os símbolos e significados se articulam por meio de convenções estabelecidas pelos programas e metaprogramas: programações do *hardware* e do *software*, mas também da cultura, da economia, da política, da ciência etc. A decifração, desse modo, é um procedimento que busca, em primeiro lugar, perceber os símbolos objetivos e subjetivos das imagens que estão relacionados aos diferentes níveis de programação da técnica. É o que já havíamos antecipado na reflexão teórica: decifrar as imagens técnicas implica em reconstituir o programa do aparelho.

O conceito de código, por sua vez, remete a um sistema de organização de símbolos que estrutura o pensamento. O que Flusser (2007) propõe é que cada processo de imaginação organiza seus símbolos de modo distinto, na estruturação de um particular modo de pensar. Por isso, não há um modelo para decifrar imagens. Podemos citar alguns tipos de códigos discutidos pelo autor, que entendemos estar no centro da organização dos símbolos nas imagens que pesquisamos. Em primeiro lugar, evidentemente, o código imagético, que é a base do “pensamento-em-superfície”. A característica desse código é distribuir os símbolos em uma superfície bidimensional, imaginar o mundo em duas dimensões. Por segundo, o código conceitual, que estrutura o “pensamento-em-linha”. Flusser se refere aqui principalmente ao alfabeto, em que a produção de mensagens requer uma organização dos símbolos em uma sequência linear. As imagens de *videochat* possuem esse tipo de codificação, pois as superfícies não são estáticas, elas são dotadas de um fluxo linear. Para Flusser (2007, p. 110), qualquer imagem em movimento é um caso em que “‘o pensamento-em-superfície’ vem absorvendo o ‘pensamento-em-linha’”. Por isso, “ainda os lemos [filmes e programas de TV] como se fossem linhas escritas e falhamos na tentativa de captar a qualidade de superfície inerente a eles” (FLUSSER, 2007, p. 108).

Há também na imaginação do videorrelacionamento um código numérico, decorrente da natureza digital das imagens: não podemos esquecer que são imagens de computador, resultantes da síntese de sequências binárias. Flusser (2007) destaca que o código numérico era originalmente atrelado ao pensamento em linha (no código alfanumérico). À medida que ele, por meio da computação, passa a ser utilizado para sintetizar superfícies, surge uma nova forma de imaginação: as imagens digitais não precisam mais captar os fenômenos do mundo em suas três dimensões, elas são projeções de “cálculos adimensionais” (FLUSSER, 2007, p. 172). Para o autor, essa mudança instaura uma crise na estrutura tanto do pensamento-em-linha como do pensamento-em-superfície, embora ainda não se consiga perceber claramente as suas

consequências: “a mudança no pensamento (e na ação), provocada por essas invenções, ainda está em curso e não chegou ao fim” (FLUSSER, 2007, p. 171).

O que queremos evidenciar com essa exposição anterior é que o procedimento de decifração direciona o olhar para os diferentes modos de codificação que estão articulados nas imagens. Ele visa a cumprir, com isso, o segundo objetivo específico da pesquisa, sobre o componente técnico da imaginação. A execução do procedimento é desafiadora, pois, como descreve Flusser (2007), cada código estabelece um diferente processo de leitura: a decifração das imagens técnicas abrange uma variedade de formas de ler. O código conceitual, em primeiro lugar, impõe uma leitura em linha do fluxo audiovisual, em que precisamos acompanhar a sequência que nos é imposta. O código imagético, por segundo, apresenta duas possibilidades de leitura. A primeira é sintética, pois podemos abarcar a totalidade de uma superfície apenas com um lance de olhar. A segunda é analítica, à medida que nos dispusermos a prolongar a observação para decompor atentamente os símbolos. Diferente da leitura em linha, portanto, a leitura analítica de superfícies não tem uma ordem pré-estabelecida, o leitor pode percorrer o olhar livremente pelos símbolos que estão codificados. Por fim, o código numérico é o que estabelece mais dificuldades de leitura, devido ao seu caráter “vazio” (FLUSSER, 2007, p. 170): ele sintetiza os outros códigos (imagéticos e conceituais) sem revelar-se. Flusser não avança muito sobre como lê-los, mas entendemos que seria improdutivo simplesmente transcodificar os símbolos de superfície em equações (e nem teríamos competência para isso). O que nos parece importante observar é como esse tipo de código sintetiza os outros, incidindo no fluxo e na superfície. Para ilustrar essa articulação, podemos citar como exemplo um aspecto previamente mencionado sobre o nosso foco de observação. Vimos que o *Chatroulette* utiliza um *software* de monitoramento para proibir a nudez dos usuários. O que ocorre nesse caso é que o código numérico é acionado para que o código conceitual (o fluxo da imagem) seja interrompido quando o código imagético apresenta símbolos de superfície relacionados ao significado da nudez. Dessa forma, o código numérico não é propriamente lido: o que interessa perceber é como as superfícies e suas sequências lineares são codificadas segundo a lógica de *softwares*. No esquema a seguir (*Tabela 1*), sistematizamos a relação entre os códigos e os processos de leitura.

| CÓDIGO     | TIPO DE LEITURA  |
|------------|--|
| Conceitual | Linear   |
| Imagético  | Sintética de superfícies<br>Analítica de superfícies                                 |
| Numérico   | Leitura da codificação dos <i>softwares</i> que incidem nas linhas e nas superfícies |

**Tabela 1:** Códigos e leituras  
**Fonte:** Elaborada pelo autor

Na observação participante, já operamos uma leitura em linha das imagens, assim como uma leitura sintética das suas superfícies: são leituras de reconhecimento automático, que nos levam a apreender os significados de mundo (para podermos participar dele). Contudo, não é possível efetuar uma leitura analítica da superfície: como a experiência concreta se dá na transmissão de imagens em tempo presente (e tendo em vista também que os videorrelacionamentos tendem a ser efêmeros), não conseguimos prolongar a leitura para decodificar os símbolos. A leitura analítica só se torna possível uma vez que superemos o pensamento em linha para captar a qualidade de superfície. Em relação a esse movimento, Flusser (2007, p. 108) discorre sobre a possibilidade do leitor de controlar e manipular a sequência das imagens de filmes e programas de TV. Isso não é possível no caso do *videochat*, já que as imagens não são gravadas para o acesso posterior dos usuários. Com isso, como a experiência concreta nos impõe uma leitura em linha em tempo presente, é preciso que ela seja desnaturalizada para a análise das superfícies.

Decidimos, então, gravar a imagem e o som de todos os videorrelacionamentos vivenciados durante a etapa de observação participante. Para isso, conectamos um segundo monitor ao computador utilizado para navegação e duplicamos a imagem da tela nele. À sua frente, foi posicionada uma filmadora digital, que enquadrava toda a interface gráfica dos sites. Essa operação tornou possível gravar a experiência sem revelar a câmera para o contrassujeito (mantendo oculta a figura do pesquisador para que a investigação não fosse impraticável). Optamos por usar uma câmera, ao invés de *softwares* de captura de tela, por questão de prudência: levamos em consideração que um dispositivo de gravação que não estivesse *on-line* garantiria maior segurança na proteção e retenção das imagens. Ademais, todas as imagens foram arquivadas em dois *Hard drives* externos, aos quais somente o pesquisador e o orientador do trabalho tiveram acesso.

A gravação nos deu a possibilidade de manipular a sequência das imagens para aprofundar a leitura em superfície: foi possível assisti-las reiteradas vezes, pausar os seus quadros para notar detalhes, observá-las em conjunto, sobrepô-las umas às outras. Além disso,

permitiu também que o vínculo intersubjetivo fosse desfeito e que a nossa atenção se voltasse exclusivamente para as imagens que são produzidas pelos contrassujeitos. É neste sentido que nomeamos esta etapa de experiência subjetiva: não desempenhamos mais o papel de sujeito-na-imagem que estabelece um vínculo com outro; assumimos o papel de sujeito-pesquisador que enfrenta a leitura de uma imagem. Trata-se de uma ordem temporal que compõe o videorrelacionamento em sua concretude, mas que só pode ser acessada quando a experiência é desnaturalizada. É a partir da manipulação do fluxo, de uma observação reiterada, que refinamos a amostra para as 84 imagens que foram decifradas.

É preciso dizer que nenhuma imagem, seja da amostra bruta ou da refinada, será divulgada nos textos vinculados à pesquisa<sup>49</sup> (em relatórios, em artigos ou mesmo aqui na tese). Essa opção também obedece à regra de prudência, à medida que a divulgação das imagens restituiria a componente qualitativa da mesmidade dos sujeitos: revelaria marcas distintivas corporais que permitiram o reconhecimento deles. Resolvemos, assim, não reproduzir o código imagético no processo de escrita. Em certa medida, isso configura uma limitação para a descrição textual do procedimento e para a apresentação dos seus resultados, pois, como conclui Flusser, o pensamento-em-superfície produz mensagens mais completas e ricas: “demora muito mais tempo descrever por escrito o que alguém viu em uma pintura do que simplesmente vê-la” (FLUSSER, 2007, p. 106). Além disso, o autor acredita que a tendência para o futuro é que a escrita seja cada vez mais transcodificada em superfícies. Por outro lado, Flusser (2007, p. 140) também considera que “o propósito original da escrita era facilitar o deciframento das imagens”, já que o código conceitual cumpre uma função explicativa, ao ser capaz de maior nitidez e clareza na construção de argumentos. Os próprios textos do autor são marcados pela descrição em linha de diferentes tipos de imagens. Ou seja, ao mesmo tempo em que Flusser critica o código conceitual e nota a tendência da sua substituição, ele o adota para estruturar o seu pensamento<sup>50</sup>. Destarte, nosso processo de escrita dos resultados obtidos na decifração segue por esse mesmo caminho, percebe as limitações do pensamento-em-linha, mas recorre a ele para explicar as imagens: transcodifica superfícies em conceitos.

---

<sup>49</sup> Apenas a versão do texto que foi entregue aos membros da banca avaliadora foi acompanhada por um encarte com os *frames* das 84 imagens que compõem a amostra refinada, para que eles pudessem ter uma leitura mais completa dos resultados do procedimento de decifração. Toda a amostra bruta será mantida por um tempo de cinco de anos após a finalização da pesquisa e poderá ser consultada por terceiros que obedeçam algumas exigências que visam a manutenção do sigilo.

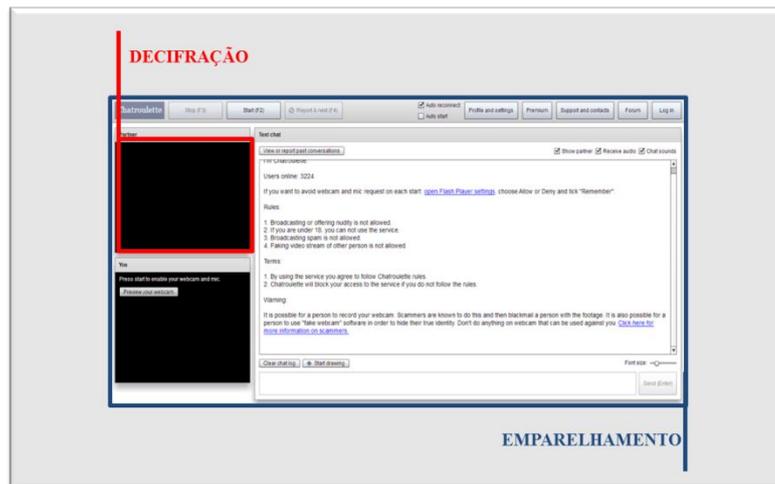
<sup>50</sup> Duarte (2012, p. 35) faz um comentário que expressa o sentimento ambivalente de Flusser em relação à questão da escrita: “Flusser não ousa afirmar categoricamente que as imagens técnicas substituirão totalmente a escrita, mas vê tendências muito claras nessa direção (que parece não lhe agradar totalmente, já que ele afirmou numa carta a Leônidas Hegenberg que ‘ainda não cheguei a nenhuma conclusão, salvo esta: a única vida digna é a diante da máquina de escrever’)”.

Assim, no procedimento de decifração, o *Problema 1* se desdobra em outra questão, relacionada ao segundo objetivo específico: **como as imagens são tecnicamente codificadas?**

#### **2.4.3. Experiência intersubjetiva objetiva: Restituição dos emparelhamentos**

O terceiro procedimento metodológico da pesquisa é o que denominamos Restituição do emparelhamento. Essa nomeação segue o mesmo sentido que foi construído durante a discussão teórica do fenômeno: que os sinais de vídeo, ao serem mixados (montados espacialmente em limites geométricos impostos pela interface gráfica), se associam na formação de parênteses. Na etapa anterior, de decifração, a temporalidade intersubjetiva da experiência concreta é desnaturalizada para que permitir à leitura das imagens produzidas pelos sujeitos. Ou seja, separamos cada sinal de vídeo do seu par para ler a codificação técnica. Todavia, notamos que essa leitura separada das imagens poderia ser aplicada a qualquer imagem técnica, qualquer fluxo audiovisual, qualquer modalidade de webvídeo. Faltava ainda um procedimento capaz de produzir um olhar analítico sobre o componente dialógico da imaginação, sobre o método de comunicação pelo qual o fenômeno do videorrelacionamento transporta suas mensagens. É para cumprir essa demanda da investigação, referente ao atingimento do terceiro objetivo específico, que o procedimento é aplicado.

O primeiro passo do procedimento implica na reinserção das imagens (já decodificadas) no fluxo de tempo intersubjetivo: a restituição das parênteses originais. Mas isso não quer dizer que retornamos propriamente à experiência concreta (e à sua temporalidade intersubjetiva), pois continuamos manipulando as mesmas imagens gravadas. A experiência permanece desnaturalizada e o que fazemos nessa etapa é simplesmente ampliar o nosso campo de visão: na decifração, nosso olhar se restringe aos limites da interface que são destinados à imagem subjetiva do outro; no emparelhamento, ele abrange toda a interface gráfica (conforme representado na *Figura 7*), de modo que possamos ver simultaneamente as duas imagens. É nesse sentido que atuamos na temporalidade intersubjetiva objetiva, que também só poderia ser acessada na desnaturalização da experiência. Enquanto que na observação participante, vivenciamos os videorrelacionamentos de dentro da esfera do Nós recíproco (no papel de sujeito-na-imagem), no emparelhamento, restituímos as parênteses de imagens e permanecemos numa posição fora do videorrelacionamento.



**Figura 7:** Campos de visão nos procedimentos de Decifração e Emparelhamento  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do *Chatroulette*

Como ainda atuamos na experiência desnaturalizada, continuamos com a mesma postura analítica do procedimento de decifração. Na verdade, alcançamos aqui um estado mais alargado de consciência do fenômeno, já que, para reconhecer atentamente as características do método dialógico de comunicação, o procedimento de emparelhamento é operado na retomada dos dados obtidos nas etapas anteriores. A ideia que seguimos é que, na imaginação dialógica, as mensagens são transportadas a partir das ações expressivas que os sujeitos desempenham segundo códigos compartilhados (programados pelo aparelho). Com isso, o que nos leva a um conhecimento ampliado do fenômeno é o cruzamento dos resultados dos outros procedimentos: no emparelhamento, analisamos tanto o caráter humano discutido durante a observação participante (a síntese das ações expressivas) como o caráter simbólico investigado na decifração (o compartilhamento de uma codificação). É o olhar analítico sobre essas sínteses que ocorrem entre as duas imagens que nos leva a compreender como são engendrados nesses ambientes diferentes processos de intercomunicação. Por isso que operaremos o procedimento na multiplicidade qualitativa de videorrelacionamentos que compõem a amostra refinada.

Além disso, como o procedimento amplia o nosso campo de visão para o quadro maior (no qual as duas imagens estão inseridas), passamos a decifrar também outros códigos que compõem a interface gráfica dos sites. Deciframos os símbolos que se organizam ao redor das imagens: botões que acionam comandos, caixas de texto que permitem o intercâmbio de mensagens escritas etc. Procedemos deste modo, pois entendemos que, no transporte das mensagens, a imaginação audiovisual se relaciona com outros códigos e atos comunicativos

que estão em seu entorno. Esse olhar ampliado nos leva a uma compreensão ainda mais completa dos processos de intercomunicação que os videorrelacionamentos engendram.

Assim, no procedimento de emparelhamento, o *Problema 1* se desdobra em outra questão, relacionada ao terceiro objetivo específico: **como as imagens são dialogicamente transportadas no processo de intercomunicação?**

#### 2.4.4. Virada da experiência: Reviravolta

Após investigarmos o processo de atualização da imaginação em imagens técnicas (*Problema 1*) – na execução de três procedimentos metodológicos e no cumprimento dos três objetivos específicos –, operamos, enfim, a Reviravolta da experiência (*Problema 2*). Esse procedimento é o momento final do método intuitivo e busca alcançar o objetivo geral da pesquisa: apreender a imaginação do videorrelacionamento na sua duração, em sua virtualidade. A reviravolta implica em nos deslocarmos para uma ordem virtual do tempo que não pode ser acessada na experiência (concreta ou desnaturalizada): o próprio tempo real. Como Deleuze (1999) postula em uma citação que apresentamos anteriormente, é preciso que ultrapassemos a experiência em direção das suas condições. Ou, como o próprio Bergson (2006b, p. 216) formulou, fazemos a “passagem do imediato ao útil”. O espírito finaliza o alargamento da consciência para reconstituir o fenômeno “com os elementos infinitamente pequenos que percebemos da curva real” (BERGSON, 2006b, p. 216). Para dar conta dessa reconstituição em seus pormenores, voltamos a observar todas as imagens da amostra bruta a partir dos resultados obtidos na análise da amostra refinada. Na problematização do processo de atualização, as imagens decifradas se tornam “verdadeiros pontos brilhantes em torno dos quais os outros formam vaga nebulosidade” (BERGSON, 2006b, p. 200). À medida que a consciência do fenômeno se alarga e que nossa memória se dilata, os resultados da análise passam a iluminar toda a experiência vívida.

Vimos que o virtual é a tendência do misto que corresponde à duração – memória e impulso vital. Enquanto duração-memória, ele é uma qualidade que contrai todos os graus anotados na experiência. Com isso, no primeiro passo da reviravolta, o olhar busca sistematizar em uma unidade a totalidade dos resultados obtidos durante a investigação do *Problema 1* (as ações, os símbolos e o transporte). Mas, enquanto duração-impulso, o virtual também é uma qualidade que não interrompe o processo de atualização. Ele se distende constantemente em cada nova linha de diferenciação que é ramificada: “a diferenciação é sempre a atualização de

uma virtualidade que persiste através de suas linhas divergentes atuais” (DELEUZE, 1999, p. 76). Desse modo, o procedimento tem um segundo passo, no qual o olhar também busca perceber como a unidade persiste na mudança. O virtual da imaginação deve ser apreendido em sua duração, como memória (contração) e impulso (distensão). Como resume Deleuze (1999, p. 80): “*Sabemos que o virtual, como virtual, tem uma realidade; essa realidade, estendida a todo o universo, consiste em todos os graus coexistentes de distensão e de contração*”. Não formulamos, assim, um conceito de imaginação que abarque todo o universo empírico relacionado ao videorrelacionamento. O resultado da pesquisa não é propriamente um conceito, um universal, mas um monismo talhado sobre a nossa própria experiência com o objeto. Ele reconstitui as condições reais da experiência, pois é resultado da divisão do misto que ela nos forneceu.

Mas, como já mencionamos, o método intuitivo não encerra a pesquisa ao formar o monismo da imaginação. O próximo e último passo da reviravolta é testar a precisão do virtual a partir de um reencontro com os atuais: “Uma tal filosofia supõe que a noção de virtual deixe de ser vaga, indeterminada. É preciso que ela tenha em si mesma um máximo de precisão. Essa condição só será preenchida se formos capazes de, a partir do monismo, reencontrar o dualismo e dar conta deste em um novo plano” (DELEUZE, 1999, p. 75). Em outras palavras: é preciso retornar à experiência dos videorrelacionamentos, ao trânsito randômico dos sites, ao processo de atualização, partindo agora do ponto virtual da imaginação. É na constituição de uma nova experiência, em que o espírito se coloca ao mesmo tempo em um estado de consciência imediata e alargada para testar a precisão do monismo, que a intuição é finalizada.

## **2.5. Resumo das etapas metodológicas da pesquisa**

Por fim, apresentamos na *Tabela 2* um esquema das próximas etapas da investigação, no qual traçamos as relações entre o método, os problemas, os procedimentos e os objetivos da pesquisa. Aplicamos esse planejamento e apresentamos os seus resultados nos quatro capítulos seguintes, ajustando-o aos desafios que foram impostos pela experiência.

|                                       |   |   |   |  |
|---------------------------------------|---|---|---|--|
| <b>Problema</b>                       | Como a imaginação (uma técnica audiovisual dialógica), ao ser acionada para um videorrelacionamento no presente, se atualiza em imagens técnicas? |   |   | Como as imagens técnicas produzidas nos videorrelacionamentos convergem para um mesmo ponto virtual de imaginação? |
| <b>Questão desdobrada do problema</b> | Como agem os sujeitos-na-imagem?  | Como as imagens são tecnicamente codificadas? | Como as imagens são dialogicamente transportadas? |  |
| <b>Experiência</b>                    | Experiência concreta  | Experiência desnaturalizada                   |   | Condições da experiência   |
| <b>Ordem temporal</b>                 | Tempo intersubjetivo  | Tempo subjetivo                               | Tempo intersubjetivo objetivo                     | Tempo virtual  |
| <b>Procedimento</b>                   | Observação Participante   | Decifração                                    | Restituição do Emparelhamento                     | Reviravolta da experiência   |
| <b>Consciência</b>                    | Consciência imediata  | Consciência alargada                          | Consciência alargada                              | Consciência imediata e alargada  |
| <b>Objetivo</b>                       | Específico 1  | Específico 2                                  | Específico 3                                      | Objetivo geral   |
|                                       | <b>Capítulo 3</b>   | <b>Capítulo 4</b>                             | <b>Capítulo 5</b>                                 | <b>Capítulo 6</b>  |

**Tabela 2:** Mapa metodológico da pesquisa

**Fonte:** elaborada pelo autor

### 3. A EXPERIÊNCIA CONCRETA É UM JOGO SOCIAL NO QUAL OS PARTICIPANTES REALIZAM AÇÕES EM TRÂNSITO (Sobre o componente humano da imaginação)

Neste terceiro capítulo, discorremos sobre a dimensão humana da imaginação no fenômeno do videorrelacionamento, na apresentação e discussão dos resultados do procedimento de Observação participante. A aplicação, a interpretação dos dados obtidos e a escrita das primeiras versões do capítulo foram realizadas durante o período de sete meses de estágio doutoral no exterior, financiado pela Capes<sup>51</sup>, no Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social e Cultural da Universidade Autônoma de Barcelona (UAB), espaço acadêmico que, dentre suas diferentes linhas de investigação, desenvolve estudos na área da Antropologia audiovisual. O estágio, portanto, foi um deslocamento para outro campo do conhecimento, momento de importantes diálogos<sup>52</sup> em que nos foram oferecidos conselhos, interpretações e objeções que ajudaram na tentativa de cumprir este objetivo específico da pesquisa. No decorrer do capítulo, apresentamos os resultados, ao mesmo tempo em que refletimos sobre todo o processo de aplicação do procedimento. Os resultados são interpretações sobre os dados obtidos, assinaladas durante o relato da experiência concreta.

De acordo com o modo como foi desenhada metodologicamente, a observação participante se concretizou em 14 sessões (sete em cada site) de no máximo uma hora de duração, espalhadas em datas e horários aleatórios ao longo de três meses (em dezembro de 2014 e janeiro e fevereiro de 2015). Coletamos uma amostra bruta de escala ainda maior do que prevíamos, composta por 2.463 imagens, 1.154 do *Chatroulette* e 1.309 do ambiente para maiores de idade do *Omegle*. Em decorrência desta larga escala, optamos por apoiar nossas interpretações em um conjunto de estatísticas descritivas. Seguimos as lições de Perucha e Juárez (2003), que apontam que a estatística descritiva “trata da descrição numérica de conjuntos, sendo particularmente útil quando estes são de muitos elementos” (PERUCHA e JUÁREZ, 2003, p. 2, *tradução nossa*<sup>53</sup>). Observamos algumas variáveis e aplicamos cálculo percentual em relação ao universo das imagens coletadas em cada site. De acordo com o que

<sup>51</sup> Bolsa Capes/PDSE, processo n. 99999.004906/2014-04

<sup>52</sup> O estágio doutoral foi supervisionado pelo professor Dr. Jordi Grau Rebollo, importante interlocutor da pesquisa. Dentre os diferentes espaços de debate, destacamos a nossa participação no *Grup de Recerca en Antropologia Fonamental i Orientada* (Grafo).

<sup>53</sup> Tradução livre de: (...) *trata de la descripción numérica de conjuntos, siendo particularmente útil cuando éstos son de muchos elementos.*

postulam os autores, enquadrados os videorrelacionamentos do *Chatroulette* e do *Omegle* como um fenômeno aleatório, no qual a variação não segue uma predeterminação, e sim é regida pela lei do azar. Sendo este o caso, as estatísticas aqui apresentadas não pretendem estabelecer conclusões sobre o fenômeno em geral, mas apenas sobre a amostra coletada. O uso que fazemos da estatística também segue, assim, um viés intuitivo: a função delas é ajudar na descrição da nossa própria experiência nos sites (servindo de apoio para interpretação da amostra bruta), e não generalizar o modo como eles funcionam.

Para apresentar visualmente os dados percentuais, nossa opção foi por utilizar gráficos circulares, em alusão a um jogo de roleta. Essa metáfora, que está presente na palavra *Chatroulette* (chat-roleta), não é evidenciada neste ponto do texto para fazer referência somente à aleatoriedade que caracteriza o fenômeno. Queremos destacar outro componente, correlato à aleatoriedade, que pensamos ser central na investigação social dos *videochats* randômicos: que as suas interações são engendradas sob a forma de um jogo. As interpretações dos dados da observação participante seguiram por essa linha de argumentação, fundamentada na sociologia de Simmel (1983), na defesa de que esse tipo de interação é uma forma social dotada de uma dimensão lúdica; que se trata de um fenômeno de sociabilidade, no qual os usuários são impulsionados pelas atrações de um jogo. O relato da experiência, a apresentação dos dados e as interpretações foram divididas em quatro tópicos. Os três primeiros discorrem sobre as percepções de diferentes componentes do jogo: as conexões, em que refletimos sobre a constituições dos vínculos aleatórios com os outros; os participantes, em que discutimos algumas características gerais sobre os jogadores; e as ações, em que tipificamos as diferentes linhas de ação que observamos. No último tópico, finalmente, sistematizamos todos esses dados e cumprimos o objetivo específico, na interpretação de como os sujeitos agem.

Antes de entrarmos na investigação do jogo, iniciamos o capítulo com um salto para o passado, para as etapas da pesquisa que precederam à observação participante, e fazemos um breve relato que enfrenta o desafio de investigar o próprio espírito. Refletimos sobre as transformações que ocorreram em nossa subjetividade ao longo dos dois primeiros anos de contato com o objeto: processos de afecção, de habituação, de alterização. Esse relato evidencia, dessa forma, o desenvolvimento das competências que foram utilizadas no procedimento, assim como visibiliza algumas das nossas limitações em aplicá-lo.

### 3.1. O espírito

Ao iniciarmos a pesquisa no ano de 2012, não tínhamos familiaridade com o *videochat*. Sabíamos em geral do que se tratava, já o tendo utilizado em ocasiões pontuais. Mas evitávamos esse tipo de interação, pois a participação sempre causou certa hesitação em nosso espírito e não conseguíamos agir com naturalidade. Quando optamos pelo *videochat* como objeto empírico, esse obstáculo (essa sensação que se manifestava em nosso corpo) já era claro à consciência e sabíamos, então, que a pesquisa seria um caminho desconfortável. O objeto não havia sido escolhido a partir de significativa experiência prévia, afinidade ou praticidade. Ao contrário, a escolha indicava a necessidade de um contato com um objeto pouco conhecido e de um enfrentamento da nossa subjetividade. Se, ainda assim, tomamos esse caminho foi porque concordamos com Bergson (2006c) e também com Bachelard (2005), quando eles dizem que o espírito científico se move a partir de problemas. Ao menos foi o que ocorreu em nosso caso: o objeto foi escolhido, construído e delimitado a partir das perguntas que surgiram no rumo da investigação – um horizonte de questões para o qual se direcionava a nossa curiosidade científica –, e não por gosto ou motivações estritamente pessoais. Para obter as respostas, coube a nós, sujeito-pesquisador, deixarmo-nos transformar pelo processo de pesquisa, pelo contato com o fenômeno pesquisado.

Para refletir sobre essa transformação, seguimos com o pensamento bergsoniano, entendendo que a linha da subjetividade é formada por dois componentes: memória e afecção. No que concerne à memória – conceito que já discorremos sobre –, a pesquisa demandava, em primeiro lugar, que estivéssemos habituados ao fenômeno do videorrelacionamento. O procedimento de observação participante, do modo como foi projetado (a primeira etapa do método), utiliza principalmente a memória-hábito para que a consciência possa operar um reconhecimento imediato das imagens (uma leitura sintética). Contudo, diferente do que ocorre em outras práticas de investigação, nas quais o pesquisador busca a superação de um olhar já habituado, o nosso caso particular exigia, antes disso, o desenvolvimento desse hábito. Como nos diz Bergson (2006b), tal processo só é possível a partir de um esforço de repetição sensório-motora. Passamos, então, o primeiro ano da pesquisa frequentando os mais diferentes ambientes de *videochat* que foram relatados no primeiro capítulo do texto: as mais simples *chatrooms*, videoconferências com oito participantes, serviços especializados etc. Essa exploração empírica nos ensinou diferentes competências e modos de agir, à medida que a amplitude do universo empírico se expandia em nossa consciência. Foi o que nos auxiliou na delimitação do foco de observação, cujas justificativas apresentamos no capítulo anterior. No segundo ano, já com a

pesquisa delimitada nos *videochats* randômicos, passamos a frequentar exclusivamente os dois sites escolhidos. Essa redução no campo de ação permitiu o desenvolvimento de hábitos voltados às particularidades de cada ambiente. Tornamo-nos, em ambos, um usuário experiente: conseguíamos manusear seus aspectos técnicos, reconhecer os códigos da linguagem escrita específicos de *chats*, identificar alguns *chatterbots* que se repetiam, presumir certas ações dos usuários com base em padrões de comportamentos.

Apesar de o desenvolvimento do hábito ter sido um processo gradual, decorrente do esforço de dois anos de pesquisa, não consideramos que tenha atrasado a investigação. Primeiramente, porque ocorreu de modo concomitante com outras demandas, como a pesquisa teórica, a metodológica, a exploração empírica e a realização do estado da arte. Em segundo lugar, como coloca Grau Rebollo (2002), essa experiência inicial com o objeto é essencial para uma investigação antropológica baseada na coleta de amostras audiovisuais. Segundo o autor, é improdutivo gravar imagens desde o primeiro contato com o campo pesquisado; antes, é necessário acumular experiência para que se faça um desenho metodológico da coleta. De fato, utilizamos todo nosso aprendizado dessa primeira fase para moldar nossa participação durante a observação participante. Tentamos, em suma, nos comportar como o tipo mais comum de usuário que observamos até então: produzimos um padrão de imagem, que foi utilizado em todas as sessões de coleta, em que estamos sentados à frente da *webcam*, com um enquadramento que recorta e centraliza o nosso rosto; mantivemos uma postura informal, aberta a interagir com o outro sobre diferentes conteúdos, agindo sempre de acordo, evidentemente, com a regra de prudência.

No que diz respeito ao componente da afecção, desde o início reconhecíamos aquela sensação que fazia nosso corpo rejeitar o fenômeno. Apesar do esforço de reflexão sobre o espírito, todas as nossas tentativas de construir uma definição objetiva dessa sensação fracassaram<sup>54</sup>. Ela se tornou ainda mais frequente na etapa de exploração dos *videochats* randômicos, em decorrência da imprevisibilidade das imagens e também do contato com pessoas desconhecidas; então, podemos descrevê-la de modo pouco preciso como um desconforto que inclui certa timidez, inibição, em função da nossa própria exposição no vídeo, mas também um receio, alarme, em relação à imagem que era recebida. O próprio desenvolvimento gradual do hábito serviu para ofuscá-la: a repetição sensório-motora da

---

<sup>54</sup> Como defende Merleau-Ponty (1996, p. 32), trata-se de um fracasso inevitável: “É inevitável que, em seu esforço geral de objetivação, a ciência pretenda representar-se o organismo humano como um sistema físico em presença de estímulos definidos eles mesmos por suas propriedades físico-químicas, que procure reconstruir sobre essa base a percepção efetiva, e fechar o ciclo do conhecimento, fundando uma ciência objetiva da subjetividade. Mas também é inevitável que essa tentativa fracasse”.

experiência suprimiu o desconforto do espírito. Bergson (2006b, p. 12) definiu justamente essa relação, ao explicar que a afecção “se eclipsa e desaparece [...] a partir do momento em que minha atividade, tornando-se automática, declara não ter mais necessidade dela”. A afecção, segundo o autor, é um movimento interno de um corpo imóvel (antes de uma ação possível) motivado pela aproximação imediata de uma imagem que lhe é externa. No momento em que nosso modo de agir com a imagem externa passa a ser naturalizado pelo corpo, a afecção perde sua função. Mas é importante esclarecer que não há entre afecção e percepção diferenças de grau. Como coloca Bergson, a afecção, assim como a memória, se une à percepção presente; contudo, ela não age no reconhecimento, mas se liga como uma impureza que torna a percepção turva. Apesar de já estarmos habituados, a afecção ressurgiu algumas vezes durante a observação participante, em momentos que nosso corpo não soube como reagir à imagem emparelhada, o que atrapalhou a execução de uma ação possível (de uma percepção), mas também expandiu nossa memória. Isso nos levou a concluir que uma experiência de pesquisa focada na diferença, na heterogeneidade, implica, evidentemente, em um movimento de saída do hábito em direção à afecção (não é possível estar completamente habituado). Notamos que, mais do que tentar retirar a impureza da percepção, era importante nesses casos compreender o porquê dessa resposta do corpo: por que as imagens de *videochats* randômicos nos causavam essa sensação particular? Levamos esse questionamento para os procedimentos analíticos de decifração e emparelhamento e passamos a perceber, como mostraremos nos capítulos seguintes, que a afecção é um componente central do fenômeno, tanto em relação à codificação das imagens como ao modo como elas formam parselhas.

Aos poucos, conforme a memória-hábito se aprimorava e a percepção se tornava automática, a experiência com o *videochat* começou a extrapolar os limites da pesquisa e a adentrar na esfera privada. O enredo da vida favorecia isso: há sete anos mudamos nossa residência para outra região do país e desde então mantínhamos relacionamentos à distância com amigos e familiares, na maioria das vezes por telefone ou mesmo em ambientes *on-line*, como *chats* por escrito. Talvez esteja nessa condição de vida a razão da nossa curiosidade científica em articular o audiovisual (uma temática que já tínhamos afinidade) à questão tão particular da proximidade: se tivéssemos que apontar uma motivação psicológica da escolha do tema de pesquisa, diríamos que está aí. Apesar de já termos explorado o objeto, é só no momento em que o *videochat* passa a ser utilizado em nossos relacionamentos privados que cremos ter começado a compreender o fenômeno pelo ponto de vista de um usuário: colocamos no lugar do outro, em um processo de alterização da subjetividade (KASTRUP, 2006). É evidente que não é possível colocar-se inteiramente no lugar do outro, nem desprender-se

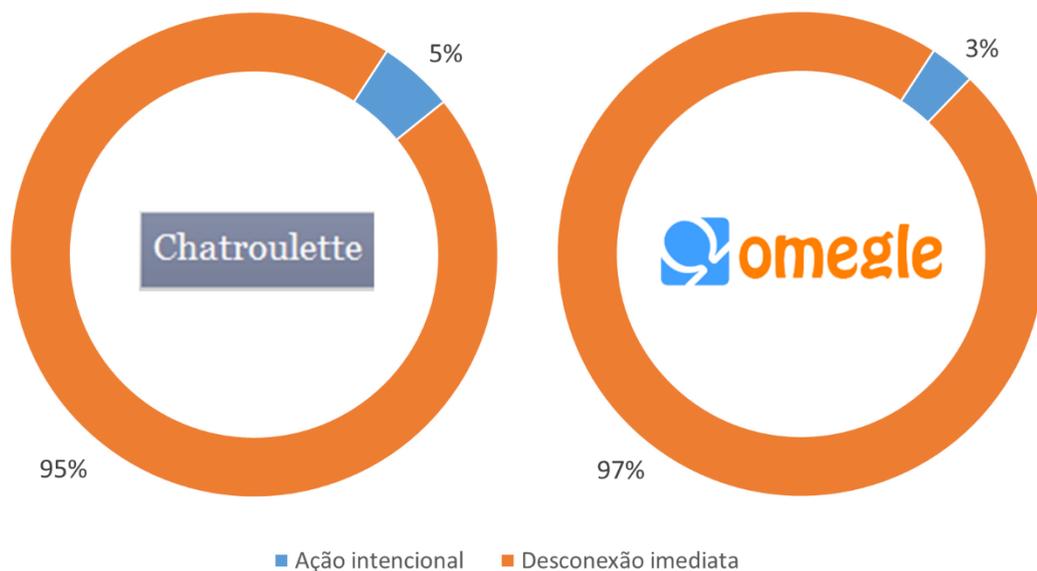
completamente do papel de pesquisador. Mas, cada vez mais, nossa subjetividade passou a ser construída a partir do contato com o aparelho e com os outros usuários, sem o distanciamento do olhar de pesquisador, como acontece com qualquer sujeito que recorrentemente utiliza o serviço. Antes disso, nosso pensamento se inclinava timidamente em direção a certas concepções do senso comum, que associam o uso do *videochat* a uma vida solitária, desajustada, superficial, infeliz. Quando o *videochat* se tornou parte da nossa vida privada, passamos a experimentar as mesmas motivações, pulsões, desejos, estados afetivos que observávamos materializados nas ações dos usuários e, com isso, superamos alguns dos nossos preconceitos.

Embora essa parte do capítulo tenha sido destinada a um esforço geral de reflexão acerca das transformações do espírito, é importante finalizá-la ressaltando que a afecção, a habituação e a alterização não foram processos reflexivos, objetivos, racionais, estrategicamente planejados para cumprir determinadas demandas da pesquisa. Foram, na verdade, encontros sensoriais, motores, cognitivos, que reinventaram o sujeito-pesquisador e criaram novos modos de sentir, perceber e interpretar o fenômeno pesquisado. Processos que não foram tão conscientes no momento em que ocorreram, mas que, em retrospecto, notamos terem sido imprescindíveis para a realização da observação participante e das etapas subsequentes da pesquisa.

### **3.2. As conexões aleatórias**

No início de cada videorrelacionamento da observação participante, logo quando a imagem recebida era emparelhada à nossa, tentamos iniciar algum tipo de comunicação com o outro, normalmente através de um cumprimento verbal. Contudo, em sua maioria, as conexões nos dois sites foram extremamente breves: o emparelhamento era finalizado pelo outro antes de que conseguíssemos esboçar qualquer ação intencional, o que fez com que a maioria das imagens tivesse duração igual a um segundo. Por isso que a amostra bruta tem essa larga escala, de mais de duas mil imagens. Do outro lado, foram poucos os casos de videorrelacionamentos em que o contrassujeito realizou algum tipo de ação expressiva cuja intencionalidade foi direcionada especificamente para nós, como resposta à nossa saudação ou por iniciativa própria (desconsiderando as ações que se prolongavam de relacionamentos anteriores e que já estavam em curso no momento do emparelhamento). Ao observarmos essa proporção entre desconexão imediata (ou quase imediata) e a ação intencional do outro, chegamos ao seguinte resultado: a

desconexão ocorreu em 95% dos videorrelacionamentos do *Chatroulette* e em 97% do *Omegele* (*Gráfico 1*). Embora possa ser atribuída a um conjunto de fatores, cremos que esta pequena diferença entre os índices é o principal motivo para a quantidade do número de imagens coletadas em cada site: mesmo que o tempo despendido em cada um tenha sido equivalente, o *Chatroulette* tem 155 imagens a menos na amostra porque as suas imagens têm, em média, uma duração maior, em decorrência da maior incidência de trocas de ações intencionais no contato com os outros. Para se ter uma ideia deste desequilíbrio – de como os usuários do *Chatroulette* se mostraram um pouco mais dispostos a conectar suas ações conosco –, vários videorrelacionamentos do *Chatroulette* se prolongaram, sendo que o mais longo durou um pouco mais de 50 minutos, enquanto que no *Omegele* poucos conseguiram alcançar a marca de dez minutos.



**Gráfico 1:** Índices de desconexão imediata  
**Fonte:** elaborado pelo autor

É importante esclarecer que este índice em particular também está relacionado à nossa atuação nos dois ambientes e não deve ser interpretado de modo generalizante: certamente que os percentuais poderiam variar significativamente em outras experiências singulares, baseadas em diferentes modos de ser e agir. Assim, ao invés de concluirmos que os dois sites apresentam índices muito baixos de troca de ações, devemos interpretar o dado como um reflexo da nossa própria participação, moldada pela regra de prudência e talvez ainda um tanto hesitante. Nessa mesma via, não podemos concluir que o *Omegele* seja um ambiente com maior índice de desconexão imediata do que o *Chatroulette*: isso pode ser igualmente um reflexo de que nossa prudência e/ou hesitação eram mais intensas em um ambiente do que no outro, talvez por causa

dos seus diferentes conteúdos; ou ainda, como será mostrado mais a frente, o modelo que seguimos para construir a nossa própria imagem, embora seja um padrão presente em ambos, é mais frequente no *Chatroulette* do que no *Omegele*, o que justificaria uma maior disposição em interagir dos usuários do primeiro site em relação aos do segundo. Desse modo, utilizamos estes índices apenas para explicar o processo de construção das amostras, justificando a sua escala e a diferença entre o número de imagens coletadas em cada site, e não para fazer inferências.

Creemos que é possível fazer apenas uma interpretação relacionada a este índice, apoiada em outras duas evidências. A primeira, já mencionada, é que, mesmo que nossa imagem tenha sido elaborada como a de um participante padrão, a maioria dos usuários desfez a conexão com apenas um segundo de emparelhamento. Supomos, então, que essa ação quase automática não se restrinja somente à nossa imagem (nossa atuação), e sim revela um usuário habituado a seguir em trânsito. A segunda evidência para isso é que o próprio sistema do *Chatroulette* tenta inibir os usuários a transitarem sem interagir com os outros, talvez para melhor identificar os *chatterbots*<sup>55</sup>. Após algum tempo de navegação randômica sem se comunicar com alguém, o site interrompe o trânsito do usuário por um minuto e passa a estabelecer limites de conexões para cada minuto seguinte (e este é outro motivo para a amostra do *Chatroulette* ser menor), o que torna a navegação menos dinâmica. O usuário é avisado por uma mensagem que surge na interface gráfica: “Parado porque o limite de conexão no último minuto foi excedido. Você teve 6 conexões. O limite atual é 5. Você será capaz de proceder novas conexões daqui a 1 minuto”<sup>56</sup>. Com isso, para manter-se dentro do limite e não ter o trânsito interrompido mais uma vez, o usuário é obrigado a dirigir ações ao outro e tentar conexões mais duradouras. Apoiado nessas duas evidências, nossa inferência é que os altos índices de desconexão imediata anotados na nossa experiência revelam um usuário que está habituado e disposto a transitar. Os altos índices só ratificam o que já havíamos percebido durante a fase de exploração empírica: pode levar algum tempo para que se encontre um bom parceiro de interação.

De modo geral, esse intenso trânsito pode ser explicado pela própria natureza da conexão eletrônica, como já apontamos em uma citação a Bauman (2004): a conexão é breve, pois pode ser finalizada com um clique no teclado ou em um botão da interface gráfica. Ou seja, a desconexão e o trânsito estão previstos pelo programa do aparelho. Se recuperarmos o marco conceitual de Schutz (1979; 1993), veremos também que a adição do componente

---

<sup>55</sup> Temos a impressão de que a presença de *chatterbots* é, de fato, consideravelmente maior no *Omegele* do que no *Chatroulette*, embora seja impossível qualquer projeção estatística sobre este aspecto, uma vez que não há garantia de que reconhecemos todos eles.

<sup>56</sup> Tradução livre de: *Stopped because connection limit in the last 1 minute(s) has been exceeded. You had 6 connections. Current limit is 5. You will be able to proceed with new connections within next 1 minute(s).*

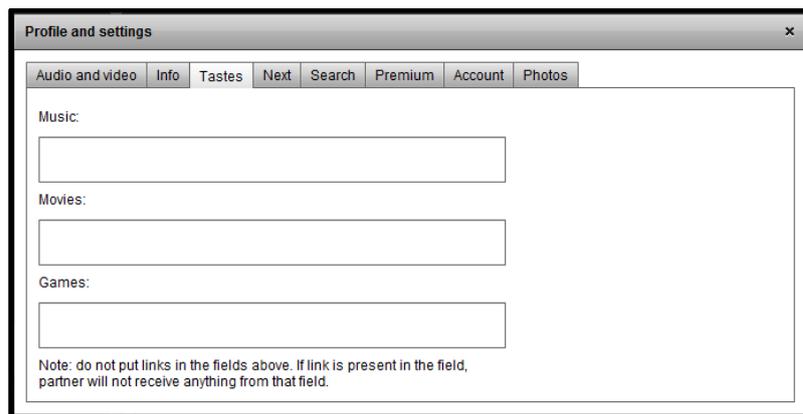
randômico dificulta ainda mais a formação dos vínculos sociais duradouros: à medida que as conexões entre os sujeitos são estabelecidas segundo a lei do azar (e não por uma escolha baseada em critérios), não há garantias de que os usuários compartilhem minimamente linguagens e motivações. No que diz respeito à linguagem, esta dificuldade se impõe desde seu nível macro – a língua –, pois os sites são ambientes *on-line* acessados por pessoas de diversos países. No *Chatroulette*, há uma grande variedade de idiomas em uso e só conseguimos interagir nos três em que temos alguma fluência: português, inglês e espanhol. Isso nos permitiu conversar com um grande número de usuários, mas também inviabilizou o nosso contato com muitos outros. De modo diferente, o *Omege* manteve, até o ano de 2012, o inglês como uma língua padrão, o que limitava o acesso para usuários que falavam outros idiomas<sup>57</sup>. No início de 2013, porém, o site passou a permitir aos usuários a seleção de uma língua para a interação (algo que também é possível no *Chatroulette*), em um conjunto que conta com mais de 50 opções. Por um lado, isso possibilitou a abertura do site para outros usuários, supostamente visando um aumento no número de acessos. Por outro lado, a escolha da língua divide o universo de participantes em grupos menores, o que pode ocasionar repetições de parcerias. Antes de iniciarmos as sessões da observação participante, testamos a escolha do português (nossa língua natural) como o idioma e após um determinado tempo em que trocamos várias vezes nossos pares, eles começaram a se repetir. Assim, optamos pelo inglês como língua da interação no *Omege*, na crença de que se trata da opção da maioria dos participantes, o que nos permitiria transitar dentro de um grupo maior. De fato, ao que pudemos perceber, tendo o inglês como idioma, os sujeitos quase não se repetiram em sessões de uma hora de duração.

No que concerne à conexão das motivações dos sujeitos, os dois sites operam procedimentos diferentes. O *Chatroulette* permite que o usuário preencha três campos sobre gostos pessoais (música, filmes e jogos) nas configurações de perfil (*Figura 8*). Essas informações são repassadas ao outro no momento do emparelhamento, fazendo com que ele tenha alguns dados para julgar imediatamente a sua compatibilidade. Se um dos dois preencher um dos campos com uma informação de interesse recíproco, a conexão poderá se iniciar e se manter sustentada por ela. Neste ponto, o *Omege* opera de outro modo, de forma parecida com a questão do idioma, permitindo que os usuários utilizem filtros temáticos para conectar suas

---

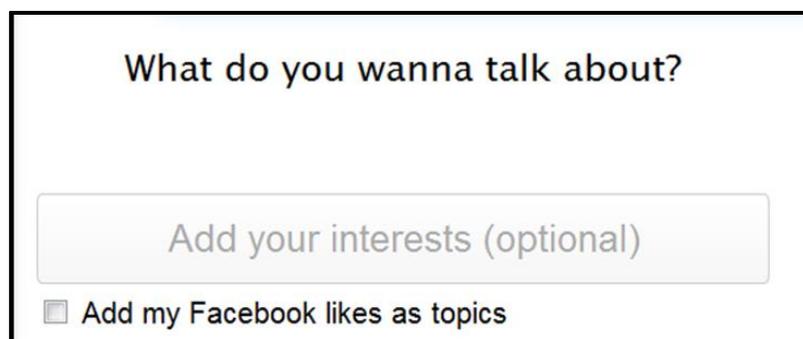
<sup>57</sup> Por outro lado, essa predominância do inglês dava ao *Omege* outras funcionalidades. Soares Silva (2011), por exemplo, realizou um experimento no *Omege* que concluiu que o site, ao ser um ambiente dominado por um idioma, pode ser utilizado como uma ferramenta de apoio educacional do inglês como língua estrangeira, ao possibilitar “uma aprendizagem autônoma, onde o aprendiz vai em busca das significações através das interações aleatórias” (SILVA, 2011, p. 18). Assim, alguns usuários utilizam o serviço com a motivação de treinar outro idioma.

motivações, para aqueles que não desejem um trânsito totalmente aleatório. A primeira ferramenta é uma caixa de texto da interface (*Figura 9*) na qual o usuário deve responder a pergunta “Sobre o que você quer conversar?” (*What do you wanna talk about?*). Ao escrever os conteúdos de seu interesse, ele é encaminhado a um outro sujeito que tenha preenchido com termos referentes aos mesmos temas. Outra ferramenta é o *facebook likes* (também na *Figura 9*), uma opção da interface na qual o usuário permite que o site acesse a sua conta do *Facebook* e escolha os parceiros de interação a partir de um cruzamento das suas “curtidas” (seus *likes*).



**Figura 8:** Configurações de perfil do *Chatroulette*

**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do *Chatroulette*



**Figura 9:** Ferramenta de seleção de temas do *Omegle*

**Fonte:** elaborada pelo autor de captura de uma captura de tela do *Omegle*

Durante a observação participante, não utilizamos nenhuma dessas opções supracitadas: não indicamos nossos gostos nas configurações de perfil ou utilizamos filtros para estabelecer as conexões. Seguindo o critério da heterogeneidade na formação da amostra, fizemos um trânsito totalmente randômico e tentamos manter o vínculo com o outro com base nas motivações que ele próprio revelava, quando elas estavam de acordo com nossa regra de prudência. Talvez seja por causa dessa ausência de filtros que nossa experiência apresente índices tão altos de desconexão imediata. Mas é interessante notar que as conexões mais

duradouras que tivemos foram justamente aquelas relacionadas às nossas motivações pessoais, que extrapolaram os interesses da pesquisa. Alguns desses videorrelacionamentos foram baseados em nossos gostos, na discussão sobre livros que já tínhamos lidos, programas de televisão favoritos etc. Outros abordaram diferentes temas da esfera privada, com relatos de vida, aconselhamentos, confidências. A conexão mais longa que tivemos, de 50 minutos, foi uma conversa sobre um jogo de videogame. Logo no início da conversa, o contrassujeito manifestou seu interesse por jogos eletrônicos; nós, então, começamos a falar sobre o jogo que estávamos jogando na época. Coincidentemente, ele já o havia jogado e sabia em detalhes como terminá-lo. A conexão se manteve com base na motivação recíproca em compartilhar experiências sobre esse jogo: na nossa motivação de receber informações que ajudassem a terminá-lo e na motivação do outro em nos fornecê-las.

Além do compartilhamento de conteúdos específicos, muitos sujeitos se mostraram motivados a manter os relacionamentos pela própria questão da alteridade, por uma curiosidade em relação às diferenças identitárias. A proximidade virtual favorece esse tipo de interação, à medida que cada sujeito é frequentemente emparelhado a um outro que pertence a uma diferente nacionalidade, cultura, etnia. Muitos dos nossos relacionamentos se mantiveram por mais tempo porque demonstramos interesse nos relatos que os sujeitos faziam sobre o contexto sociocultural de seus países, ou porque nos dispusemos a falar sobre o Brasil, atendendo a curiosidade do outro. É evidente, todavia, que a diversidade pode também ser a causa da desconexão, quando os sujeitos recusam a alteridade: o encontro de diferentes culturas pode ocasionar situações de conflito e discriminação. Um participante nos revelou espontaneamente que acredita não conseguir muitas conexões duradouras no *Chatroulette* pelo fato de ser de um país latino-americano, numa indicação de que os usuários teriam uma preferência por parceiros europeus. Assim, a alteridade é um fator que conecta às motivações dos sujeitos (como ocorreu na nossa experiência), mas também pode ser um fator de rejeição.

Contudo, é preciso reconhecer que adotamos até aqui uma linha de interpretação que confere ao trânsito uma carga negativa, pensando-o como uma consequência da incompatibilidade entre os participantes: eles seguem em trânsito porque não compartilham linguagens e motivações. Essa negatividade também está expressada, de certo modo, na nossa opção de nomear o ato que constitui o trânsito com o termo “desconexão”, anexando o morfema de negação “des” à ação da “conexão”. Certamente que a manutenção de uma conexão depende de elementos compartilhados, mas a ausência deles por si só não justifica a opção do usuário pela desconexão que leva a um trânsito aleatório. Se os participantes estivessem motivados apenas por conteúdos intencionais, relacionados às suas preferências, eles optariam por outros

serviços mais adequados de videorrelacionamento: os que oferecem ambientes temáticos, por exemplo. É preciso, então, fazer a seguinte revisão: o prefixo “des” não é utilizado aqui como morfema de negação, e sim com o sentido de “ação contrária”. Desconectar, portanto, não é uma ação que nega a conexão (uma ação negativa motivada pela falta de compatibilidade entre os usuários), e sim trata-se de uma ação contrária à conexão, que opta positivamente pelo trânsito. Além disso, na prática, a desconexão do sistema randômico não significa apenas a ação contrária à conexão, como também implica em uma nova conexão imediata: é o fato de ela ser uma ação dupla que a torna capaz de constituir um trânsito.

Pensamos que um bom caminho de argumentação para compreender o trânsito aleatório como um elemento positivo (como algo que motiva o usuário a utilizar os sites, e não como consequência de uma incompatibilidade) pode ser fundamentado na sociologia de Simmel (1983), principalmente a partir do conceito de sociabilidade. Para o autor, o estudo das interações sociais encontra seu domínio na investigação das “formas que tomam os grupos dos homens, unidos para viver uns ao lado dos outros, ou uns para os outros, ou então uns com os outros” (SIMMEL, 1983, p. 47). Ele postula que as formas sociais existem por si mesmas, não sendo resultantes de suas finalidades e seus conteúdos. A base do seu pensamento é, portanto, a separação entre forma e conteúdo. Com a separação, é possível notar dois tipos de interação: podemos iniciar uma conversa, por exemplo, com o objetivo de abordar um tema específico, mas também nossa finalidade pode ser apenas conversar por conversar. No primeiro caso, a forma está em função da comunicação de um determinado conteúdo; no segundo, ela está “a serviço de inúmeros conteúdos e propósitos da vida humana” (SIMMEL, 1983, p. 176). É esse segundo caso que Simmel conceitua como sociabilidade, quando a forma social adquire uma dimensão lúdica, não estando vinculada a um propósito único: embora não compartilhem os mesmos conteúdos, não se interessem pelos mesmos temas, os sujeitos participam de um mesmo jogo social, uma forma lúdica de interação. Entendemos que as interações do *Chatroulette* e do *Omegle* devem ser compreendidas pelo prisma da sociabilidade, com o argumento de que os usuários não buscam a comunicação de um conteúdo intencional, e sim são motivados pelo “impulso da sociabilidade” (SIMMEL, 1983, p. 172), pelo próprio prazer de um jogo.

O que defendemos aqui, então, é que na sociabilidade dos *videochats* randômicos, a forma social não está associada ao compartilhamento de conteúdos; ao contrário, seu elemento principal é o trânsito de conexões aleatórias. As linguagens, as motivações, os sujeitos, todos os elementos que atuam no jogo de formação de parcerias são impulsionados segundo uma lei de azar imposta pelo *software* (que possibilita alguns filtros, como vimos). Ao ser conectado

com um outro usuário, os jogadores podem tentar estabelecer um relacionamento, enviando ações expressivas (relacionadas às suas motivações e com as linguagens que dominam), ou podem simplesmente finalizar a interação e seguir para um outro parceiro. Essa é a escolha central do jogo, tal como em um jogo de azar: seguir em trânsito é a aposta; o parceiro compatível é o prêmio. Mas, como coloca Simmel, não é o prêmio que produz o impulso da sociabilidade: mesmo quando o jogo de azar envolve uma aposta monetária, “não é o dinheiro (afinal de contas, este poderia ser adquirido de muitas outras maneiras que não a aposta) a característica específica do jogo” (SIMMEL, 1983, p. 174). E o autor conclui: “Para a pessoa que realmente gosta dele [do jogo de azar], sua atração está mais na dinâmica e nos azares das próprias formas” (SIMMEL, 1983, p. 174). Entendemos que essa linha de pensamento também é adequada para o caso dos *videochats* randômicos: o que atrai os usuários para o *Chatroulette* e para o *Omegle* é o componente aleatório das conexões, essa dinâmica específica de formação de parselhas, e não a busca por parceiros compatíveis e relacionamentos duradouros (estes poderiam ser encontrados com maior êxito em outros serviços de *videochat*). Além disso, como a formação das parselhas é automática e imediata entre dois usuários que terminaram uma conexão, para que a forma se mantenha, é necessário um alto índice de usuários em trânsito. Caso contrário, um usuário que optasse pelo trânsito teria que esperar até que o outro finalizasse uma interação e ficasse disponível. Portanto, o índice elevado de desconexões imediatas não é apenas uma consequência da incompatibilidade entre os usuários; é o que dá condições para que essa forma de interação seja praticada de modo dinâmico. Em outras palavras: o jogo só se mantém se os jogadores seguirem apostando.

### 3.3. Os participantes

Como foi mencionado, o nosso campo da observação participante é formado por uma multiplicidade de sujeitos que pertencem a diferentes nações, etnias, contextos socioculturais. Cada sujeito age individualmente, com base em seu próprio repertório e experiências de vida, sendo orientando em cada conexão a um novo Tu concreto, na forma do Nós recíproco de apresentação audiovisual. Ao mesmo tempo, quando ele está no interior desse relacionamento direto, também é orientado a um Eles, sujeitos com quem não está diretamente conectado, mas que estão ali, igualmente participando do jogo, formando outros pares entre eles e sendo potenciais parceiros para as próximas interações. A dinâmica do jogo social dos *videochats* randômicos implica, assim, em duas esferas de orientação: um relacionamento direto entre dois sujeitos, que estão mutuamente espelhados, e um relacionamento apenas indireto com o grupo,

com o qual não se pode reconhecer individualmente e sequer ter acesso a qualquer informação identitária prévia. Já havíamos concordado com Turkle (1999), quando ela postulou que um ambiente de *chat* não pode ser classificado como comunidade, uma vez que os vínculos sociais transitórios não fazem o usuário se sentir como parte de um grupo. Cremos que isso é ainda mais intenso no caso *videochats* randômicos, à medida que as conexões são atos isolados, aleatórios e ainda mais transitórios (com alta desconexão imediata), o que faz com que o grupo não tenha qualquer coesão.

Em relação à participação individual dos sujeitos, é importante relembrar que os dois sites aqui estudados destituem, em certa medida, o componente qualitativo e quantitativo do polo de mesmidade (RICOEUR, 2007), ao não permitir a repetição das parselhas e não fornecer dados de identificação pessoal. No *Omegle*, nenhum dado é fornecido previamente; no *Chatroulette*, apenas o país no qual o usuário acessa o site é divulgado na interface: não é informado pelo próprio usuário, e sim coletado através do número de IP (*Internet Protocol*), embora isso também possa ser burlado com o uso de determinados *softwares*. Entendemos que a destituição do polo da mesmidade é também um componente da forma social: é o que confere uma natureza democrática ao jogo, ao apagar as diferenças entre os jogadores e os colocar em igualdade de condições. Como define Simmel (1983), a sociabilidade é, sobretudo, uma interação entre iguais; ela gera um mundo artificial e ideal, que “deve criar seres humanos que renunciem tanto a seus conteúdos objetivos e assim modifiquem sua importância externa e interna, a ponto de se tornarem socialmente iguais” (SIMMEL, 1983, p. 173). Ao serem destituídos da mesmidade, a própria construção da identidade torna-se um processo lúdico, que permite a constante reinvenção de si. Segundo Turkle (1995), uma característica dos relacionamentos *on-line* é que os usuários podem rapidamente alternar sua identidade, assumindo diferentes facetas (de idade, de gênero, de classe social) e narrativas de vida. É evidente que a apresentação audiovisual dos *videochats* torna mais difícil essa alternância, pois, diferente de uma interação meramente verbal ou mesmo as que utilizam avatares, a transformação passa também pela sua própria imagem: para um sujeito enunciar uma idade ou um gênero diferente do seu, ele deve alterar, de modo convincente, a sua aparência exposta no vídeo. Em nossa experiência, fomos conectados a sujeitos que nitidamente se travestiam, homens que se vestiam de mulher. O objetivo deles era nos enganar para depois revelar seu verdadeiro gênero, com o intuito de gerar humor. Raupp e Martins (2001) traçaram um paralelo entre a atuação dos usuários de *chatrooms* com a de jogadores de *Role Playing Games* (RPG): em ambos, as estruturas cognitivas estariam voltadas para a construção de personagens não necessariamente vinculados à realidade circundante. De fato, podemos destacar alguns casos

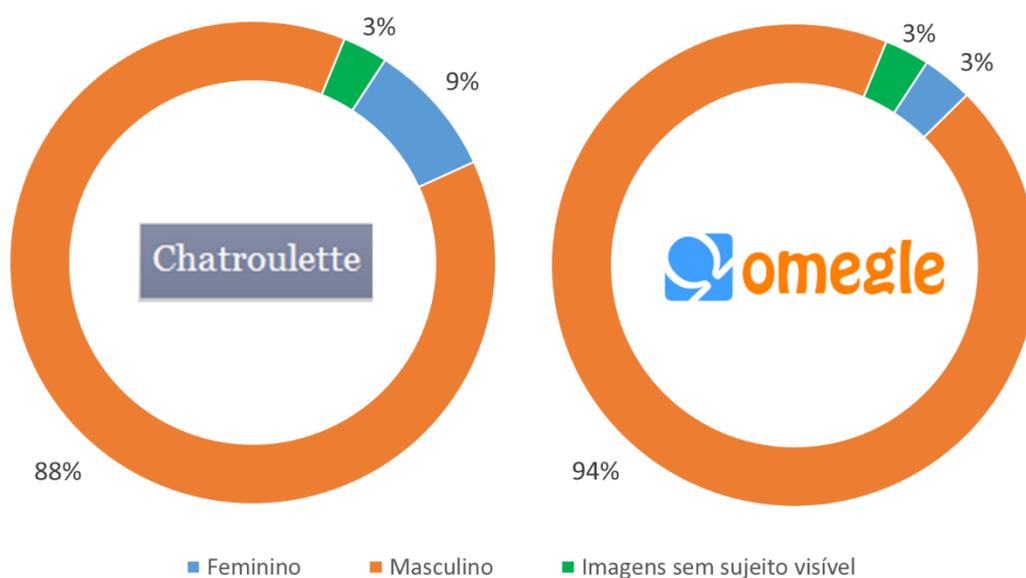
da nossa experiência em que isso ocorreu de modo mais explícito, quando interagimos com sujeitos que encarnavam personagens descolados da realidade objetiva: interagimos com um pirata, com um super-herói, com um boneco e com um gato!

O que queremos evidenciar com os parágrafos anteriores é que os *videochats* randômicos produzem proximidade virtual entre múltiplas identidades coletivas e identidades individuais cambiantes, construídas muitas vezes sem conexão direta com a realidade. Por isso, este tópico, destinado à discussão sobre os participantes, não investe na elaboração de perfis que reduziriam a diversidade sociocultural e a complexidade do processo lúdico de construção identitária dos usuários. Na verdade, não adentramos diretamente nessa discussão, pois a observação participante foi projetada sem incluir a realização de entrevistas ou mesmo de questionários, pelos motivos éticos previamente abordados, mas também pelo encaminhamento teórico-metodológico que demos, com ênfase nas imagens, e não nas pessoas. O que fazemos aqui, então, é seguir com a leitura sintética das imagens, no reconhecimento de alguns elementos de identidade corporal que podem ser observados na apresentação audiovisual dos sujeitos. O que nos interessa não são os dados de mesmidade propriamente, e sim como eles, pensados de modo geral, configuram diferentes dinâmicas no jogo.

O primeiro componente que é possível ler nas imagens é a faixa de idade dos usuários. A maioria dos sujeitos a quem fomos emparelhados se enquadra no grupo dos jovens-adultos, entre 18 e 25 anos. Notamos uma presença pouco expressiva de adultos com idade muito mais avançada do que isso ou de idosos. Como os termos de uso dos dois sites proíbem a participação de menores de 18 anos, também supomos que não é frequente a participação de crianças e de adolescentes, embora, em algumas conexões, fomos emparelhados com alguns deles: por questões éticas, encerramos imediatamente a conexão ao suspeitarmos que o outro era menor de idade e descartamos a sua imagem da amostra. Não elaboramos aqui um dado estatístico relacionado às faixas de idade, por se tratar de uma leitura com indicativos imprecisos: reconhecer a idade de pessoas apenas com base em sua aparência pode ocasionar incorreções; assumimos que esse enquadramento da maioria dos usuários no grupo dos jovens-adultos deve ser entendido de acordo com uma larga margem de erro. É preciso considerar também que fomos emparelhados apenas com sujeitos que estavam em trânsito: talvez os adultos tenham sido ainda menos frequentes na amostra por participarem do jogo de outro modo, em relacionamentos mais duradouros e com menor índice de desconexão. Supomos isso também baseados no estudo desenvolvido por Tapscott (2009), que aponta que a geração que se tornou adulta durante a era da internet (os jovens-adultos) se comporta de modo diferente das gerações anteriores, pois a imersão em ambientes digitais permitiu o desenvolvimento de reflexos mais

ágeis. O que concluímos com base nos dados da nossa experiência é que os jovens-adultos são os sujeitos que predominam em trânsito e, por isso, estabelecem mais conexões: podemos, assim, associar esse fator geracional à dinâmica do jogo, dotada de um alto índice de desconexão e de uma intensa troca de parceiros.

O segundo componente de identidade corporal possível de ser observado é o gênero dos usuários. Chegamos aos seguintes resultados (*Gráfico 2*): no *Chatroulette*, 88% das imagens apresentavam corpos masculinos e 9% apresentavam corpos femininos; no *Omegle*, a diferença foi ainda maior, com 94% de corpos masculinos e apenas 3% femininos. Nos dois sites, não foi possível reconhecer o gênero dos sujeitos em 3% dos casos. Nossa experiência concreta teve uma predominância de conexão com parceiros do gênero masculino. Em termos proporcionais, no *Chatroulette*, para cada emparelhamento com um sujeito feminino, tivemos dez emparelhamentos com sujeitos masculinos; no *Omegle*, a proporção foi de um emparelhamento feminino a cada 27 emparelhamentos masculinos.



**Gráfico 2:** Variável de gênero

**Fonte:** elaborado pelo autor

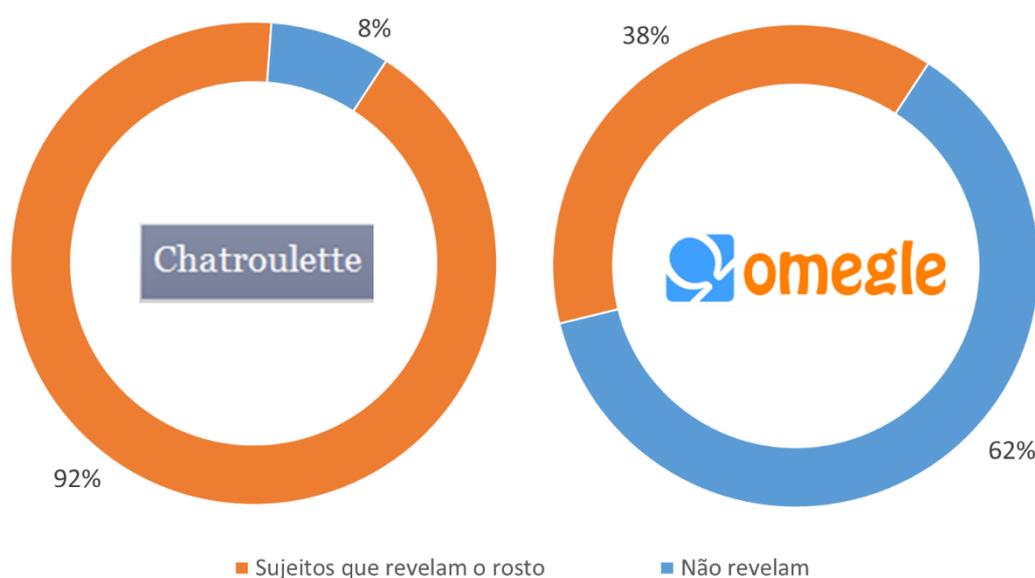
Embora não se autodesigne deste modo, o espaço para maiores de idade do *Omegle* é um ambiente em que predomina o conteúdo sexual: 53% das imagens que coletamos no site apresentaram nudez (discutiremos esse dado no tópico seguinte). Se relacionarmos esse índice com a variação de gênero (os 94% de usuários masculinos), podemos inferir que o site é bastante propício para encontros homossexuais: trata-se de uma forma social na qual homens nus são emparelhados entre si. No *Chatroulette*, por sua vez, também interagimos com usuários que

manifestaram interesse em relacionamentos homossexuais. Em contrapartida, muitos homens utilizaram a opção das configurações de perfil para informar, de modo imediato, o desejo de se relacionar somente com mulheres. Dentre os usuários que manifestaram de algum modo a sua orientação sexual durante a nossa experiência no site, percebemos um certo equilíbrio entre participantes homossexuais e heterossexuais. Nesse sentido, o baixo percentual de mulheres não é uma questão de segmentação de orientação sexual, mas está relacionado à cultura patriarcal<sup>58</sup> e aos decorrentes modos desiguais com que os gêneros produzem imagens audiovisuais e utilizam os serviços da internet. Podemos notar isso no próprio papel que o grupo feminino passa a assumir no jogo em decorrência do seu baixo índice: ele se torna um elemento da roleta cuja probabilidade de ser obtido é menor, o que, inversamente, lhe confere um valor maior dentre o grupo masculino. O próprio *Chatroulette* percebe esse valor e oferece uma modalidade paga do serviço em que o usuário tem a possibilidade de escolher o gênero dos parceiros. Com isso, um homem pode pagar uma quantia estipulada pelo site para transitar, por um determinado período, apenas dentro do grupo de mulheres. Sem essa alternativa paga, a motivação de encontrar um sujeito feminino faz com que os usuários masculinos-heterossexuais sigam em constante trânsito. Do outro lado, a participação de uma mulher no jogo provavelmente apresenta índices mais baixos de desconexão imediata dos contrassujeitos, em comparação com a nossa experiência.

Há ainda um terceiro elemento identitário que observamos. Como foi mencionado no primeiro capítulo do texto, uma prática comum em interações de *videochat* entre pessoas desconhecidas é a opção pelo anonimato. Para manterem-se anônimos, os sujeitos optam por ocultar o rosto nas imagens, na tentativa de eliminar os principais traços corporais distintivos, já que a apresentação audiovisual revela a mesmidade pela via da identidade corporal. Notamos diferentes modos de ocultação do rosto: o uso de enquadramentos abaixo da linha do pescoço ou fixados em uma parte específica do corpo (como mãos, pernas, genitais); o uso de máscara; a obstrução da metade superior da *webcam*. Em termos estatísticos, fomos emparelhados com esses tipos de imagem em 8% dos videorrelacionamentos do *Chatroulette*; no *Omegele*, o percentual de sujeitos anônimos foi muito superior, com ocorrência em 62% dos casos.

---

<sup>58</sup> Por um viés psicanalítico da teoria feminista do cinema, Mulvey (1991, p. 438) afirma que: “A mulher, desta forma, existe na cultura patriarcal como o significante do outro masculino, presa por uma ordem simbólica na qual o homem pode exprimir suas fantasias e obsessões através do comando linguístico, impondo-as sobre a imagem silenciosa da mulher, ainda presa a seu lugar como portadora de significado e não produtora de significado”. Dito de outro modo, de acordo com os conceitos do nosso marco teórico: no contexto da cultura patriarcal, o homem tem o papel de sujeito da imaginação, enquanto que a mulher é um objeto imaginado. No nosso caso de pesquisa – uma imaginação técnica e dialógica – qualquer participante é, entretanto, objeto da imagem, o que poderia equivaler os papéis de cada gênero em relação ao sujeito (o próprio aparelho). Isso, porém, não acontece: notamos que prevalece, nos *videochats* randômicos, uma imaginação masculina.



**Gráfico 3:** Índices de anonimato

**Fonte:** elaborado pelo autor

Creemos que essa grande diferença entre os índices dos dois sites está atrelada à questão da nudez, que só é permitida no *Omegle*: o anonimato é utilizado principalmente como uma estratégia de autopreservação da identidade de sujeitos que se expõem em atividade sexual. Ao não ser reconhecido na imagem, o sujeito se previne de ser vítima de um típico crime que ocorre nesses ambientes: quando um sujeito (ao qual se atribui a designação de *scammer*) grava a imagem do outro para depois chantageá-lo com a sua divulgação. Isso só é possível à medida que, em uma conexão *on-line* entre dois computadores (necessária para a formação do videorrelacionamento), cada sujeito tem acesso ao número de IP do outro, caso tenha alguma habilidade em *networking* (o que implica em um conhecimento mais aprofundado da caixa-preta). Ou seja, ainda que as conexões sejam estabelecidas de modo aleatório, os sujeitos podem ser rastreados e, por isso, optam pelo anonimato; por mais que os *videochats* randômicos destituam os sujeitos de sua mesmidade, eles ainda podem ser identificados pelo IP, uma codificação numérica que lhes é imposta. Qualquer ação que desempenhem como sujeitos-na-imagem pode trazer consequências a eles enquanto sujeitos-no-mundo. A homepage do *Chatroulette* alerta os usuários: “Não faça nada na *webcam* que possa ser usado contra você”<sup>59</sup>. A destituição da mesmidade é, nesse sentido, apenas uma ilusão, é realizada apenas no mundo artificial do jogo, para conferir igualdade aparente entre os sujeitos-na-imagem. Já antecipando uma leitura analítica das imagens, o anonimato é uma codificação de superfície acionada pelo

<sup>59</sup> Tradução livre de: *Don't do anything on webcam that can be used against you.*

sujeito para não sofrer possíveis consequências da vigilância (dos outros usuários, do próprio site, de empresas que centralizam os blocos de informações da rede). A vigilância, por sua vez, pode ser praticada por meio de uma codificação numérica, símbolos “vazios”, que não são fornecidos pela interface gráfica dos sites e que também não são visíveis na superfície das imagens, que requerem um conhecimento mais profundo da caixa-preta para serem acessados.

### 3.4. As ações

Trabalhamos neste capítulo com a noção de jogo segundo a matriz sociológica fundamentada por Simmel (1983). Mas é preciso recuperar neste ponto do texto que o pensamento de Flusser (1985) também inclui este conceito: como abordamos anteriormente, ele define o aparelho como um brinquedo, com o qual o agente humano joga contra, visando esgotar as suas possibilidades. O conceito de Flusser compartilha pelo menos um aspecto do conceito de Simmel, ao compreender o jogo como uma atividade que tem fim em si mesma; que se define, portanto, por sua forma lúdica, e não por outras finalidades. Ao trabalharmos com os dois conceitos, não estamos nos referindo a dois jogos separados: “jogar a sociabilidade” e “jogar contra o aparelho”. São, na verdade, duas dimensões (social e técnica) de um mesmo jogo. Trata-se de uma derivação do primeiro misto que formulamos: o jogo requer do jogador habilidades relacionadas tanto à imaginação como ao relacionamento, tanto à técnica como à sociabilidade. Embora demos destaque a sociabilidade neste capítulo, entendemos que jogar a sociabilidade implica necessariamente em jogar contra o aparelho; para jogar um, é preciso jogar o outro. Nesse sentido, todas as ações intencionais que os sujeitos trocam entre si são também executadas em função do aparelho.

Como vimos na teoria de Flusser (1985), os modos como os sujeitos agem seguem a programação do aparelho: nesse caso, eles utilizam o repertório<sup>60</sup> do jogo em função de uma competência<sup>61</sup> prevista. Por outro lado, uma ação pode jogar contra o programa, produzir novas combinações do repertório disponível e ampliar a competência do jogo. Quando o jogo permite esse tipo de ação, ele se mantém aberto, podendo inclusive alterar a sua própria estrutura<sup>62</sup>. Flusser (1998) nomeia de “engajado” o sujeito que está “acima do jogo”, que joga não de acordo com a competência, mas sim busca alterá-la. Já apresentamos algumas características dos

---

<sup>60</sup> O repertório é a soma dos elementos do jogo (FLUSSER, 1967, p.2).

<sup>61</sup> A competência é a totalidade de combinações possíveis do repertório na estrutura do jogo (FLUSSER, 1967, p.2).

<sup>62</sup> A estrutura é a soma das regras do jogo (FLUSSER, 1967, p.2).

*videochats* randômicos que revelam como eles são jogos abertos: vimos, por exemplo, que ambos os sites modificaram a sua estrutura (as regras de uso e algumas funções do *software*), cada um à sua maneira, para administrar as ações de conteúdo sexual dos usuários. Talvez os sites tenham sido programados inicialmente como ambientes conversacionais, segundo a lógica do “*chat*”, e, em certo momento do jogo, o cibersexo não fosse uma ação prevista. À medida que os usuários começaram a apresentar ações deste tipo, eles ampliaram a competência do jogo e os sites foram levados a repensar a sua estrutura. O jogo mantém-se aberto, desse modo, em uma relação dinâmica entre as ações dos sujeitos e as ações do aparelho.

Como está posto em nosso primeiro objetivo específico, investigamos a dimensão humana do fenômeno por meio da interpretação das ações. Pois, como coloca Galloway (2007, p. 24, *tradução nossa*<sup>63</sup>): “Sem ação, os jogos só permanecem nas páginas de um regramento abstrato. Sem a participação ativa dos jogadores e da máquina, os videogames só existem como código informático estático”. Para as ações dos jogadores, Galloway faz a distinção entre as diegéticas e as não diegéticas: o primeiro grupo refere-se aos atos expressivos e de movimentação realizados pelo usuário dentro do mundo narrativo do jogo; o segundo, por sua vez, são atos de configuração dirigidos ao algoritmo da máquina, fora do mundo narrativo. Embora essa distinção seja mais clara nos objetos trabalhados pelo autor (videogames narrativos, em um sentido mais estrito), pensamos que ela é profícua também para a interpretação do fenômeno do videorrelacionamento. Seguindo por uma mesma via de raciocínio, consideramos como ações diegéticas aquelas que são executadas pelo sujeito-na-imagem durante a sua participação no jogo, no seu trânsito por diferentes emparelhamentos (o envio de uma mensagem verbal a outro usuário, uma ação sexual, ou a própria desconexão, para citar alguns exemplos). Já como ações não diegéticas, entendemos que são aquelas que os sujeitos dirigem ao aparelho para configurar sua participação nos ambientes (a escolha por uma opção de perfil, por um filtro de conexão ou mesmo por um determinado enquadramento). Para cumprir o objetivo específico, interpretamos, nesse capítulo, apenas as ações que ocorrem no mundo diegético do jogo, seguindo, assim, com o encaminhamento de focar no componente narrativo da imaginação, relacionado ao polo da ipseidade. No próximo capítulo, em que desnaturalizamos a experiência e desfazemos o vínculo intersubjetivo das imagens, abordaremos, então, as ações não diegéticas e as ações do aparelho (a programação).

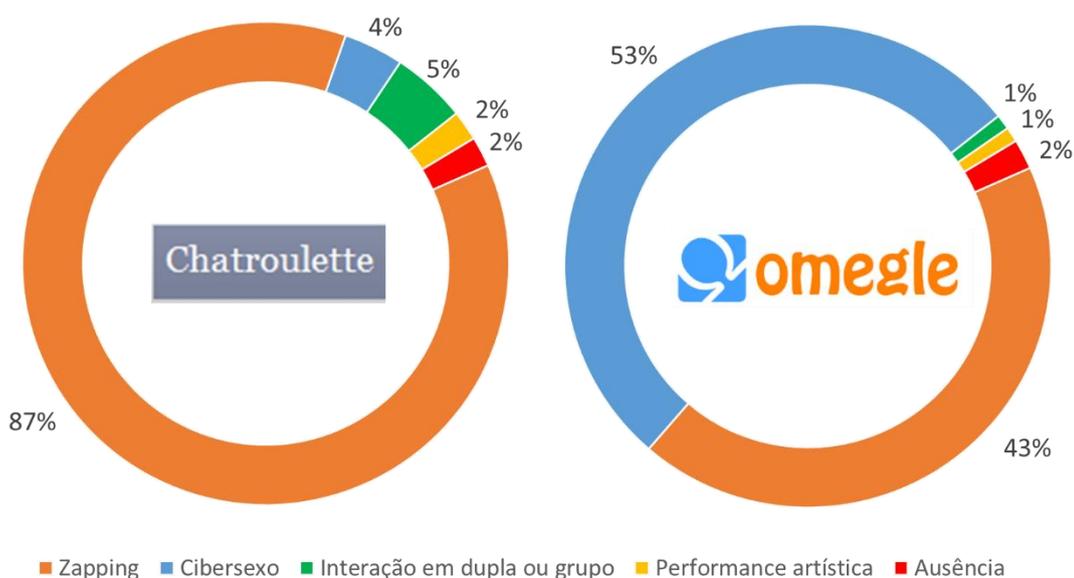
---

<sup>63</sup> Tradução livre de: *Sin acción, los juegos sólo permanecen en las páginas de un reglamento abstracto. Sin la participación activa de los jugadores y las máquinas, los videojuegos sólo existen como código informático estático.*

No caso do nosso foco empírico, a observação das ações diegéticas apresenta algumas dificuldades, o que lhe confere características particulares. A primeira é que o próprio sistema randômico nos impede de ter acesso às imagens em toda a sua extensão; podemos ver apenas recortes, os momentos em que fomos emparelhados com o outro. Em segundo lugar, o alto índice de desconexão imediata da nossa experiência fez com que esses recortes fossem extremamente breves, sendo possível observar apenas ações fragmentadas. Por terceiro, como já afirmamos, a maioria dos sujeitos não desempenhou ações cuja intencionalidade tenha sido dirigida especificamente para nós. Entretanto, essa última afirmação só seria verdadeira se não seguíssemos a linha de pensamento que construímos no decorrer do capítulo, em que o trânsito é entendido como uma positividade e a desconexão como uma ação intencional. Além disso, a desconexão é desempenhada simultaneamente a outras ações que, desse modo, se prolongam no trânsito, das conexões anteriores para as próximas: ao sermos emparelhados com um sujeito, várias ações já estão em curso. Cremos que o trânsito se caracteriza pelo que Schutz (1979, p.147-148) denomina de ato sintético contínuo, “constituído de outros atos internos, diferenciados”. Por outro lado, se o sujeito não desconectar imediatamente e optar por trocar ações com o outro, ele pode interromper a continuidade da ação executada em trânsito e iniciar um novo conjunto de ações sintéticas, que são realizadas na esfera do Nós recíproco. Schutz explica que algumas ações sintéticas não são um ato contínuo, mas sim junções de ações distintas; não são necessariamente ações simultâneas, e sim encadeadas. O primeiro passo para enfrentarmos as dificuldades impostas pelo sistema randômico é utilizar o conceito de ato sintético para descrever as diferentes ações contínuas e descontínuas percebidas nos emparelhamentos da nossa experiência. Criamos duas nomeações que melhor se adequam às particularidades do fenômeno: chamaremos de *ações em trânsito* as sínteses contínuas, aquelas que são executadas de modo simultâneo com a desconexão imediata e que, por isso, se prolongam do emparelhamento anterior para o próximo; chamaremos de *ações relacionais* as sínteses descontínuas, aquelas que, ao serem dirigidas para um Tu específico (para iniciar e manter o relacionamento do Nós), interrompem, mesmo que momentaneamente, a continuidade das ações em trânsito.

O segundo passo foi organizar e interpretar os atos sintéticos em diferentes linhas de ação, na construção de tipos ideais, procedimento da Fenomenologia Social de Schutz que resgata a Sociologia de Weber. Cada tipo busca descrever as linhas de ações diegéticas que foram percebidas na participação dos sujeitos emparelhados conosco. Por conta da própria experiência ter sido marcada pela desconexão imediata dos outros, a tipificação foi objetivamente realizada na observação das ações em trânsito, embora também utilize as ações

relacionais para fazer projeções de como os videorrelacionamentos podem se desenvolver. Formamos, a partir dessa relação entre as ações, cinco tipos. Eles foram nomeados com a principal ação em trânsito: o *zapping*, o cibersexo, a interação em dupla ou grupo, a performance artística e a ausência. No *Gráfico 4*, a seguir, apresentamos a frequência de cada um deles nas amostras brutas dos dois sites.



**Gráfico 4:** Tipos ideais  
**Fonte:** elaborado pelo autor

Antes de adentrarmos na apresentação de cada um desses tipos ideais, é preciso fazer dois esclarecimentos sobre eles. O primeiro é que não podem ser entendidos como modos de agir excludentes. O conceito de tipo ideal, como vimos na teoria de Schutz (1979), considera que o agente humano, de acordo com sua escolha, pode mudar a sua ação e não seguir necessariamente o papel idealizado: a dimensão humana confere à tipificação o componente da dúvida. Com isso, a participação de um sujeito é sempre imprevisível e pode não se restringir a um dos tipos: ele pode iniciar como uma linha de ação e depois mudar para outra, de acordo com seus motivos e com cada nova situação gerada por um novo emparelhamento. O segundo esclarecimento é, na verdade, a retomada de uma linha raciocínio: o fato de alguns tipos serem mais recorrentes na amostra do que outros, como pode ser visto no *Gráfico 4*, não quer dizer que eles sejam os modos de agir que seguem estritamente a programação do aparelho. Lembramos que essas linhas de ação referem-se apenas ao mundo diegético: certamente que os tipos menos frequentes apresentam ações diegéticas mais engajadas em mudar a competência do jogo. Contudo, mesmo dentro das linhas de ação mais habituais, é possível que o sujeito, por meio de ações não diegéticas, produza combinações criativas do repertório. Como já foi dito,

adentraremos nesse segundo caso apenas no próximo capítulo, conforme avançamos com a leitura analítica das imagens técnicas e com a reconstituição do programa do aparelho. A seguir, descrevemos, então, cada um dos tipos de linha de ação diegética, dando destaque às ações em trânsito e projetando as ações relacionais.

### 3.4.1. O *zapping*

Durante a nossa experiência, notamos que muitos usuários transitavam nos sites sem simultaneamente desempenhar outras ações motoras expressivas, além da desconexão: no momento do emparelhamento conosco, eles se encontravam imóveis, apenas observando. Esses sujeitos quase sempre mostravam o rosto na imagem, se revelavam como observadores. A escolha de manter ou não o emparelhamento era baseada nesse primeiro contato, que, como vimos, não se prolongava: a desconexão era realizada imediatamente após o emparelhamento. A partir da inferência de que a opção pela desconexão não se restringiu ao emparelhamento conosco, e sim é algo automatizado e habitual, o primeiro tipo ideal que constatamos tem como principal ação a própria observação. Ao ser sintetizada com a desconexão imediata, a observação se torna uma ação em trânsito e adquire a forma de uma procura inquieta, frívola, que pode ser descrita como um verdadeiro *zapping* de imagens. Em muitos dos casos, esse *zapping* foi executado simultaneamente com outras ações não intencionais: atividades rotineiras e comportamentais como comer, beber, fumar, ouvir música, utilizar algum dispositivo móvel, assistir televisão, desempenhar diferentes atividades *on-line* etc. A síntese com outras ações pode, então, fazer variar o grau de atenção do sujeito observador.

Sabemos que o *zapping* é um termo cunhado para a televisão, que descreve um modo de assistência em que o espectador utiliza o controle remoto para trocar os canais até encontrar (ou não) aquilo que deseja ver: ele transita por um fluxo composto por recortes das emissões televisivas. Claro que, diferente da televisão, o sujeito não tem o mesmo controle sobre a sequência das imagens nos *videochats* randômicos, não sendo capaz, por exemplo, de retroceder para uma imagem anterior; trata-se de uma sequência aleatória. Além disso, como o método de comunicação é dialógico e ambos os usuários podem optar pela desconexão, o *zapping* também pode ser involuntário, decorrente das ações dos outros. Foi o que aconteceu na nossa experiência, em que, mesmo com a tentativa de manter os relacionamentos (com a execução de ações relacionais), fomos constantemente desconectados. Apesar das evidentes diferenças em relação à televisão, optamos pelo termo *zapping* para descrever essa linha de ação dos videorrelacionamentos, pois, da mesma maneira, os sujeitos assistem a uma sequência de

imagens, seja porque estão motivados pela própria possibilidade da observação em trânsito de recortes das emissões dos outros, seja porque buscam um parceiro ideal de interação. Entendemos que o modo como Machado (1995) define o personagem do *zapper* televisivo também é preciso para descrever a atuação dos sujeitos dessa linha de ação:

[...] o navegante que atravessa, com seu controle remoto, espaços e tempos distintos e níveis diferentes de realidade é um personagem próprio do nosso tempo, um personagem bombardeado de informação por todos os lados, mergulhado nisso que Lúcia Santaella chama de “floresta de signos em trânsito” e cuja sobrevivência depende, entre outras coisas, da capacidade de descobrir conexões nas redes de trânsito de informação. O *zapper* é, como nós, um habitante da *noosfera*, o reino dos signos (MACHADO, 1995, p. 114-115).

Esse tipo de ação sintética foi a mais frequente em nossa experiência, considerando a totalidade da amostra bruta: foi a predominante no *Chatroulette*, com ocorrência em cerca de 87% dos casos; no *Omegle*, é a segunda mais recorrente, com 43%. Como a nossa participação nos ambientes dos dois sites foi conduzida parcial e involuntariamente por ela, talvez seja por conta disso que, como mencionamos neste capítulo, nosso índice de desconexão tenha sido um pouco menor no *Chatroulette*: formamos a nossa imagem como a de um sujeito observador. A diferença da nossa participação (e por isso ela seguiu essa linha apenas parcialmente), como vimos, foi que não optávamos pela desconexão e sempre tentávamos executar uma ação relacional (um cumprimento verbal que buscava estabelecer uma conversação com o outro), embora, ainda assim, poucos relacionamentos tenham se desenvolvido, o que nos inseriu involuntariamente em um *zapping*. Os relacionamentos que se desenvolveram foram aqueles em que ocorreu a junção da observação com a conversação, na interrupção do *zapping*. Claro que esse dado se restringe à nossa experiência, pois a conversação foi, quase sempre, decorrente da nossa iniciativa. Entretanto, parece-nos natural que a conversação seja a ação que primeiramente se encadeia à observação, quando ambos os sujeitos não optam pela desconexão. É evidente que, nessa linha de ação, a conversação pode ser sintetizada com uma variedade de outras ações e pode abordar os mais diversos temas, o que torna imprevisível o rumo de cada relacionamento.

### 3.4.2. O cibersexo

Como já foi mencionado outras vezes no texto, os *videochats* randômicos, assim como os demais tipos de *videochat*, são frequentemente utilizados para atividades sexuais. Os

usuários se apresentam nus ou seminus nas imagens (normalmente, mantendo-se anônimos) e exibem sua masturbação para os parceiros de interação. Isso ocorreu em 4% dos casos no *Chatroulette*, dado que evidencia como o *software* de monitoramento (implementado para evitar a nudez dos usuários) não é totalmente eficiente. No *Omegele*, onde a nudez é permitida, o percentual é consideravelmente superior: 53% dos casos. É superior, inclusive, ao dado que apresentamos anteriormente, coletado por Xing (2012a), que apontava a presença de conteúdo sexual em 35% das imagens do *Omegele*. A diferença é que a observação de Xing foi realizada em 2011, antes de o site ter criado um ambiente específico para usuários maiores de idade; cremos que esse aumento estatístico é consequência dessa segmentação, que separou o conteúdo sexual no espaço em que ocorreu nossa observação participante. É provável que o percentual de usuários que praticam o cibersexo no *Omegele* seja ainda maior que 53%, pois fomos rigorosos em classificar uma ação como “sexual” e consideramos apenas as imagens que apresentavam conteúdo explícito. De todo modo, o dado nos permite concluir que trata-se de um conteúdo central na sociabilidade do ambiente para maiores de idade, que motiva mais da metade dos seus participantes. O *Omegele*, todavia, recusa o rótulo de site “adulto” e tenta, por meio de algumas ações, não se institucionalizar em função desse conteúdo. Em primeiro lugar, o site regularmente publica na sua interface gráfica mensagens escritas que reprovam o “mau comportamento” de quem participa apenas com esse propósito; algumas mensagens, inclusive, estimulam esses usuários a saírem do site<sup>64</sup>. Por segundo, também são oferecidos na interface *links* para outros sites que oferecem serviço de *videochat* especializado em cibersexo, tanto heterossexuais como homossexuais. Ou seja, as ações do *Omegele* visam a manutenção da dimensão lúdica da sociabilidade, tentam não vincular a forma da interação a um conteúdo sexual, mesmo que isso implique na perda de usuários.

O sistema randômico confere particularidades à linha de ação do cibersexo. Notamos que a masturbação, na maioria dos casos, é uma ação em trânsito, sintetizada com a desconexão imediata. Trata-se, assim, de uma ação motora que se prolonga por diferentes emparelhamentos. Cremos que muitos sujeitos se masturbam deste modo, sem trocar ações relacionais com os outros e sem a motivação de encontrar um parceiro ideal. Contudo, parece-nos que a dificuldade em estabelecer conexões duradouras nesta linha de ação também esteve relacionada à nossa participação, que não cumpriu a exigência de alguns usuários pela reciprocidade: para manter a conexão, eles demandaram que nós também estivéssemos nus e praticássemos o cibersexo com eles. Com a nossa recusa, o emparelhamento foi imediatamente desfeito pelo outro.

---

<sup>64</sup> Em 2013, por exemplo, uma das mensagens dizia: *Here's a free adult site, if you're after that* (“Aqui está um site adulto grátis, se você está atrás disso”).

Supomos que muitos usuários desconectaram antes mesmo de fazer qualquer exigência deste tipo, pois buscavam ações recíprocas desde o primeiro contato.

Apesar dessa limitação, tivemos relacionamentos que se prolongaram com sujeitos dessa linha de ação. Alguns deles não interromperam a masturbação que vinha sendo executada em trânsito, mas também não desconectaram de imediato: eles queriam apenas ser observados. Nesses casos, a ação relacional e a ação em trânsito se confundem, pois, embora a masturbação não tenha se iniciado no emparelhamento atual, ela passa a ser dirigida a um Tu específico no momento em que o sujeito opta por interromper o trânsito. Desse modo, a ação que vinha sendo executada em trânsito passa a ser executada no relacionamento. Em outros casos singulares da experiência, o cibersexo foi um ato sintético entre a masturbação e a conversação. As mensagens verbais eram trocadas para fins de coqueteria: alguns usuários pediram para que nós fizéssemos comentários sobre a performance deles, enquanto seguiam se masturbando; outros perguntaram sobre o que nós gostaríamos que eles fizessem. Assim, na síntese entre as duas ações, a conversação foi utilizada com a finalidade de estimular e conduzir a ação sexual.

### **3.4.3. A interação em dupla ou grupo**

O *zapping* e o cibersexo foram os tipos predominantes na experiência concreta. Entendemos, porém, que uma outra linha de ação, menos frequente, se constitui quando há a presença de mais de um sujeito em uma mesma imagem. Isso ocorreu em apenas 1% dos casos do *OmeGLE*, ambiente onde, como vimos, predomina o cibersexo. No *Chatroulette*, em que predomina o *zapping*, esse dado é um pouco superior, de 5%. Entendemos que essa diferença está relacionada justamente às linhas de ação que predominam em cada site: é curioso notar que o cibersexo consiste em uma participação solitária centrada na masturbação, sendo muito raras as imagens em que a atividade sexual é realizada por casais (e suspeitamos que essas poucas ocorrências se tratavam de gravações e *chatterbots*). Em ambos os sites, a participação de duplas ou grupos se assemelha ao *zapping*: um dos sujeitos fica encarregado de manusear o botão de desconexão, enquanto o(s) outro(s) fica(m) ao seu lado ou atrás; eles igualmente observam em trânsito as emissões dos demais sujeitos. Esse tipo de participação, contudo, introduz um outro relacionamento do Nós recíproco à interação: além do videorrelacionamento entre os sujeitos que estão distantes, há também um relacionamento presencial, que é veiculado no interior de uma mesma imagem. Em um emparelhamento entre uma dupla e um indivíduo, por exemplo, os sujeitos que compõem a dupla trocam ações entre si assim como podem direcionar ações para o sujeito-na-imagem. Ao serem sintetizadas à desconexão, as ações do

relacionamento presencial se tornam ações em trânsito nos videorrelacionamentos. Desse modo, nessa linha de ação, os sujeitos não estão necessariamente imóveis, apenas observando ou desempenhando ações rotineiras; o comum é que uma conversa interior ao relacionamento presencial já esteja em curso no momento do emparelhamento. A conversa, uma ação relacional na linha do *zapping* e do cibersexo, se torna aqui uma ação em trânsito.

Os relacionamentos se desenvolveram na linha de ação das duplas e grupos de modo semelhante as outras duas, por meio da junção de uma conversa. Assim, a conversa em trânsito, que vinha sendo executada no relacionamento presencial, foi encadeada a uma nova, que nos incorporava. Mas se a conversa é, como dissemos, a primeira ação que interrompe o trânsito, ela se diferencia nessa linha de ação por uma finalidade recorrente: boa parte dos usuários nos dirigiram agressões verbais, também sintetizadas com ofensas gestuais. Um caso da nossa experiência é exemplar para perceber essa diferença de comportamento das duplas/grupos. Em um determinado emparelhamento, iniciamos uma conversa com um usuário que estava sozinho. A interação seguiu de modo amigável por alguns minutos, até o momento em que um segundo sujeito adentrou na imagem. Quando os dois começaram a trocar ações entre si, a conversa conosco passou a tomar outro rumo, mais agressivo: eles começaram a nos ofender, numa mudança brusca de comportamento do sujeito com quem conversamos alguns minutos antes. Claro que algumas ações agressivas também nos foram dirigidas nas outras linhas de ação, além de fazerem parte da rotina dos mais diferentes ambientes conversacionais da internet, como mostra o trabalho de Recuero (2012). Todavia, na experiência com os dois sites, notamos que a recorrência de ofensas foi maior nos emparelhamentos com duplas ou grupos. Pensamos que o que impulsiona a participação deste tipo, em boa parte dos casos, é a possibilidade de intimidar as pessoas que participam de modo solitário, exercendo uma espécie de vantagem numérica dentro do Nós recíproco: uma dupla espelhada com um indivíduo. Sob o ponto de vista da dupla, essa intimidação gera humor. As ações dirigidas pela dupla ao outro não necessariamente buscam atender motivações recíprocas, e sim são motivadas apenas pelo divertimento da própria dupla.

#### **3.4.4. As performances artísticas**

Alguns casos da experiência se caracterizaram por ações sintéticas singulares. Em um determinado momento de nosso trânsito pelo *Chatroulette*, por exemplo, fomos emparelhados com um mágico que executava um truque com cartas de baralho. Nos dois sites, fomos conectados com sujeitos que tocavam instrumentos musicais, como guitarra, piano, ou

cantavam, dublavam, dançavam ao som de uma música. Como já foi referido, também encontramos usuários que encenavam personagens completamente fora da realidade objetiva. Interagimos, inclusive, com um boneco, controlado por um ventríloquo que não aparecia na imagem. Outros usuários elaboraram e praticaram trotes: encenaram um personagem feminino para em seguida revelar seu verdadeiro gênero; ou nos assustaram como uma máscara de monstro em um plano fechado; ou utilizaram uma mensagem escrita em um cartaz para produzir humor. Reunimos esses modos singulares de participação em uma mesma linha de ação, pois entendemos que todos eles são centrados em ações que remetem a algum domínio da arte popular, como a música, a dança, o teatro, o circo etc. Por isso demos essa nomeação ao tipo ideal – performance artística –, embora seja preciso dizer que essas ações foram executadas, muitas vezes, de modo amador e com a intenção de produzir um efeito cômico. São, como dissemos, casos singulares, que ocorreram em 2% dos emparelhamentos no *Chatroulette* e em apenas 1% dos emparelhamentos no *Omegle*.

As performances artísticas podem ser planejadas como ação em trânsito ou como ação relacional, ou podem ainda ser ações que variam entre o trânsito e o relacionamento. Para evidenciar essas diferenças, vamos dar alguns exemplos. Uma imagem particular apresentava vários sujeitos dançando já no momento do emparelhamento conosco e, mesmo com a nossa iniciativa de estabelecer uma conversa, eles desconectaram após alguns segundos. Assim, os sujeitos praticavam o ato sintético que unia a desconexão com a dança, fazendo com que a ação motora se prolongasse do emparelhamento anterior para o nosso e do nosso para o seguinte. A performance artística era realizada como uma ação em trânsito. Em outro caso, fomos conectados com um sujeito que já estava tocando piano quando foi emparelhado conosco. Contudo, ele optou por não desconectar imediatamente (até porque as suas duas mãos estavam ocupadas) e a ação que se prolongava do emparelhamento anterior (provavelmente submetida a um trânsito involuntário) se tornou uma ação relacional. Conseguimos interagir com o pianista, elogiar sua performance, e ele seguiu tocando por vários minutos. Por fim, no caso do truque de mágica, a ação ainda não havia sido iniciada no momento do emparelhamento conosco: apenas o cenário do truque já estava montado na imagem, que enquadrava as cartas sob uma mesa e a mão do mágico, inerte. O contato inicial, feito pelo mágico, pedia para que nós escolhêssemos uma das cartas; em seguida, ele embaralhou a carta com as outras para depois adivinhá-la. Essa performance, diferente das anteriores, encadeou uma série de ações interiores, tendo sido iniciada e finalizada dentro de um mesmo emparelhamento. Nesse caso, a desconexão não se sintetizou com uma ação e a prolongou no trânsito; ela implicou no fim da cadeia de ações interiores e em seu provável reinício imediato no emparelhamento seguinte.

Portanto, como podemos ver a partir desses três exemplos, cada performance se caracteriza por diferentes atos sintéticos, contínuos ou descontínuos, o que torna esse tipo ideal uma linha de ação bastante heterogênea.

Mas a atuação dos sujeitos dessa linha de ação não se resume necessariamente em realizar a performance artística apenas no relacionamento do Nós recíproco, no esquema de comunicação dialógico. Algumas performances, após terem sido executadas para um Tu concreto (seja como ação em trânsito ou relacional), foram dirigidas também a públicos mais amplos: a interação foi gravada para que depois circulasse em outros ambientes *on-line*, não ficando restrita à memória dos sujeitos próximos. Alguns canais do *Youtube*, por exemplo, são especializados em vídeos produzidos no *Chatroulette* ou no *Omegele*. A maioria se autodesigna utilizando os termos da língua inglesa *prank* ou *trolling*, e encenam assassinatos, suicídios, fenômenos sobrenaturais (utilizando efeitos especiais), para captar a reação assustada dos outros usuários (em português, traduzimos anteriormente como “trote”, mas talvez a tradução mais adequada seja “pegadinha”, pois cremos que é o termo popular equivalente para esse tipo de ação). Um vídeo muito acessado no *Youtube* no ano de 2013 – com mais de 140 milhões de visualizações – foi o *Miley Cyrus – Wreckin Ball (Chatroulette version)*<sup>65</sup>, de autoria de Steve Kardynal. O ator reencenou um popular videoclipe daquele ano, que dá nome ao vídeo, dublando a música e reproduzindo a coreografia, enquanto transitava por diferentes emparelhamentos no *Chatroulette*. Para compor a versão final do vídeo, postada no *Youtube* com um pouco menos de três minutos de duração, o autor editou as imagens de sua performance com as diversas reações dos usuários. Assim, embora essa linha de ação seja executada em ambientes dialógicos, ela pode ser motivada pela formação de um discurso que incorpora à performance as reações de outros sujeitos. Após essa incorporação, o discurso é, então, irradiado para um público amplo.

### 3.4.5. A ausência

O último tipo ideal que constatamos, que ocorreu em 2% dos emparelhamentos em ambos os sites, não é propriamente uma linha de ação, pois se caracteriza por não apresentar qualquer ação. Como vimos, consideramos que a mera apresentação audiovisual de um corpo, mesmo que ele não execute uma ação motora, já indica, ao menos, as ações de se revelar para o outro e observá-lo. Contudo, fomos emparelhados com imagens que mostravam apenas um

<sup>65</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=W6DmHGYy\\_xk](https://www.youtube.com/watch?v=W6DmHGYy_xk). Acesso em 12 abr. 2015.

espaço, sem a presença de sujeitos. É claro que a ausência de um corpo visível na imagem nem sempre indica a ausência do sujeito no ambiente *on-line*: em alguns desses casos, o contrassujeito ainda assim operou a desconexão imediata ou executou uma ação relacional (como uma conversa por escrito), o que revelou sua presença oculta, de alguém que observa de uma posição fora do quadro. Ou seja, a ausência na imagem pode ser uma participação semelhante ao *zapping*, com a diferença de ser executado de modo oculto e, claro, anônimo. Ou ainda, o usuário pode simular sua ausência para produzir uma pegadinha: fomos emparelhados a uma imagem em que uma cadeira se movia sozinha pelo quadro. Para nos certificarmos da ausência do sujeito no ambiente (ou, ao menos, ter um melhor indicativo dela), tentamos iniciar uma conversa quando fomos emparelhados a uma imagem deste tipo, do mesmo modo como agimos nas outras linhas de ação. Só consideramos como ausência, portanto, os casos em que não havia sujeito visível na imagem e também não ocorreu a desconexão ou qualquer outra resposta.

Pensamos que o mais provável é que a ausência não seja um modo de participar do jogo que siga uma motivação específica. Trata-se, na verdade, de um intervalo que pode se dar no interior de qualquer outra linha de ação: o jogador, em algum momento da sua participação, deixa de utilizar o aparelho por causa de algum fator externo. Se o aparelho continuar operando (se o usuário não se desconectar do site), o processo de imaginação não é interrompido e a imagem permanece como uma opção na roleta, em trânsito, conforme a desconexão dos outros usuários. Por isso utilizamos o termo “ausência” para definir essa linha de ação, ainda que ele não indique uma ação propriamente: a ausência também se prolonga no trânsito, mesmo que de modo involuntário. Quando fomos emparelhados a uma imagem deste tipo, após a tentativa de contato e a certificação da ausência, não desconectamos imediatamente e aguardamos o retorno do sujeito. Em casos pontuais, o sujeito retornou e a imagem, que havia se iniciado com a ausência, passou a ter uma linha de ação. Quando o sujeito não se fez presente, optamos pela desconexão após alguns segundos de espera, pois manter o emparelhamento por um tempo indefinido poderia causar uma distorção no tamanho da amostra: se o sujeito não retornasse, uma imagem de ausência poderia tomar o tempo de uma sessão inteira da observação participante.

### **3.5. Como os sujeitos agem? Um retorno à experiência dos *vaudevilles***

No decorrer deste capítulo, enfrentamos a primeira questão desdobrada do *Problema 1*: *como os sujeitos agem em função do aparelho?* Explicamos que o conceito de ação, nessa etapa

metodológica, refere-se ao mundo diegético (à ipseidade), à dimensão lúdica da sociabilidade, ao modo como os sujeitos jogam o jogo uns com os outros. Para concluí-lo, cruzamos os principais pontos abordados nos seus quatro tópicos e elaboramos, de modo mais sistematizado, uma resposta para essa pergunta.

O primeiro dado da experiência concreta que discutimos foi o alto índice de desconexão imediata. Evidenciamos como o dado reflete a nossa participação. Ele revela, em primeiro lugar, uma experiência marcada por afecções em nosso espírito: ao revisitá-las, notamos uma constante e confusa sensação de hesitação, que fracassamos em definir precisamente, mas que misturava a inibição em se expor no vídeo com o receio em receber a imagem de uma pessoa desconhecida. Por mais que o desenvolvimento gradual do hábito tenha eclipsado essa afecção, ela se fez presente em momentos pontuais da experiência, limitando as nossas ações possíveis em alguns relacionamentos que, por isso, não se prolongaram. Em segundo lugar, a opção objetiva por seguir uma regra de prudência também contribuiu para elevar o índice de desconexão, pois não permitiu atender as motivações de alguns usuários; por fim, o índice também é reflexo dos elementos de identidade corporal que expomos no vídeo: a participação de um sujeito feminino, por exemplo, provavelmente apresentaria outros resultados. Reiteramos que a experiência de cada sujeito é singular e pode apresentar índices de desconexão muito díspares, de acordo com o envolvimento de diferentes afecções, condutas e identidades corporais.

Feitas essas ressalvas relacionadas à nossa participação, os altos índices também sugerem que a desconexão é uma ação realizada de modo automático pelos usuários (pelo menos aqueles que frequentam os sites com certa assiduidade). Apoiamos essa inferência em duas evidências: a primeira é a imediatidade com que muitos desconectaram o emparelhamento conosco, antes da possibilidade de efetuarmos qualquer ação; a segunda é o fato de o sistema do *Chatroulette* induzir os usuários a prolongarem suas conexões. Algumas das características que atribuímos à ação de desconexão nos ajudam a compreender o seu processo de automatização nos usuários. Primeiramente, vimos que ela é uma ação motora, executada por meio da pressão sobre um botão do aparelho (que pode ser tanto uma tecla do computador como um componente da interface gráfica). Em segundo lugar, ela é também uma ação dupla, que contém a ação (a desconexão) e a sua ação contrária (a conexão): ao pressionar o botão, o sujeito não apenas finaliza seu emparelhamento atual, ele inicia imediatamente um novo. Por fim, é a repetição desse movimento que constitui o trânsito. Parece-nos coerente pensar, então, que a desconexão seja automática e que o trânsito seja habitual, uma vez que se trata de um modo de participação caracterizado pela repetição de uma ação motora dirigida ao aparelho. A repetição

forma um mecanismo, “um sistema fechado de movimentos automáticos”, que determina os modos de agir no presente (BERGSON, 2006b, p. 86). Seguindo a Fenomenologia de Bergson, chegamos à seguinte conclusão: a desconexão imediata pode ser tanto uma escolha consciente que o jogador faz para não se relacionar com um outro específico (resultante de um reconhecimento atento), como também uma ação reflexa, armazenada pela memória-hábito e executada por um mecanismo motor que responde ao estímulo de transitar. Esse modo de pensar reforça a explicação que demos para predominância de jovens-adultos nesses ambientes: a geração que nasceu imersa nos ambientes *on-line* desenvolveu mecanismos motores que executam, de modo mais ágil, os reflexos estimulados pelo jogo. Por isso, eles transitam mais e formam mais conexões.

Quando os sujeitos estão em seu trânsito habitual, a desconexão imediata é operada de modo simultâneo com diferentes ações, o que resulta em um ato sintético contínuo, que chamamos de *ação em trânsito*. Essas outras ações também são motoras, como a masturbação (no cibersexo), a dança (ou outras performances artísticas) ou interações presenciais no interior de uma dupla ou grupo. Boa parte dos sujeitos opta por sintetizar a desconexão com a observação (na linha do *zapping*), sem executar outros movimentos corporais expressivos. Quando os sujeitos decidem por prolongar um videorrelacionamento, eles cessam de repetir a desconexão. A ação que estava sintetizada a ela pode, então, ser mantida no ato, seguindo em curso no interior da esfera do Nós. O mais comum, nesses casos, é que o fim da desconexão seja encadeado ao início de uma outra ação, que promove a descontinuidade do ato sintético – que denominamos de *ação relacional*. Normalmente, a primeira ação relacional que interrompe o trânsito em qualquer uma das linhas de ação é a comunicação verbal dirigida para o parceiro de interação, na tentativa de iniciar uma conversação. Por fim, algumas imagens são desprovidas de ação, pois o sujeito está ausente do ambiente. Com isso, elas estão à deriva na roleta do jogo, submetidas a um trânsito involuntário, em decorrência da desconexão dos outros usuários.

Como vimos, as linhas de ação do *zapping* e do cibersexo foram predominantes na amostra: a primeira no *Chatroulette* e ambas no *Omegle*. Elas são também as linhas mais homogêneas, centradas em ações em trânsito específicas: a observação e a masturbação, respectivamente. Por uma via psicanalítica, Freud (1999) e Metz (1980) – o segundo falando especificamente sobre o cinema – diriam que as ações dessas duas linhas, e também as da linha das duplas e grupos (que segue uma dinâmica semelhante a do *zapping*), buscam satisfazer

pulsões sexuais<sup>66</sup>. A masturbação do cibersexo é uma ação que satisfaz uma pulsão auto-erótica e exibicionista (o desejo do sujeito por seu próprio corpo e o prazer pela sua exibição), enquanto que a observação do *zapping* estaria atrelada a uma escopofilia e voyeurismo (o desejo e prazer em ver o corpo do outro). De fato, é possível supor, a partir dos dados que coletamos, que muitos dos relacionamentos se concretizam nesses ambientes no par exibicionismo-voyeurismo, entre o desejo de ver e o desejo de ser visto. Isso é mais evidente no *Omegle*, jogo que é composto, em geral, por dois tipos de jogadores: os observadores e os “masturbadores”. Mas a pulsão escópica também está presente no *Chatroulette*, à medida que o par exibicionismo-voyeurismo não é formado necessariamente por um conteúdo erótico explícito: basta haver o desejo de ver e/ou ser visto.

Para Freud (1999, p. 2), a pulsão “nunca age como uma força motora momentânea, mas, sim, sempre como uma força constante”. Isso faz com que as ações de “observação” e “masturbação” se diferenciem da ação de “desconexão” em relação ao componente do estímulo. A pulsão, de acordo com o autor, responde a um estímulo de carência interior, que só pode ser suprimido com uma ação que se prolonga até alcançar sua meta (a satisfação). Já a desconexão, como vimos, pode ser uma resposta tanto a um estímulo externo (uma rejeição a um determinado usuário) ou a um estímulo reflexo, gerado pela repetição motora. Apesar de não responderem ao mesmo estímulo, esses dois tipos de ação se sintetizam em um ato contínuo (como ação em trânsito), pois, no sistema randômico, a pulsão, enquanto força constante, prolonga ações por diferentes emparelhamentos, seja porque procura a imagem para satisfazer a carência, seja porque alcança a sua meta de satisfação na interação com várias imagens. O sistema randômico confere, ao incluir a ação de desconexão no ato sintético, uma dinâmica própria ao par exibicionismo-voyeurismo, em que pode ocorrer uma intensa troca aleatória dos sujeitos que ocupam esses dois polos<sup>67</sup>.

A linha de ação da performance artística, por outro lado, não foi tipificada a partir de ações específicas, e sim se caracteriza pela heterogeneidade: apresentou um conjunto diverso de atos contínuos e descontínuos. Em boa parte dos casos, as ações dessa linha podem ser igualmente explicadas pelo exibicionismo, como em uma performance de dança, por exemplo. Contudo, pensamos que, em casos singulares, as ações podem seguir uma outra orientação. Alguns usuários mais experientes conhecem os estímulos do jogo e optam por não segui-los;

---

<sup>66</sup> O título do ensaio fotográfico de João Castilho – Pulsão escópica – e o texto de curadoria publicado no livro da obra (2012) já propunham essa mesma articulação entre o conceito psicanalítico de pulsão e as imagens capturadas em ambientes de *videochat*.

<sup>67</sup> Em uma reflexão foucaultiana, Kreps (2010, p. 214) entende que a díade exibicionismo/voyeurismo encontra a sua apótese no *Chatroulette*.

ou melhor, optam por produzir, a partir desses estímulos, um outro efeito. Isso ocorre, por exemplo, no caso em que um sujeito inicialmente utiliza o erotismo para, em seguida, produzir humor (na pegadinha do homem que se veste de mulher), ou quando alguém utiliza a escopofilia para assustar outro usuário (como em uma pegadinha em que o sujeito comete suicídio). A “pegadinha”, parece-nos, é um modo de agir de um usuário que, ao conhecer bem o jogo (os estímulos motores e pulsionais), está engajado em ampliar a sua competência.

Na tentativa de explicar como esses diferentes tipos de ação diegética – que envolvem a escopia, o sexo, o artístico – coexistem em uma mesma imaginação, vamos terminar o capítulo com uma proposição de inspiração arqueológica, no sentido de Manovich (2000). Em certa medida, esse conjunto de ações que observamos nas imagens dos *videochats* randômicos nos remeteu para a imaginação dos primórdios da história do cinema, antes do período de transição que consolidaria a narrativa clássica; fase em que o cinema ainda não tinha um ambiente exclusivo de exibição, e sim partilhava o espaço com outros espetáculos, em lugares comerciais conhecidos como *vaudevilles*<sup>68</sup>. Machado (1997) comenta que esses espaços apresentavam espetáculos da cultura popular, considerados iníquos e vulgares pela cultura oficial e pelos valores morais da época: eram performances musicais, circenses, burlescas, com temas eróticos e escatológicos. Inserido no mesmo ambiente, o cinema logo fez dessa cultura marginal o objeto da sua imaginação. Os primeiros filmes, assim, apresentavam “registros dos próprios números de *vaudeville*, ou então atualidades reconstituídas, *gags* de comicidade popular, contos de fada, pornografia e prestidigitação” (MACHADO, 1997, p. 80). Em relação ao público, Machado (1997) aponta que a maioria era do gênero masculino. Algumas empresas da época – como a *Biograph* – se especializaram na produção de curtos filmes (de alguns segundos de duração) voltados para esse público, com mulheres se despindo (*Figura 10*) ou dançando seminuas. Eles eram exibidos de modo individual nos quinetoscópios (ao invés de serem projetados para um grupo), o que reforçava a figura do espectador *voyeur*, que espia pelo visor do aparelho. E Machado (1997, p. 81) revela que, mesmo no caso dos filmes que eram projetados publicamente, não havia qualquer pudor em relação à masturbação masculina: era uma prática regular e disseminada no escuro das salas de projeção dos *vaudevilles*. São vários os possíveis pontos de intercessão entre a descrição que Machado faz dessa primeira fase do cinema e o relato da experiência concreta com os *videochats* randômicos que apresentamos neste capítulo.

---

<sup>68</sup> *Vaudeville* era o termo utilizado nos Estados Unidos para nomear esse tipo de feira de atrações. Em outros países, também havia espaços semelhantes, nomeados de outro modo, como os *music-halls* na Inglaterra e os *café-concerts* na França (MACHADO, 1997, p. 78).

Pensamos que a imaginação dos *videochats* randômicos, em sua dimensão humana, compartilha esse mesmo espírito marginal dos primórdios da imaginação cinematográfica. Tanto o *Omegle* como o *Chatroulette* (mais o primeiro do que o segundo, é verdade) podem ser considerados espaços marginais do audiovisual na internet (sem a oficialidade de um *Youtube* ou de um *Skype*, por exemplo). Isso não quer dizer que os próprios sites sigam tal projeto: a proibição da nudez no *Chatroulette* é uma interdição moral<sup>69</sup> de quem almeja alcançar o patamar da cultura oficial. O mesmo ocorre quando o *Omegle* classifica, nas frases que exibe em sua interface gráfica, as ações sexuais de alguns dos seus usuários como um “mau-comportamento” (*misbehavior*, em inglês). Contudo, são os diferentes modos com que os usuários agem em função do aparelho, e não os projetos dos administradores dos sites, que fazem coexistir ações que se afastam da cultura oficial e da moral vigente – isso ratifica o pensamento de Flusser (1985), quando o autor defende que o aparelho tem apenas funcionários. Transitar pelas imagens dos *videochats* randômicos se aproxima à experiência de assistir ao cinema dos *vaudevilles*. Do mesmo modo, é uma imaginação marginal, centrada no voyeurismo e no exibicionismo, na coqueteria e na masturbação, na arte amadora, no circo e na comicidade popular.



**Figura 10:** Mulher se despindo em filme de *vaudeville*  
**Fonte:** vídeo *Historic Footage of vaudeville acts*

<sup>69</sup> Segundo Foucault (1999, p. 82), a interdição é um poder que segue uma lógica em cadeia: afirma o que não é permitido, impede a sua prática e nega a sua existência. O autor define a masturbação como o “interdito maior” (FOUCAULT, 2015, p. 9). Os *videochats* randômicos acolhem linhas de ação marginais, que são interdidas em outros espaços, mas também operam suas próprias interdições, como no caso da nudez (da masturbação) no *Chatroulette*.

#### **4. O APARELHO RECORTA O CORPO E O CENTRALIZA EM UM ESPAÇO QUALQUER, AO MESMO TEMPO QUE PROMOVE A TRANSCENDÊNCIA DO ESPÍRITO** (Sobre o componente técnico da imaginação)

Neste quarto capítulo, discorremos sobre a dimensão técnica da imaginação no fenômeno do videorrelacionamento, na apresentação e discussão dos resultados obtidos com o procedimento de Decifração. Como foi metodologicamente planejado para esta etapa, promovemos uma desnaturalização da experiência concreta: desfizemos o vínculo intersubjetivo das imagens (o emparelhamento conosco) e observamos apenas o sinal de vídeo enviado pelo outro. Com isso, trabalhamos com as imagens como se fossem planos autônomos<sup>70</sup> (no que chamamos de ordem subjetiva do tempo), o que nos permitiu alargar nossa consciência sobre elas e superar o reconhecimento habitual e idólatra da observação participante. Procedemos, então, com uma leitura analítica desses planos, seguindo o objetivo específico de decifrar os seus diferentes códigos e reconstituir o programa do aparelho, segundo a perspectiva de Flusser.

No que diz respeito aos códigos, já mostramos anteriormente como as imagens de *videochat* podem ser pensadas a partir dos tipos classificados por Flusser (2007): nelas, o código numérico (vazio e adimensional) sintetiza código de superfície (bidimensional) que se adequa à estrutura em linha do código conceitual (unidimensional). Vimos que esse processo de codificação das imagens resulta, por sua vez, do amálgama entre sujeito e aparelho: envolve as ações que os usuários dirigem ao aparelho (que classificamos como não diegéticas) e as ações que o aparelho (e os meta-aparelhos) dirige ao usuário (o programa e os metaprogramas). A leitura sintética da observação participante já permitia notar como as imagens simbolizam, em geral, dois objetos do mundo: o corpo do sujeito que opera o aparelho e o espaço no qual ele se encontra (que na teoria e prática do cinema/audiovisual convencionou-se nomear de “campo”). Ambos são abstraídos em duas dimensões a partir dos códigos de superfície, como enquadramento, angulação, ponto de vista etc. O código conceitual, por sua vez, faz com que as superfícies tenham um fluxo linear, o que lhes torna imagem em movimento e imagem

---

<sup>70</sup> O conceito de plano autônomo está vinculado à semiótica de Metz (1972). Trata-se de um plano que tem um sintagma autônomo, que “expõe sozinho um ‘episódio’ do enredo” (METZ, 1972, p. 146). Na grande sintagmática do cinema, essa classificação se aplica aos planos-sequência e a alguns planos que fazem inserções na narrativa fílmica. Ressaltamos, porém, que as imagens de *videochat* não são planos autônomos; um plano está emparelhado a outro na montagem espacial. A autonomia aqui é induzida, obtida com a desnaturalização da experiência, para fins de análise.

sonora. Como o procedimento de decifração se debruça, portanto, sobre imagens audiovisuais, utilizaremos como aporte para a interpretação dos resultados algumas teorias do cinema e do audiovisual em geral, de diferentes épocas e correntes, com destaque para o trabalho de Deleuze (1983; 2007). Vários conceitos criados pelo autor nos ajudaram na decifração; alguns deles, inclusive, têm como fonte o pensamento de Bergson, o que naturalmente os articula ao nosso método e linguagem conceitual.

Para apresentar os resultados, dividimos a discussão em quatro tópicos que abordam o processo de codificação daquilo que vemos nas imagens: o quadro, o corpo, o campo e o som. Superamos os significados de mundo que as imagens imprimem e revelamos, então, os seus códigos. Com a finalidade de ampliar o grau de atenção sobre as imagens, não aplicamos o procedimento de decifração nos mais de dois mil videorrelacionamentos coletados na experiência. Para a sua execução, focamos na amostra refinada, composta por 84 imagens. O capítulo se inicia, então, justamente com o relato sobre processo de redução da amostra, na explicitação dos critérios adotados.

#### **4.1. Refinamento da amostra**

Relatamos o processo de refinamento da amostra neste ponto avançado do texto, pois precisávamos apresentar antes os dados da observação participante, especialmente as linhas de ação que foram tipificadas. É a partir delas que operacionalizamos a seleção das imagens, na tentativa de manter a diversidade que marcou a nossa experiência concreta. Além de se basear nas linhas, a seleção também considerou as variações de identidade, contemplando, por exemplo, as imagens de anonimato e de participantes do gênero feminino. Fizemos uma redução proporcional em cada linha de ação, ainda que sem rigidez estatística (sem seguir os mesmos percentuais). Assim, a linha do *zapping*, que predominou na amostra bruta, também predomina na refinada, com um total de 30 imagens selecionadas. Do cibersexo, em segundo lugar na amostra, escolhemos 20. Nas linhas da performance artística e da ausência, que apresentaram índices muito próximos, foram selecionadas 12 imagens em cada. Já da linha dos grupos/duplas, embora seja a terceira de maior recorrência, selecionamos menos imagens, apenas 10. Essa é a única distorção de proporção entre as amostras: a justificativa é que, diferente das outras linhas, as imagens de grupo/dupla eram mais homogêneas. O mesmo pode ser dito para as imagens de ausência. Contudo, para tornar a amostra mais heterogênea, decidimos incluir três “falsas ausências” (quando o sujeito estava fora do quadro) e, por isso,

essa linha superou a dos grupos/duplas na amostra refinada. Chegamos, desse modo, ao total de 84 imagens. Consideramos que é um número representativo do universo e, ao mesmo tempo, viável para a execução do procedimento de decifração.

A justificativa anterior já expõe o nosso critério para a seleção. Do universo de imagens, escolhemos tanto aquelas que repetiam determinados padrões (regularidades) como as que se diferenciavam em algum ponto (singularidades). Nesse sentido, o refinamento da amostra não é uma etapa anterior à decifração; ele já se inscreve como um processo analítico, que busca agrupar as imagens em função da percepção de regularidades e singularidades, repetições e diferenças. Nas linhas do *zapping* e do cibersexo, selecionamos a mesma proporção de ambos os casos. Nas linhas dos grupos/duplas predomina, como mencionado, regularidades. Já na linha da performance artística, consideramos que ela é composta principalmente por singularidades, embora também siga padrões percebidos nas outras linhas. Dito isto, é importante esclarecer dois pontos. O primeiro é que os agrupamentos em linhas servem apenas para o refinamento da amostra: as imagens não foram decifradas separadamente nesses grupos, e sim como parte de um grande conjunto (uma mesma duração). Há, portanto, regularidades que se repetem em todas as linhas. O segundo ponto é que a singularidade não deve ser entendida como ruptura (uma negação do padrão), e sim como uma atualização, conforme a filosofia de Bergson. Ao pensarmos a tecnoimaginação em sua duração, o que neste capítulo chamamos de “regularidade” remete à memória (à contração dos graus) enquanto que o que chamamos de “singularidade” remete às linhas de diferenciação do impulso vital (à distensão).

Inicialmente, adotamos como segundo critério de seleção a extensão em linha das imagens: escolheríamos, dentre os videorrelacionamentos, apenas aqueles que se prolongaram, pois ofereceriam mais material para a análise (principalmente em relação ao código conceitual). Esse segundo critério, todavia, logo entrou em conflito com o primeiro, à medida que percebemos que algumas linhas de diferenciação eram traçadas justamente por imagens em que o contrassujeito operou a desconexão imediata (ou quase imediata). A decisão que tomamos foi a de manter o critério de extensão, mas sem sobrepô-lo ao de heterogeneidade: por mais que déssemos preferência a imagens mais longas, não excluiríamos aquelas que, mesmo tendo uma menor extensão, iluminavam alguma singularidade. Entendemos que essa decisão tornou a amostra refinada ainda mais heterogênea e mais representativa em relação à experiência concreta: ela contempla imagens com diferentes extensões, que variam de um instante a vários minutos; algumas retiradas de videorrelacionamentos que se mantiveram por algum tempo, outras de breves conexões em trânsito.

Guiados pelo critério de heterogeneidade, não tivemos a preocupação em estabelecer um equilíbrio entre o número de imagens coletadas no *Chatroulette* e no *OmeGLE*. Como resultado, das 84 imagens, 49 foram selecionadas da amostra bruta do *Chatroulette* e 35 do *OmeGLE* (Tabela 3). No segundo capítulo, quando explicamos a escolha do foco de observação empírica, já havíamos dito que a opção por dois sites não era motivada para estabelecer comparações entre eles, e sim para complementar o *corpus*, torná-lo mais heterogêneo. No terceiro capítulo, porém, ao descrevermos a experiência concreta em ambos, é verdade que traçamos alguns pontos de comparação, de como eles se diferenciam em relação às ações dos usuários. É justamente o fato de serem diferentes que os torna complementares para a composição da amostra: por exemplo, a experiência do *OmeGLE* apresenta mais imagens de cibersexo do que de *zapping* ou de grupos, enquanto que no *Chatroulette* ocorre exatamente o contrário. Então, o que queremos evidenciar é que, neste capítulo, as tecnoimaginações do *Chatroulette* e do *OmeGLE* não serão comparadas, pois a comparação apenas nos levaria a anotar diferenças de graus entre os dois sites. As imagens de ambos formam aqui um mesmo conjunto; elas são decifradas como imagens técnicas de uma mesma imaginação.

| <b>LINHAS DE AÇÃO</b> | <b>CHATROULETTE</b> | <b>OMEGLE</b> | <b>FINAL</b> |
|-----------------------|---------------------|---------------|--------------|
| <i>Zapping</i>        | 21                  | 9             | 30           |
| Cibersexo             | 1                   | 19            | 20           |
| Duplas ou Grupos      | 9                   | 1             | 10           |
| Performance artística | 9                   | 3             | 12           |
| Ausência              | 9                   | 3             | 12           |
| Total                 | 49                  | 35            | 84           |

**Tabela 3:** Amostra refinada  
**Fonte:** elaborada pelo autor

#### 4.2. Do quadro

Os primeiros códigos que observamos atentamente nas imagens de *videochat* são aqueles que agem na composição de quadros, de planos audiovisuais. Nos tópicos seguintes, então, deciframos três processos de codificação: 1) como se formam os limites da imagem em relação aos objetos imaginados (o enquadramento); 2) como os fenômenos tridimensionais adquirem duas dimensões em uma representação em perspectiva (na estipulação de um ponto

de vista); e 3) como os quadros são montados, seja como planos contínuos (em linha), ou incrustados a outras camadas (especialmente).

#### 4.2.1. Enquadramento

Enquanto código de superfície, a imagem audiovisual do *videochat* é circunscrita aos limites geométricos de um quadro. A tendência é que elas sejam compostas por enquadramentos em primeiro plano ou um pouco mais aberto, entre o primeiro plano e o plano médio. Como o corpo é, em geral, o objeto que está à frente no plano, são raros os casos em que ele é enquadrado por completo. O quadro, assim, fragmenta o corpo e apresenta as suas partes, em imagens de rostos, troncos, membros e genitais. Veremos em um tópico posterior deste capítulo, sobre a codificação específica do corpo, que, dependendo do recorte realizado pelo primeiro plano, o quadro pode assumir diferentes funções, que vão da expressão de afetos à formação de objetos de pulsão.

Esse enquadramento que varia do primeiro plano ao plano médio é programado pelo aparelho, que age de dois modos. Em primeiro lugar, age por meio do *hardware*, que programa a proximidade entre a câmera e o corpo do usuário. A câmera está conectada ao computador, frequentemente acoplada à tela (como no caso das *webcams* de *notebooks*) ou por meio de uma conexão USB (que chamaremos, seguindo um jargão da informática, de *webcam* “periférica”). Com isso, se o usuário se distanciar da câmera, ele também se afasta do *hardware* e fica impossibilitado de manuseá-lo. Assim como a câmera, o próprio corpo está, então, metaforicamente acoplado ao *hardware*. E, ao estarem acopladas ao mesmo *hardware*, câmera e corpo têm posições que são pré-estabelecidas por ele. Para promover outro tipo de enquadramento, como um plano geral, o usuário pode agir de dois modos. Ele pode se desacoplar do aparelho, afastando-se dele e abrindo mão de manuseá-lo: vimos um caso em que isso ocorreu, em que uma dupla estava sentada em um sofá, localizado longe da câmera, onde interagiam apenas entre si. Mas o usuário também pode fazer um acoplamento entre câmera e computador que mantenha os dois dispositivos distantes (existem, dentre várias opções, *webcams wireless* que se conectam ao computador a uma distância de cinco metros). Nesse caso, o corpo pode ser enquadrado por completo sem que o usuário tenha que se distanciar do computador. Em nossa experiência, porém, foram raras essas duas situações em que o corpo foi apresentado em um plano geral.

Em segundo lugar, o enquadramento em primeiro plano ou plano médio também é programado pelo *software*, em relação ao espaço reservado na interface para o sinal de vídeo. Na configuração de visualização padrão do navegador *Google Chrome* (com o *zoom* da tela em 100%), em um monitor de 17 polegadas (que tem uma área de 510 cm<sup>2</sup>), cada imagem, tanto do *Chatroulette* como do *Omele*, tem uma área de cerca de 35 cm<sup>2</sup>. Um plano ocupa, assim, aproximadamente 7% da área total da tela. Essa opção da interface é uma tentativa dos sites de padronizar minimamente a definição das imagens produzidas pelas diferentes tecnologias dos usuários (que utilizam câmeras de diferentes marcas e modelos), compensando a baixa qualidade da maioria das *webcams*: quanto menor for a imagem, maior será a sua resolução. Cremos que como a janela é relativamente pequena, o usuário busca, inversamente, ampliar o objeto imaginado: o primeiro plano não apenas recorta o corpo por conta do acoplamento com o *hardware*, mas também é utilizado para detalhar, no pequeno espaço que é reservado pelo *software*, aquilo que o usuário considera mais relevante para ser apresentado. Por isso, várias imagens da nossa experiência foram planos muito fechados de diferentes partes do corpo.

Parece-nos que essa programação do enquadramento, quando decifrada sob o ponto de vista da comunicação dialógica, está relacionada à produção simbólica de proximidade, de tornar-se e sentir-se próximo ao outro. Entretanto, se pensarmos nas imagens também como discurso – como informação que é armazenada em bancos de dados para ser comercializada – podemos inferir que há nessa programação também uma intenção subjacente de vigilância. Foucault (1997, p. 26) define que o corpo é investido por relações de poder ligadas à sua utilização econômica. Pensamos que o programa do aparelho age, segundo os termos do autor, como “um sistema de sujeição”, que acopla o corpo ao aparelho e o aprisiona dentro de um quadro, tornando-o, ao mesmo tempo, um corpo produtivo e submisso. Bruno (2008, p. 1), por sua vez, destaca que a vigilância não resulta apenas de “maquinações de forças externas de dominação”, mas também é “ imanente aos processos contemporâneos de entretenimento, sociabilidade e comunicação”. O acoplamento tecnológico e a pequena área reservada na interface são ações conjuntas das indústrias do *hardware* e do *software*, que operam como meta-aparelhos de vigilância, uma vez que a economia da rede se sustenta principalmente no comércio de dados pessoais. Essas ações programam o aparelho para fazer um detalhamento do corpo do usuário (principalmente do seu rosto), capaz de revelar as marcas distintivas de sua identidade corporal.

É preciso esclarecer, todavia, que nem o *Chatroulette* nem o *Omele* armazenam os sinais de vídeo que são transmitidos pelos usuários, embora eles realizem um monitoramento a partir de *snapshots* (para fins disciplinares, como discutiremos no capítulo seguinte). Essa

programação do quadro, na qual subjaz a vigilância, atende muito mais aos interesses de grandes plataformas de *videochat*. Parece-nos lógico que a técnica se desenvolva a partir de um centro econômico: por exemplo, o modo como o *hardware* é programado por sua indústria certamente prioriza as plataformas vinculadas às grandes corporações da internet. Deste modo, as imagens do *Chatroulette* e do *Omegle* herdaram os códigos que intencionam a vigilância, mesmo que ambos os sites não necessariamente a pratiquem para os mesmos fins econômicos de outras plataformas.

#### 4.2.2. Ponto de vista

Ainda no campo da composição dos quadros, a abstração dos objetos do mundo nas duas dimensões do plano – o que, no campo da percepção visual, denomina-se de “perspectiva”<sup>71</sup> –, segue, na imaginação técnica do *videochat*, uma tendência de semelhança, o que Aumont (1995, p. 30) definiu como “analogia figurativa”. Já havíamos tangenciado este ponto quando, aportados por Flusser, afirmamos que as imagens de *videochat* se apresentam como janelas e espelhos, e não como códigos; mas que, sob o ponto de vista da observação próxima, essas imagens revelam sua ilusão, sua artificialidade. Como coloca Machado (1997), essa tendência figurativa remete a um conjunto de convenções referentes à estipulação de um ponto de vista, estabelecidas e naturalizadas desde a pintura renascentista (no seu modelo conhecido como *perspectiva artificialis*), que, posteriormente, foram apropriadas pela fotografia, pelo cinema e também pelas imagens de síntese computacional. O autor destaca que o vídeo, especialmente a vídeo-arte, foi um tipo de imagem que provocou rupturas a essa tradição de representação, ao promover descentramentos e distorções. O *videochat*, cuja natureza é tanto de imagem de computador como de vídeo, adota a tradição renascentista que compõe a imagem de computador, do cinema e da fotografia, ao invés das rupturas promovidas pelo vídeo. A perspectiva age, então, como um metaprograma: as imagens reproduzem os seus códigos, sendo compostas pela centralidade e frontalidade do objeto imaginado, na composição de um ponto de vista idealista, que busca simular a visão do olho humano. A seguir, discorreremos sobre a composição desse ponto de vista e suas implicações.

Em primeiro lugar, as imagens, em grande maioria, apresentam uma angulação reta e frontal. A tendência é que não haja inclinações de ângulo: nos casos em que a câmera está

---

<sup>71</sup> Segundo Aumont (1995, p. 30), a perspectiva é a “arte de representar os objetos em uma superfície plana de modo a que essa representação seja semelhante à percepção visual que se pode ter desses mesmos objetos”

acoplada à tela, o computador estabiliza o ângulo reto, se ele estiver, é claro, sobre uma superfície reta e estável (como uma mesa). Já no caso das *webcams* periféricas, elas normalmente possuem uma base que também lhes garante essa angulação. As ações dos usuários em relação ao *hardware* podem criar inclinações, como vimos em situações pontuais. Existem modelos de *webcam* que até facilitam essa ação: algumas apresentam um eixo vertical de sustentação que se inclina para os lados; outras se acoplam mecanicamente ao computador, com um dispositivo semelhante a um prendedor de roupas, que pode facilmente proporcionar a alteração do ângulo. Uma inclinação que é um pouco mais frequente é decorrente da posição da própria tela dos *notebooks*: se a abertura da tela em relação à base do *notebook* não formar um ângulo reto, e sim um pouco mais aberto, é produzida uma imagem ligeiramente inclinada de baixo para cima.

Já em relação à tendência de posicionamento frontal do corpo, ela é programada pelo *hardware*, resultante do acoplamento entre corpo, computador e câmera, do mesmo modo como ocorre na programação do enquadramento. Como vimos anteriormente, nos *notebooks*, a câmera está fixada à frente do usuário (na tela). Apesar da baixa qualidade das lentes (que, além de serem muito finas, em decorrência do tamanho da câmera, são geralmente de plástico), as *webcams* são programadas com um foco fixo ou ajustável, que se espalha pelo espaço e alcança uma profundidade de campo satisfatória. Desse modo, na planificação, o corpo é destacado à frente, separado do espaço ao fundo. Esse plano com perspectiva frontal e relativamente profunda foi o mais recorrente da nossa experiência. Ele só pode ser alterado em relação a captura frontal do corpo do sujeito, com o uso de uma *webcam* periférica: por ser móvel, ela pode ser posicionada em outros pontos que não coincidem com a tela e com a parte frontal do corpo. O mais comum é que ela seja posicionada ao lado do computador e desloque ligeiramente o quadro para a lateral do corpo. Em casos mais raros, encontramos planos em que os sujeitos estão enquadrados de perfil e até um sujeito que estava de costas para a câmera. Mas, mesmos nessas situações pontuais, o sujeito continua a ocupar a frente do quadro, ainda destacado do fundo.

A perspectiva das imagens de *videochat* também se caracteriza por centralizar o corpo. Assim como a frontalidade, a centralidade é programada pelo acoplamento produzido pelo *hardware*. Nos *notebooks*, por exemplo, ela é determinada pela posição da câmera, invariavelmente acoplada no centro da parte superior da moldura da tela. Com isso, o corpo, posicionado frontalmente, ocupa o centro do quadro: ele é o vértice da pirâmide visual. A movimentação do sujeito em relação à posição da câmera pode, naturalmente, descentrar o corpo, principalmente quando ele não utiliza o teclado para se comunicar: se ele interagir

oralmente, ele tem uma maior liberdade de movimentação dentro do quadro. Caso contrário (se a sua interação for através de mensagens escritas), por mais que ele se movimente para as bordas, o acoplamento com o teclado constantemente o trará de volta para o centro. O sujeito pode descentrar-se com maior facilidade nos casos em que a *webcam* é periférica: de acordo com o modo como posiciona a câmera, ele pode deslocar-se, inclusive, para as bordas superior e inferior do quadro. Ainda assim, mesmo com *webcams* móveis, notamos que há uma frequente opção dos usuários em se posicionar de modo que possam centralizar a parte do corpo mais importante para a interação – em geral, o rosto –, o que evidencia a tradição da representação renascentista como metaprograma do aparelho. Além do acoplamento do sujeito com o *hardware*, o *software* também pode efetuar a centralização do corpo: algumas *webcams* mais sofisticadas são programadas com *softwares* de *face tracking*, capazes de detectar na imagem os traços constituintes de um rosto e produzir constantes reenquadramentos para centralizá-lo, conforme a movimentação do usuário para as bordas do quadro. Mais uma vez, revela-se o interesse que o aparelho tem sobre o rosto humano.

O posicionamento frontal, reto e central da câmera estabelece o ponto de vista da perspectiva: cada usuário assume a visão estipulada pela câmera do outro. Como ela está posicionada no centro da parte superior da moldura do monitor, ela fica, em geral, na mesma linha de visão do sujeito que está na frente do computador, adotando uma perspectiva humanista, que substitui o olho humano. Como a angulação é reta e frontal, quase sempre imóvel, é como se os dois estivessem posicionados, de fato, um na frente do outro, na reprodução do espelhamento mútuo do relacionamento face a face. A programação do aparelho visa, portanto, reproduzir uma perspectiva cujo ponto de vista é ideal para a formação da esfera do Nós recíproco. Desse modo, não há uma variação entre múltiplos pontos de vista, como ocorre frequentemente no cinema e na televisão; cada imagem tem seu ponto de vista estipulado para o contrassujeito emparelhado. Somente em dois casos de toda a amostra bruta, notamos ações de usuários que reverteram essa programação, na criação um ponto de vista diferente. Foram dois sujeitos que, ao invés de posicionarem a câmera de modo frontal, inverteram totalmente a sua posição, mantendo-a à altura dos olhos, o que resultou na captação do seu próprio ângulo de visão. Ou seja, eles produziram planos subjetivos, que convidavam o contrassujeito a ver a cena pelos olhos de outro, e não pela posição frontal normalmente estabelecida. Não é coincidência que, nos dois casos, esse tipo de plano tenha sido utilizado para cenas de masturbação masculina: como descreve Paasonen (2011), o plano subjetivo é utilizado de modo extensivo no gênero pornográfico, principalmente em sua modalidade amadora, para destacar o ponto de vista masculino durante o ato sexual. Segundo a autora, a

combinação entre o “pênis sem rosto” e o uso do plano subjetivo busca “obliterar a distância entre o performer masculino e o espectador” (PAASONEN, 2011, p. 168, tradução nossa<sup>72</sup>). Portanto, esses dois casos resultam de uma ação dos usuários que reprograma o ponto de vista estabelecido pelo aparelho a partir de uma codificação típica do gênero pornográfico.

Vimos que, em geral, a imaginação técnica do *videochat* se apoia na perspectiva renascentista para espelhar os sujeitos e produzir o Nós recíproco. Entendemos que, assim como defendem Baudry (1991), Metz (1980) e Machado (1984), subjaz, à opção pela perspectiva, uma ideologia idealista: a delimitação do sujeito como ponto de vista o coloca em uma posição de transcendência (um sujeito transcendental), como um deus ou qualquer entidade espiritual capaz de observar para além do mundo concreto. Baudry (1991, p. 398) afirma que a perspectiva gera uma “fantasmática do sujeito”. Já Metz (1980) define que o ponto de vista torna o sujeito onipresente e onipercepcionante. De fato, no caso do *videochat*, o que Flusser chamou de idolatria ou o que Metz chamou de “pequeno milagre” de encarnação não está, portanto, relacionado apenas à apresentação audiovisual do corpo; é preciso também que o ponto de vista do contrassujeito supere o materialismo do espaço e promova, de modo ilusório, a sua transcendência. O espelhamento do Nós recíproco e a decorrente produção de proximidade virtual (a superação da distância espiritual) entre os usuários é operada pela técnica audiovisual por meio de uma dupla codificação, que delimita o sujeito em uma simbólica posição onipresente, ao mesmo tempo que simbolicamente apresenta o seu corpo para o outro.

### 4.2.3. Montagens

Na codificação das imagens de *videochat*, como descrevemos a partir da teoria de Flusser (2007), o código de superfície se adequa ao código conceitual, processo que resulta em uma imagem em movimento. Cada superfície está disposta em uma linha cuja extensão é definida pelo tempo de participação do sujeito nos ambientes dos sites. A linha é iniciada no momento em que o sujeito começa sua participação e segue ininterrupta até seu término. As superfícies, em seus percursos lineares, são contínuas, não sofrem cortes: é por isso que, na desnaturalização da experiência, é possível compreendê-las como planos autônomos. À luz de teóricos clássicos do cinema, como Bazin (1991), é possível afirmar que a ausência do corte confere à imagem um efeito de realismo, pois ela não passa pela manipulação do processo montagem. De fato, por mais que a dimensão narrativa das interações de *videochat* não tenha

---

<sup>72</sup> Tradução livre de: “[...] *effacing the distance between the male performer and the viewer*”.

necessariamente relação direta com o mundo real (os sujeitos encenam personagens fora da realidade concreta) e que a codificação numérica faça com que a imagem seja autorreferente (seja uma realidade em si mesma), a presença de um sujeito-na-imagem está diretamente associada à ausência do corte. Também há no *videochat*, com isso, uma relação entre o realismo e o plano contínuo: a percepção de um corte imediatamente revela que a imagem não é veiculada em tempo presente (em simultaneidade vivida com outro), o que denuncia a irrealidade da presença.

Por outro lado, ao pensarmos no emparelhamento em territórios da interface como um procedimento de montagem, do tipo espacial, a ação de desconexão inerente ao sistema randômico dos sites pode ser também entendida como uma espécie de corte. Enquanto ação dupla, sua função é finalizar o emparelhamento com um plano e quase imediatamente produzir um novo. Do ponto de vista do usuário, a desconexão é uma ação que faz a transição entre os diferentes planos produzidos pelos contrassujeitos: a imagem que ele mesmo veicula segue contínua (sem cortes) em uma janela da interface (em um *player*), porém os planos dos outros são montados linearmente na janela posicionada acima. Se ele tiver o hábito da desconexão imediata, o fluxo linear é intensificado, composto por curtos fragmentos dos planos dos outros (o que chamamos anteriormente de uma experiência de *zapping*). Por essa linha de raciocínio, que equivale a desconexão ao corte, é possível interpretar os altos índices de desconexão também com o aporte da teoria contemporânea do cinema, que identifica um processo de aceleração no ritmo de montagem dos filmes americanos<sup>73</sup> (especialmente no gênero de ação), seja por meio do pensamento de Bordwell e Thompson (2003), que define esse estilo como “continuidade intensificada”, ou de Shaviri (2012), que o define como “pós-continuidade”. As duas teorias, por caminhos discordantes, notam que a aceleração do ritmo está associada a uma decupagem não mais preocupada em estabelecer a continuidade da ação no espaço. Bordwell e Thompson (2003, p. 688) defendem que essa mudança não prejudica a condução clássica da narrativa do cinema americano, mas a torna mais impressionista, a partir da incorporação da linguagem da TV e do vídeo. Já Shaviri (2007; 2012), baseado na filosofia de Deleuze, afirma que o estilo da pós-continuidade é uma ruptura com o cinema clássico, pois, na montagem, a continuidade dá lugar para a produção de blocos de afetos. Segundo o autor, a pós-continuidade

---

<sup>73</sup> Segundo Bordwell e Thompson (2003, p. 688), até os anos 60, os filmes americanos eram compostos por planos com duração de oito a onze segundos. A partir de 1985, a duração média dos planos diminuiu para seis segundos, sendo que em alguns casos particulares, ela atinge a marca de dois segundos. Embora essa tendência de encurtamento do plano seja mais perceptível na montagem do cinema de ação, ela também está em outros gêneros: alguns dramas e comédias românticas dos anos 90 já apresentavam uma média de cinco segundos de duração dos planos.

é uma expressão da pós-modernidade – próximo ao que Harvey (1996) definiu como aceleracionismo –, resultante tanto das mudanças tecnológicas (a ascensão do digital e da internet) como da transformação das condições sociais, econômicas e políticas. Pensamos que a desconexão imediata e o ritmo intensificado de montagem do cinema são expressões de um aceleracionismo típico da contemporaneidade. Esse diagnóstico da teoria do cinema pode, então, ser transposto para o ritmo que encontramos nos emparelhamentos: cremos que, embora a imagem produzida seja codificada como “realista” (por ser um plano contínuo), o sujeito, ao operar a desconexão intensamente, não está interessado na continuidade espaço-temporal. Ele, na verdade, busca formar, a partir de fragmentos de diferentes planos contínuos, um bloco de afecções. Voltaremos a este ponto, sobre como as afecções são codificadas nas imagens, em outro tópico deste capítulo.

Como o emparelhamento é formado por dois fluxos audiovisuais, além de “montar” as imagens recebidas, o usuário também pode utilizar a desconexão para definir o momento do corte da imagem que ele próprio envia para o outro. Isso ocorre especialmente no caso de performances que são executadas com uma sequência de ações relacionais, como no caso do truque de mágica, relatado anteriormente. Mas outros dois casos da nossa experiência são exemplos melhores. O primeiro ocorreu durante a observação participante e faz parte da nossa amostra refinada. Fomos emparelhados a um usuário que inicialmente estava imóvel, sentado em uma cama. Ele, então, se levantou e, em um único e rápido movimento, abaixou e levantou a sua bermuda, ficando nu por um curtíssimo intervalo de tempo. Essa ação brusca foi imediatamente encadeada com a desconexão, que, assim, estabelecia o fim da cena (que provavelmente era executada repetidamente em diferentes emparelhamentos). Em outro caso da nossa experiência, estávamos conversando com um usuário quando, de repente, outro sujeito surgiu no fundo do quadro, segurando um taco. Ele, então, desferiu um golpe contra o sujeito com quem conversávamos. Antes de o golpe acertar o corpo do outro, a desconexão foi operada, de modo que não vimos o fim da ação. Esse caso aconteceu durante a nossa exploração empírica nos sites, antes de iniciarmos a observação participante e, por isso, não faz parte das nossas amostras. Contudo, decidimos trazê-lo como exemplo, junto com o anterior, pois eles mostram como a desconexão pode ser pensada como um corte da própria imagem de quem a opera, quando é a performance que estabelece um momento preciso para que ela seja executada; momento que encerra (e talvez reinicie) o conjunto de ações relacionais que compõem a cena.

Mas o emparelhamento não é o único processo de montagem espacial que essas imagens passam: elas também são incrustadas a camadas, de modo diferente em cada site. No *Omegle*, a imagem produzida pela *webcam* é sobreposta por uma logomarca do site, localizada no canto

inferior esquerdo. Essa incrustação é uma ação do aparelho que estabelece um vínculo entre imagem e site, no intuito de ter o controle sobre a eventual circulação em outros ambientes, tal como uma logomarca de uma emissora sobreposta à imagem da emissão televisiva. Trata-se de um símbolo de superfície cujo referente é o próprio site. A incrustação que ocorre no *Chatroulette*, por sua vez, é de outra natureza. Alguns usuários, além de veicularem o sinal de vídeo em tempo presente, também anexam fotografias às suas contas de perfil, que podem ser acessadas pelos contrassujeitos a quem eles são emparelhados. O acesso a essas fotografias se dá por meio de um botão da interface, que contém a frase *next picture* (“próxima fotografia”). Esse botão está localizado no interior do *player*, sobreposto ao próprio vídeo. Ao clicar nele, uma fotografia substitui o vídeo no espaço do *player*. Caso o usuário tenha anexado mais de uma fotografia, cada novo clique apresenta a próxima da sequência, até retornar ao ponto inicial, que é o sinal de vídeo recebido. Esse tipo de incrustação, que sobrepõe um botão da interface ao *player* do vídeo, revela a natureza conectiva das imagens de *videochat*, o que ilustra as mutações do audiovisual em sua transcodificação para o digital. Como tanto a imagem audiovisual e a interface gráfica compartilham o mesmo código numérico, os limites entre elas podem ser transpostos. Veremos, no capítulo seguinte, que a interface opera ainda outras sobreposições sobre as imagens de vídeo.

### 4.3. Do corpo

Bergson (2006b, p. 14) define o corpo como “um centro de ação”, um “objeto destinado a mover objetos”. A técnica, ao dispor as superfícies em linha, é capaz de reconstituir, de modo ilusório, os movimentos do corpo que está à frente do campo e, conseqüentemente, as ações que ele executa. É por isso que as partes do corpo assumem quase sempre uma posição central dentro do quadro: elas são literalmente o centro da ação. À vista disso, entendemos que as imagens de *videochat* se enquadram no que Deleuze define como regime da imagem-movimento, se relacionando entre si de acordo com um esquema sensório-motor, no prolongamento da percepção até a ação. Na amostra, notamos que o corpo se movimenta no plano segundo duas codificações organizadas pelo aparelho, que deciframos nos tópicos seguintes: 1) ele executa ações estimuladas pela pulsão de exibicionismo, com uma intencionalidade dirigida aos contrassujeitos – um movimento externo de diferentes partes do corpo; e 2) ele se mantém quase imóvel, na execução de micromovimentos que expressam as afecções no contato com diferentes imagens a que é emparelhado – um movimento interno

expressado principalmente pelo rosto. No *videochat*, o esquema sensório-motor produz, desse modo, dois tipos de imagem-movimento: imagens-pulsão e imagens-afecção.

#### 4.3.1. Movimento e pulsão

Na imagem de vídeo, o movimento de um objeto do mundo é reconstituído por um procedimento de varredura dos *pixels*, em uma velocidade regular de 30 *frames* por segundo (FPS), que é a cadência considerada equivalente à percepção humana. No caso específico do *videochat*, por outro lado, já mencionamos que as plataformas permitem uma transmissão de sinais de vídeo em uma taxa de FPS inferior a esse padrão, para que os usuários possam utilizar o serviço a partir de tecnologias com configurações distintas: mesmo que o usuário tenha uma lenta conexão à internet, por exemplo, ele ainda assim conseguirá transmitir imagens em uma taxa baixa de FPS. Com isso, frequentemente há uma diferença entre o movimento realizado no mundo concreto e o movimento na imagem. Com menos *frames* que o recomendável, o movimento é reconstituído por um número baixo de posições do objeto, sem a fluidez da sua continuidade. Além disso, se a movimentação for muito rápida, ela não é reconstituída precisamente e o objeto que a executa tem sua forma distorcida na imagem. Como mencionado, o principal objeto que está em movimento dentro do quadro é o corpo humano. Mas é um corpo que, ao movimentar-se, pode perder a sua forma e a sua fluidez.

O corpo pode realizar tanto movimentos expressivos (relacionados ao comportamento) como ações expressivas que são a base dos videorrelacionamentos. Vimos no capítulo anterior que as ações executadas em trânsito seguem, em geral, estímulos pulsionais de exibicionismo, principalmente nas linhas do cibersexo e das performances artísticas. O conceito de imagem-pulsão, criado por Deleuze (1983), nos parece ser útil para o entendermos como a pulsão estabelece a relação do quadro com o corpo nesses casos. Deleuze retorna à psicanálise para explicar que a pulsão é necessariamente “um ato que arranca, dilacera, desarticula” (DELEUZE, 1983, p; 163), pois ela age por meio de “objetos parciais”, pedaços retirados de objetos do mundo originário. cremos que no *videochat*, o quadro, ao recortar o corpo regularmente em um primeiro plano, arranca uma das suas partes e a transforma em um objeto de pulsão, justamente o pedaço do corpo cuja exibição é necessária para satisfazer a carência interna. Como coloca o autor: “a imagem-pulsão é, sem dúvida, o único caso em que o primeiro plano torna-se efetivamente objeto parcial; mas não é de forma alguma porque o primeiro plano

‘é’ objeto parcial, é porque o objeto parcial, sendo o objeto da pulsão, torna-se então excepcionalmente primeiro plano”. (DELEUZE, 1983, p. 162-163).

A imagem-pulsão de maior incidência na nossa amostra recorta uma parte do corpo explicitamente sexual: o pênis ereto. Em geral, ele é enquadrado pela codificação regular do quadro – o primeiro plano frontal –, mas também foi pontualmente apresentado por planos um pouco mais abertos ou por ângulos laterais. Independente da variação do enquadramento e da angulação, o pênis está quase sempre centralizado, destacado como o centro da ação. Nas cenas de masturbação, embora o pênis seja o objeto parcial, não é ele que se movimenta propriamente. Na verdade, o pênis recebe o movimento da mão, outra parte do mesmo corpo que também é enquadrada. A depender da velocidade da sua movimentação (que varia de caso a caso), a mão pode ser deformada nessas imagens. O que vemos frequentemente são pênis envolvidos por uma mancha que se movimenta rapidamente. Nas raras imagens em que as mulheres se exibiram nuas, foi utilizada a mesma codificação das cenas de masturbação masculina, em que o primeiro plano frontal recorta o movimento da mão sobre a vagina ou sobre os seios.

Encontramos na amostra objetos que também remetem à pulsão sexual, mas que não eram recortes do corpo humano. Em alguns casos, tratavam-se de objetos inanimados que reproduziam, pelo recebimento de alguma força motriz externa, um movimento que encenava uma ação sexual. Por exemplo, fomos emparelhados com uma imagem em que um boneco de pelúcia se masturbava, em movimentos que eram produzidos por um ventríloquo posicionado fora do quadro. Em outros casos pontuais, as imagens enquadravam objetos que são utilizados em ações sexuais, como vibradores, bonecos, genitais de borracha, além de cartazes com frases de conteúdo sexual. Nem sempre, nessa situação, havia um sujeito presente no quadro para interagir com eles. Assim, nenhuma ação era efetivamente desempenhada por ou sobre esses objetos. Por outro lado, pensamos que a captura deles também é ditada pela pulsão, pois são objetos que já refletem as ações possíveis do corpo sobre eles. Ou seja, nesses quadros, a pulsão sexual está em potência na imagem.

Mas, como vimos, a pulsão nem sempre foi explicitamente sexual no *videochat*: o narcisismo estimulou os mais diferentes tipos de performances artísticas. Nesses casos, o recorte que o quadro faz do corpo é codificado de acordo com o tipo de performance executada. Em uma performance de dança em grupo, por exemplo, o quadro teve seus limites ampliados para poder capturar as ações síncronas dos corpos de três dançarinos; já na cena do truque de mágica, foi utilizado um ângulo do tipo “câmera alta”, que arrancou a mão do mágico e mostrou seus movimentos sobre as cartas de baralho; em uma performance de canto, o corpo do cantor foi capturado por um contra-plongée aberto, que permitia ver os movimentos de quase todo o

seu corpo; já em uma performance de um pianista, o primeiro plano recortou apenas os movimentos dos dedos sobre as teclas do piano. Como se trata de uma linha de ação heterogênea, formada por singularidades, a codificação do quadro faz diferentes recortes do corpo, de acordo com a parte que será exibida. Quando o centro da performance é uma parte muito específica do corpo (como a mão do pianista), ela tende a ser recortada pelo primeiro plano; quando o corpo inteiro está em ação ou está em interação com outros corpos (como a dança em grupo), o recorte requer um enquadramento mais aberto.

Desse modo, nas imagens de *videochat*, a pulsão estimula um movimento externo da parte do corpo que é centralizada no quadro, principalmente em ações sexuais, mas também em outros tipos de performances baseadas no exibicionismo. O corpo, comprometido com a sua exposição (com a pulsão), perde a sua unidade e sua forma, na variação de diferentes graus da técnica: são corpos dilacerados por quadros mais ou menos fechados, deformados por movimentos mais ou menos velozes ou pela quantidade de *frames* que é transmitida a cada segundo.

#### 4.3.2. Rosto e afecção

De todas as partes do corpo humano, o rosto foi a mais frequentemente enquadrada pelo aparelho. Ele predomina principalmente no *zapping* e nas duplas/grupos. Nesse último, o plano recorta mais de um rosto, posicionados lado a lado ou um à frente do outro. cremos que aqui o recorte não é motivado pela pulsão (na formação de um objeto parcial), mas é apenas uma consequência dela. Estamos agora no polo do voyeurismo, em que o sujeito busca observar os outros e, em decorrência disso, tem seu rosto capturado pela própria programação do aparelho. Vimos ao longo deste capítulo que são as ações do *hardware* e do *software* que operam o recorte do rosto em um primeiro plano: há uma obsessão dos meta-aparelhos em enquadrá-lo, segundo seus interesses de vigilância e comércio de dados.

Desde os primórdios da teoria do cinema, esse tipo de imagem suscitou reflexões sobre o seu potencial expressivo. Balázs (1991a), que inaugurou essa discussão ainda na época do cinema silencioso, apontou que o primeiro plano foi responsável pela descoberta da face do homem: é um plano que concretiza “uma das manifestações humanas mais subjetivas e individuais” (BALÁZS, 1991a, p. 93). Deleuze (1983) recuperou o pensamento de Balázs, aprofundando a discussão no diálogo com pensadores como Bergson e Pierce, e definiu esse plano como imagem-afecção, que também faz parte do esquema sensorio motor da imagem-

movimento. Mais recentemente, Hansen (2004) se apropriou do pensamento de Deleuze, retomando sua matriz bergsoniana, para repensar o conceito de imagem-afecção em experimentações da arte digital, no que chamou de “imagem digital do rosto”. A articulação entre esses três autores nos parece ser produtiva para compreendermos a função do primeiro plano do rosto no *videochat*: centralizaremos a discussão no conceito de imagem-afecção, recuperando sua aplicação no cinema (como expressão dos afetos), mas também expandindo-o para refletir as particularidades das imagens digital.

O conceito de imagem-afecção é formulado por Deleuze a partir da Fenomenologia de Bergson. Como vimos, Bergson (2006a) define afecção como um esforço interno sobre um plano imóvel, anterior à execução de uma ação. Deleuze (1983, p. 114) diz o mesmo com outros termos: “uma série de micromovimentos sobre uma placa nervosa imobilizada”. A imagem-afecção é, desse modo, caracterizada, em primeiro lugar, pela imobilidade. Em um deslocamento para a semiótica de Pierce, Deleuze (2007) afirma que a percepção constitui um grau zero (zeroidade) que se prolonga primeiramente na afecção (primeiridade) e secundamente na ação (segundidade). É na associação entre imobilidade e expressão que Deleuze vincula a imagem-afecção ao rosto: trata-se de uma parte do corpo que não se caracteriza por uma motricidade (por movimentos externos), mas que, através de micromovimentos, é capaz de expressar o esforço interno de afecção. Como coloca o autor: “O rosto é esta placa nervosa porta-órgãos que sacrificou o essencial de sua mobilidade global, e que recolhe ou exprime ao ar livre todo tipo de pequenos movimentos locais, que o resto do corpo mantém comumente soterrados” (DELEUZE, 1983, p. 115). Mas é preciso esclarecer que Deleuze não restringe a afecção ao rosto. Na verdade, o autor fala de “traços de rostidade” (ou rosticidade, a depender da tradução) que podem ser encontrados em primeiros planos de outras coisas. Por isso mesmo que Deleuze (1983, p. 115) afirma que “não há um primeiro plano de rosto”; para ele, “o primeiro plano é por si mesmo rosto”. Ressoa neste ponto da teoria o pensamento primordial de Balázs, quando o autor postulou que o primeiro plano mostra “as faces das coisas e também as expressões que, nelas, são significantes porque são reflexos de expressões do nosso próprio sentimento subconsciente” (BALÁZS, 1991b, p. 91). Em virtude disso, consideramos como imagem-afecção qualquer imagem da nossa amostra que conjugasse a imobilidade do corpo com a expressão dada através de micromovimentos captados pelo primeiro plano. Além das imagens que enquadram o rosto humano, encontramos traços de rostidade em outras partes do corpo. Por exemplo, em planos fechados de mãos, em que os micromovimentos dos dedos expressavam a hesitação de alguns sujeitos. Ou, então, notamos que o participante estava nervoso ao percebermos uma alteração no ritmo da respiração, em planos que capturavam o

tronco. Foi possível projetar as afeções humanas até mesmo em rostos não humanos, como de animais e bonecos.

Para Deleuze (1983), a imagem-afecção apaga as três funções normalmente atribuídas ao rosto: ele perde o seu caráter individuante (os traços distintivos de cada um dos sujeitos), socializante (os diferentes papéis sociais a eles atribuídos) e relacional (a possibilidade de comunicação entre eles). Como descreve o autor, em um primeiro plano-rosto, o personagem “abandonou sua profissão, renunciou ao seu papel social; não pode mais ou não quer mais comunicar, se impõe um mutismo quase absoluto; perde até sua individuação, a ponto de adquirir uma estranha semelhança com o outro, uma semelhança por carência” (DELEUZE, 1983, p. 127). O que leva Deleuze (1983, p. 128) a concluir: “o primeiro plano faz do rosto um fantasma”. Essa descrição idealista, ao nosso entendimento, também se aplica, com as devidas adaptações, para as imagens-afecções que encontramos nos *videochats* randômicos. Pois, no momento do emparelhamento com uma imagem de rosto, não interessa a quem o rosto pertence, individual ou socialmente. Por outro lado, as funções do rosto não são apagadas se pensarmos sob o ponto de vista do programa do aparelho. Como mencionado, as ações do aparelho capturam o rosto justamente porque é através das suas marcas distintivas que os sujeitos são individualizados e socialmente localizados. O que nos leva a concluir: a suspensão da individuação, quando ocorre, se dá apenas na experiência, e nunca no programa e seus meta-programas.

Ao utilizar o conceito de imagem-afecção – talhado por Deleuze precisamente sobre o cinema – para discutir a problemática da imagem digital do rosto, Hansen (2004) propõe a reformulação dessa última questão, sobre a suspensão da individuação. Segundo o autor:

Em contrapartida, a DFI [sigla em inglês para “imagem digital do rosto”] implanta afecção para fins completamente diferentes: em vez de uma transcendência ou suspensão de individuação, o que está em jogo nas recentes experimentações estéticas com rostidade digital é a catálise de uma individuação que utiliza a afetividade para colaborar com os processos digitais de produção de imagem. Que estas obras confrontem o participante com imagens-afecção geradas inteiramente através de processos digitais tem o efeito de inverter o esquema deleuziano: em vez de um impulso em direção à autonomia da imagem como expressão do afeto, o que se torna urgente nestes casos é o estabelecimento de contatos – de qualquer contato – com a bizarra imagem “alien” (e do universo radicalmente não humano de informações que ela materializa). Aqui, em suma, a autonomização da imagem-afecção é dada no início e serve como catalisador para uma nova individuação, uma virtualização do corpo que “responde”, por assim dizer, para a problemática colocada pela imagem digital (HANSEN, 2004, p. 136-137, tradução nossa<sup>74</sup>).

<sup>74</sup> Tradução livre de: “By contrast, the DFI deploys affect to entirely different ends: rather than a transcendence or suspension of individuation, what is at stake in recent aesthetic experimentations with digital faciality is the catalysis of an individuation that utilizes affectivity to engage with the digital processes of image production. That these works confront the participant with affection-images generated entirely through digital processes has the

Após uma análise de diferentes experiências de arte digital que envolvem a rostidade, Hansen conclui, como ele explica na citação anterior, que a imagem digital do rosto, ao invés de buscar uma autonomia na expressão do afeto (como no caso do cinema), tem como principal propósito o estabelecimento de contatos com os “participantes-espectadores”. O autor nota duas tendências de contatos produzidas pela rostidade digital: na primeira, o participante é confrontado na obra com um rosto relativamente estático; na segunda, ele é convidado a ter uma interação prolongada com um rosto movente. O que Hansen propõe como reformulação da teoria de Deleuze é que, nessas duas tendências, o afeto não está na imagem propriamente, mas na resposta corporal que ela catalisa no participante. O digital engendra uma mudança de ênfase na produção do afeto: da autonomia da imagem para o contato dela com o corpo.

Esse deslocamento nos parece ser mais adequado para pensar o caso do videorrelacionamento. Como mencionado, estamos no outro polo da pulsão, no qual o sujeito é estimulado pelo voyeurismo, e não necessariamente pelo exibicionismo. O corpo, assim, não age propriamente, e sim observa e reage às outras imagens. Dizíamos que as imagens de rostidade expressam afetos. Todavia, é preciso reformular essa afirmação ao discutirmos o seu caráter digital, principalmente por sua dimensão dialógica. Entendemos que os afetos expressados nas imagens de rostidade são as respostas corporais aos múltiplos emparelhamentos com diferentes imagens. Certamente que em videorrelacionamentos randômicos, o contato imediato do voyeur com outra imagem pode gerar diferentes afecções, por um componente de espera pela “aproximação” de uma imagem que é imprevisível. O que vemos expresso nas imagens de rostidade, então, são as respostas afetivas do corpo às outras imagens. Por essa linha de raciocínio, a própria desconexão imediata pode ser entendida como uma resposta afetiva: ela fixa a consciência na percepção imediata (na primeiridade), anterior à qualquer outra ação possível. Essa afirmação não contradiz a conclusão do capítulo anterior, em que definimos a desconexão como uma ação habitual dos participantes. O componente da afecção faz parte desse mesmo esquema sensório-motor, de ação reflexa corporal, e explica o acionamento da desconexão em seu estágio anterior ao hábito: ela pode ser uma resposta afetiva que, ao ser repetida, é absorvida pelos mecanismos do corpo.

---

*effect of reversing the Deleuzian schema: rather than a drive toward autonomy of the image as the expressed of affect, what becomes urgent in these cases is the forging of contact—any contact— with the bizarrely “alien” image (and the radically inhuman universe of information it materializes). Here, in short, the autonomization of the affect-image is given at the outset and serves as the catalyst for a new individuation, a virtualization of the body that “responds”, as it were, to the problematic posed by the digital image”.*

Não é ocasional, então, que uma experiência marcada pela desconexão imediata produza muitos primeiros planos de corpos imóveis: quando tipificamos a linha do *zapping*, descrevemos que ela não apresentava ação motora e se constituía apenas de observação em trânsito. São imagens em que o prolongamento da percepção (que se inicia no emparelhamento) é logo interrompidos pela desconexão. Ou seja, a imagem-afecção é produzida pois a desconexão fixa o primeiro plano-rostro na percepção imediata. Quando uma conversação é estabelecida, por exemplo, a percepção consegue efetuar essa passagem da afecção à ação: o rosto passa a interagir com a outra imagem, em circuitos de ação e reação. Por isso que dissemos anteriormente, baseados na leitura que Shaviro (2012) fez da teoria deleuziana do cinema, que a desconexão imediata não primava pela continuidade de uma ação no espaço, e sim produzia um bloco de afecções: ela interrompe a concretização de qualquer ação intencional possível e fixa a percepção dos sujeitos na primeiridade.

#### **4.4. Do campo**

Vimos que, nas imagens de *videochat*, o espaço tem uma função secundária, servindo principalmente de fundo para os corpos. Entendemos que ele tem duas codificações regulares, que deciframos nos tópicos seguintes: 1) ele pode ser um espaço qualquer, construído principalmente no jogo de sombra e luz que indetermina o campo e prolonga a sua profundidade; e 2) o espaço doméstico, que pode ser observado nas imagens em que o campo revela seus contornos e alguns elementos da sua composição cenográfica. Além disso, também discutimos as imagens singulares da amostra em que o espaço se encontrava vazio, sem a presença de um sujeito, onde não há qualquer possibilidade da percepção se prolongar como ação.

##### **4.4.1. Espaços quaisquer**

Já abordamos anteriormente que as *webcams*, apesar da baixa qualidade das lentes, são programadas com uma profundidade de campo que espalha o foco pelo espaço. Inversamente, essa profundidade foi pouco explorada nas imagens que compõem a nossa amostra e são pontuais os casos em que é possível ver alguma ação desenvolvida ao fundo do campo. Isso ocorre por consequência do próprio enquadramento em primeiro plano, que privilegia o corpo

(à frente, preenchendo boa parte do quadro) em vez do espaço (ao fundo). Mas também é decorrente, por segundo, da pouca presença de luz no campo. Em condições normais, as imagens podem ser iluminadas por três fontes de luz: o monitor do computador, lâmpadas de Led presentes no *hardware* de algumas *webcams* periféricas, além de luz ambiental, que pode ser natural (uma luz solar que adentra por uma janela) ou artificial (um abajur, por exemplo). A luz que sai do monitor, de pouca extensão, não se distribui pelo campo e ilumina apenas o que está à sua frente. Já a intensidade das lâmpadas de Led varia de acordo com o modelo de *webcam*, mas em geral elas produzem também uma luz de ataque, que não preenche o espaço. Ambas as fontes seguem, com isso, a programação do aparelho de iluminar principalmente o corpo. Já as fontes do ambiente podem estar em diferentes pontos do espaço, espalhando a luz pelo campo e dando forma aos seus contornos. Porém, é comum que os sujeitos, ao utilizarem o *videochat*, optem por manter as luzes artificiais do ambiente apagadas. Por isso, boa parte das imagens são de corpos imersos na escuridão.

Deleuze (1983) define que uma das características do primeiro plano é construir “espaços quaisquer”, que não podem ser determinados, nem localizados. Não se trata, para o autor, de um espaço que poderia ser localizado em qualquer lugar (um não-lugar), e sim “um espaço perfeitamente singular que apenas perdeu sua homogeneidade” (DELEUZE, 1983, p. 140), que “não tem mais coordenadas” (DELEUZE, 1983, p. 151). Segundo o autor, um dos modos de se construir um espaço qualquer se dá justamente na luta entre luz e sombra no interior do quadro, que possibilita a acentuação da perspectiva. Quando a sombra predomina, a profundidade do campo é prolongada ao infinito, o que produz, nas palavras do autor, um espaço “sem-fundo”, como um “buraco negro” (DELEUZE, 1983, p. 142). Deleuze classifica esse tipo de imagem como imagem-afecção, pois a sombra expressa a luta do espírito com as trevas (a natureza sombria dos personagens, que o autor identifica principalmente no cinema do Expressionismo). Nas imagens de *videochat*, como explicamos antes, é comum encontrarmos essa construção do espaço qualquer a partir de sombras que preenchem e aprofundam o campo. Contudo, acreditamos que há uma sutil diferença de afeto. A escuridão não expressa o confronto dos sujeitos com o mal. cremos que ela envolve os corpos em uma atmosfera soturna e íntima, que é uma extensão da própria natureza marginal dos sites e das linhas de ação que neles se desenvolvem, como descrevemos no final do capítulo anterior. São ações que, ao serem interdidas pela moral, não podem acontecer, “a não ser na sombra e no segredo” (FOUCAULT, 1999, p. 81). Ao apagar as luzes artificiais do ambiente, os usuários revelam uma preferência por observar e agir nas sombras.

Mas os espaços quaisquer das imagens de *videochat* não são construídos apenas com a escuridão. Em algumas imagens, em que os usuários que acessavam o site durante o dia, a luz solar adentrou o ambiente escuro, através de janelas situadas ao fundo do campo. Ao invés de revelar o espaço, a presença de uma intensa luz o manteve amorfo. Isso ocorre devido ao fato de que as *webcams* mais comuns são bastantes sensíveis à intensa luminosidade, principalmente quando a fonte de luz está posicionada no fundo do campo, por trás do corpo, e em direção à lente da câmera (o que forma uma contraluz de brilho acentuado). Nesses casos, o sujeito fica imerso em uma claridade. Deleuze (1983, p. 143) nota que há essa outra possibilidade de construção dos espaços quaisquer no cinema (a qual denomina de “abstração lírica”), em que uma luz branca se aventura sobre as sombras. Portanto, mesmo a predominância da luz sobre a sombra pode igualmente indeterminar o espaço.

Entendemos que a construção de espaços quaisquer ocorre ainda de um terceiro modo nas imagens de *videochat*, que, ao invés de prolongar a profundidade (na escuridão ou claridade), constrói um campo pouco profundo. Não se trata aqui de uma distorção da perspectiva: não é o campo que é achatado no plano. Em vez disso, é o sujeito que opta por ocupar uma posição limite do espaço: ele está, por exemplo, sentado com as costas apoiadas em uma parede. Mesmo que uma boa iluminação permita ver o espaço, o campo não é suficientemente profundo para a sua localização. Nesse tipo de espaço qualquer, o corpo não está imerso em um fundo infinitamente prolongado; ele se aproxima de um limiar do campo, onde não é mais possível determinar as suas coordenadas espaciais.

#### 4.4.2. Espaço doméstico

Quando os elementos que compõem o espaço são minimamente determináveis (com um enquadramento um pouco mais aberto que o primeiro plano, uma boa iluminação e com o corpo posicionado à frente de um campo profundo) é possível notar uma regularidade: o cenário das imagens é, em geral, localizável como um ambiente doméstico. Há poucos casos na amostra de imagens capturadas em ambientes externos. Isso é resultado de uma programação do aparelho relativa ao *hardware*: como já foi mencionado, as lentes das *webcams* são sensíveis à intensa luminosidade, o que torna desaconselhável<sup>75</sup> o seu uso em locais externos, onde a iluminação é

---

<sup>75</sup> O manual dos computadores da marca *HP* diz o seguinte: “A webcam foi projetada para uso interno, em que a intensidade da iluminação é mais consistente e pode ser controlada. Quando a webcam é utilizada em áreas externas, a iluminação pode ficar brilhante demais ou pode haver diferenças drásticas entre as áreas claras e escuras da imagem. O tempo de exposição de uma imagem individual pode ser muito curto, produzindo imagens borradas ou com baixa resolução. Esse comportamento é mais visível em certos modelos de notebook quando a câmera foi

menos estável. Também são poucas as ocorrências de ambientes que se assemelhem a espaços públicos, como locais de trabalho. Entendemos que essa delimitação do espaço é, mais uma vez, uma codificação resultante do espírito marginal dos sites. O cibersexo e algumas performances, por exemplo, não poderiam ser livremente executadas em lugares públicos, mas apenas em espaços íntimos. O cenário é escolhido, assim, em uma ação não diegética dos usuários que é motivada também pelas ações diegéticas que eles pretendem desempenhar.

É possível especificar ainda mais essa regularidade, na divisão da unidade do ambiente doméstico em cômodos. Pelo que é possível supor a partir da observação, cremos que os cenários mais recorrentes sejam a sala e o quarto. A escolha entre eles varia de acordo com a privacidade que a ação requer (lembrando que os sujeitos são majoritariamente jovens-adultos e provavelmente compartilham a moradia com familiares ou amigos). Nesses dois cômodos, é comum que o aparelho esteja posicionado de modo integrado com o restante da mobília, em um local que foi reservado para ele. O acoplamento entre corpo e aparelho se dá, portanto, a partir desse arranjo dos objetos no espaço (a cenografia). Em uma disposição bastante comum nos dois cômodos, o computador e a câmera são colocados sobre uma mesa enquanto que o corpo permanece sentado em uma cadeira à frente. Em outro arranjo frequente, o corpo está sentado ou deitado sobre a cama (no caso do quarto), ou sentado ou deitado sobre um sofá (no caso da sala), e o computador (com a câmera acoplada) fica disposto sobre o colo. Nas imagens de cibersexo, cujo cenário predominante é o quarto, é comum que tanto o corpo como o aparelho estejam posicionados sobre a cama. O contrassujeito assume esse ponto de vista, como se estivesse deitado na mesma cama. Portanto, os enquadramentos e as angulações, que definem o ponto de vista para o outro, também são codificados no modo como corpo e aparelho se acoplam no arranjo dos demais objetos. Em outros cômodos, essa integração do aparelho com o cenário pode não ocorrer naturalmente. Em um caso singular da nossa amostra, um usuário, em busca de uma maior privacidade para praticar o cibersexo, refugiou-se no banheiro. Como o arranjo dos objetos do banheiro não prevê um lugar para o computador, ele teve que ser colocado no chão. Para poder acoplar-se e ter seu corpo enquadrado pela *webcam*, o sujeito teve, então, que se agachar, pondo-se de joelhos. A opção por um cômodo pouco usual gerou singularidades no ângulo do quadro e na posição do corpo.

Este último caso é o que melhor ilustra a dimensão íntima do espaço no *videochat*, que também se expressa nas sombras dos espaços quaisquer. Vimos que os próprios usuários de *chat* classificam as *chatrooms* como ambientes privados, de intimidade, mesmo nos casos de

---

projetada para se adaptar a condições de pouca luz”. Disponível em: <http://support.hp.com/br-pt/document/c01492355> Acesso em 30 out. 2015.

sites compostos por sistemas randômicos e frequentados por pessoas desconhecidas. Embora discordemos dessa classificação por um ponto de vista conceitual e técnico, nossa experiência nos mostrou que, pelo ponto de vista do usuário, há coerência nela: os ambientes *on-line* promovem uma extensão de espaços extremamente privados, onde os sujeitos desempenham suas ações mais íntimas: como, por exemplo, masturbar-se no banheiro.

#### 4.4.3. Espaços vazios

As imagens de ausência, de pouca recorrência na amostra, apresentam uma singularidade relacionada à codificação do campo: como não há um corpo à frente, o quadro captura diretamente o fundo. Vimos que, no *videochat*, o primeiro plano é uma classificação do quadro que tem como referente o corpo humano que é recortado no acoplamento com o aparelho (e, conseqüentemente, aproximado à câmera); com a ausência de um corpo, o referente muda e o que antes era classificado como um primeiro plano passa a ser, então, um plano aberto do espaço. Esses espaços “vazios” são construídos segundo as duas codificações regulares do aparelho, ou seja, pode ser tanto um espaço qualquer como um espaço localizável (um ambiente doméstico).

Quando o espaço está desabitado, em uma ausência efetiva do sujeito, não há nenhuma ação em curso. Por isso, concordamos mais uma vez com Deleuze (2007, p. 26-27), quando ele aponta que um espaço vazio constitui uma situação puramente ótica e sonora, que não pode se prolongar como ação, que apresenta uma visão direta do tempo (uma imagem-tempo). Até mesmo a ação de desconexão (o corte) não pode ser operada, o que deixa a imagem à deriva no trânsito randômico, sujeita apenas à desconexão dos outros. Se o sistema dos sites ocasionalmente promover o encontro de duas imagens de ausência, o emparelhamento se prolongará indefinidamente no tempo, até que uma delas deixe de ser ausência (com o retorno do sujeito) ou até que um dos aparelhos pare de funcionar.

Claro que há também a possibilidade de que o sujeito não seja apresentado na imagem, mas ainda assim esteja no espaço (no que chamamos de falsa ausência). Nesse caso, a imagem-tempo não se constitui, pois as ações são executadas, só que de uma posição de fora do quadro. Isso pode ocorrer como opção do sujeito por um anonimato radical: ele interage com o outro (em uma conversa, por exemplo) sem expor nenhuma parte do seu corpo. Mas também pode ser uma opção que faz parte de uma performance. Em um caso singular da nossa amostra, fomos emparelhados com uma imagem que mostrava apenas uma cadeira em um espaço qualquer.

Seguindo o protocolo da nossa observação participante, não operamos a desconexão e aguardamos uma manifestação do sujeito. Após alguns segundos de emparelhamento, a cadeira, então, começou a se movimentar. Supusemos que o sujeito, posicionado fora do quadro, tenha provocado o movimento da cadeira, na tentativa de produzir em nós uma reação de espanto.

A falsa ausência pode ser também apenas um momento de uma performance que é sucedido pela entrada do sujeito no quadro, o que restitui o primeiro plano do corpo. Isso aconteceu algumas vezes na nossa experiência. Em um caso particular, fomos emparelhados com uma imagem que inicialmente apresentava um espaço vazio, determinável como ambiente doméstico; após alguns segundos, em um movimento brusco, a mão do sujeito adentrou pela lateral do quadro, na execução de um gesto ofensivo capturado pelo primeiro plano. Ou seja, trata-se de uma performance centrada na revelação do sujeito, que, para isso, encadeia momentos em que o corpo está fora e dentro do quadro. Na verdade, a entrada de um sujeito em um espaço vazio pode ocorrer não apenas como performance (como revelação), mas em qualquer imagem deste tipo, já que, nos videorrelacionamentos, a ausência é um intervalo que se dá no interior das outras linhas de ação: mesmo a ausência efetiva é provavelmente momentânea no plano contínuo. Não há, portanto, uma imagem que apresente ausência efetiva do sujeito durante a totalidade da sua extensão em linha.

Uma outra singularidade que torna o espaço vazio ocorre quando a câmera está direcionada para a própria tela do computador. Perguntamo-nos se essa opção não formaria um plano subjetivo – tal como vimos anteriormente em imagens singulares de masturbação –, o que inscreveria a presença do sujeito na imagem: como se ele oferecesse ao outro o seu próprio ponto de vista enquanto observa o computador. Concluímos que não se tratava disso, pois, nessas imagens, o modo como o enquadramento e o ângulo capturam a tela não buscava reproduzir a visão típica dessa situação: a tela do computador foi apresentada sempre de modo parcial, em que era possível ver apenas uma parte do monitor e suas bordas, enquanto que a visão do sujeito que utiliza o computador engloba toda a superfície da tela. Em um desses casos, por exemplo, a câmera foi posicionada de modo tão próximo à tela, em um primeiro plano tão extremo, que formou um ponto de vista de observação próxima, capaz de revelar os *pixels* que constituíam a imagem da interface do *Chatroulette*. Assim, classificamos que essas imagens formam espaços vazios, em que não é possível atestar a presença do sujeito no quadro. Supomos que elas são resultantes mais de um posicionamento ocasional da câmera durante um intervalo de ausência do que de uma ação deliberada dos sujeitos em modificar o ponto de vista.

#### 4.5. Do som

Dos elementos que compõem os sinais de vídeo, falta-nos ainda falar sobre o som. E não reservamos a sua decifração para este tópico quase no final do capítulo por ele ser um código de menor importância, subordinado à imagem. Ao contrário: como veremos, ele cumpre determinadas funções específicas e acrescenta diferentes qualidades à imagem. No *videochat*, o som é sempre som direto, captado por um microfone acoplado ao *hardware*. O microfone pode ser um *hardware* interno a outros: pode estar dentro dos *notebooks* (normalmente próximo ao teclado) ou das *webcams* periféricas; mas ele próprio pode ser um *hardware* periférico que se conecta ao computador. Com o acoplamento microfone-computador, assim como acontece com o *webcam*-computador, o aparelho privilegia a captação de sons cujas fontes estão próximas a ele; qualquer som oriundo de uma fonte distante (que esteja fora do campo, por exemplo) terá que ter uma forte intensidade sonora para ser captado. Destarte, do mesmo modo como a *webcam* estipula o ponto de vista, o microfone estabelece o ponto de escuta do espaço, que se caracteriza por uma limitada extensão, normalmente circunscrita às fontes presentes no campo.

Na totalidade da amostra, o som teve dois tipos de fontes: o corpo do sujeito e o ambiente (os outros objetos presentes no espaço, o que inclui o próprio computador). Essas fontes podem estar no quadro ou fora dele (como som *in* ou som *off*), mas foram sempre diegéticas (nunca como som *over*), pertencentes ao mundo originário. Como o corpo também está acoplado ao *hardware*, o microfone privilegia os sons que ele produz. Essa é uma programação do aparelho que favorece a captura da voz. Alguns participantes, inclusive, utilizaram *headsets* (microfone unidirecional de boca, que é acoplado ao fone de ouvido). E também os *softwares* que comprimem os dados sonoros (*codecs*) são especializados em privilegiar o som da fala. Entendemos que o som do *videochat* se define pelo que Chion (2008), ao refletir sobre o cinema americano, denominou de vococentrismo: “é a voz que se isola na mistura, como um instrumento solista, do qual os outros sons, músicas e ruídos, seriam apenas o acompanhamento” (CHION, 2008, p. 13). Essa concentração na voz, como especifica o autor, está interessada em seu uso enquanto suporte da fala, e não de outros tipos de fonações. Ou seja, “o vococentrismo de que falamos é então, quase sempre, um verbocentrismo” (CHION, 2008, p. 13). Claro que, em certas situações, outros tipos de fonação tiveram mais destaque do que a fala: como o gemido em algumas imagens de cibersexo ou o canto em performances musicais. Mas o privilégio da voz objetiva a formação de atos de fala que são intercambiados na conversação, que é, como vimos, a principal ação relacional que desenvolve um

videorrelacionamento no tempo. Cremos que o mesmo interesse que o aparelho tem pelo rosto (pela ação da *webcam*), ele também tem pela voz (pela ação do microfone): os meta-aparelhos não estão interessados somente nas marcas distintivas corporais dos sujeitos, mas também na fala. A maioria dos videorrelacionamentos que se prolongaram na nossa experiência podem ser descritos nessa combinação: foram interações entre rostos falantes.

Mas é preciso considerar que a voz, sendo um componente do corpo, também carrega marcas distintivas da identidade corporal: é possível reconhecer um sujeito individual pela qualidade da sua voz. Em alguns videorrelacionamentos que se prolongaram como conversação, os participantes optaram por não produzir atos de fala: eles se comunicaram apenas através de mensagens escritas, talvez em busca de apagar os traços identitários da voz (por causa de uma timidez ou preocupados em manterem-se anônimos). Ou seja, mesmo uma conversação pode ser formada por imagens mudas. Por outro lado, como mencionado, a maioria dos sujeitos utilizou a fala para conversar conosco. O predomínio da voz sobre a escrita pode ser explicado pelas diferenças de natureza das presenças que ambas produzem: a voz age na apresentação audiovisual do corpo; ela torna o corpo audível e afirma a sua identidade. Já a escrita não acrescenta nada à apresentação do corpo; ela apenas evoca a presença do sujeito por meio de palavras (uma “quase presença”, como afirma Schutz). Nesse sentido, parece-nos natural que um usuário que já utiliza a imagem para apresentar (visualmente) o seu corpo, também utilize o som para essa mesma finalidade. Doane (1991), ao abordar a passagem do cinema mudo para o sonoro, discorre sobre como a voz acrescenta ao corpo esses valores de presença e individualidade:

O corpo reconstituído pela tecnologia e pelas práticas do cinema é um corpo fantasmático, o qual oferece um ponto de identificação para o sujeito a quem o filme é dirigido. [...] Os atributos deste corpo fantasmático são primeiro e primordialmente unidade (através da ênfase em uma coerência dos sentidos) e presença-a-si-mesmo. O acréscimo do som no cinema introduz a possibilidade de representar um corpo mais cheio (e organicamente unificado) e de confirmar o *status* da fala como um direito de propriedade individual (DOANE, 1991, p. 458)

Doane afirma ainda que a atribuição de uma voz ao corpo depende da sincronização entre som e imagem, procedimento que a autora denomina de “lábio-sincronia” (DOANE, 1991, p. 459). Para que a voz seja organicamente aderida ao corpo, é preciso que imagem e som se associem harmonicamente segundo um ponto invariável de sincronização. No *videochat*, como vimos, a imagem do corpo e a sua voz são capturadas e exibidas por diferentes *inputs* e *outputs*: pelos pares *webcam*/tela e microfone/alto-falante, respectivamente. Contudo, para serem transmitidos, os dados visuais e sonoros são comprimidos e agrupados em um mesmo

fluxo de dados, processo que na terminologia da informática é nomeado de multiplexagem<sup>76</sup>. Isso permite que eles sejam transportados de modo síncrono ao seu respectivo *output*. Se isso não ocorresse, os dados visuais, que são compostos por uma quantidade superior de *bytes* em relação ao som, chegariam atrasados quando transportados por um tráfego lento. Apesar da garantia de sincronização, algumas questões técnicas podem ainda prejudicar a relação entre corpo e voz. Como já foi mencionado, os próprios movimentos do corpo podem ser reconstituídos com pouca fluidez, enquanto que o som é mais facilmente veiculado em seu fluxo contínuo natural. Isso faz com que, na imagem, os lábios não reproduzam precisamente a movimentação equivalente àquilo que está sendo dito, o que não prejudica totalmente a sincronia, mas torna a relação entre corpo e voz menos orgânica.

O corpo também foi a fonte de outros tipos de som, além da voz. Os movimentos motores externos das suas diferentes partes (como no caso da masturbação), quando realizados próximo ao microfone, produzem ruídos específicos. O corpo pode também gerar indiretamente ruído e música ao agir sobre os objetos do espaço. A digitação, uma ação do corpo sobre o próprio aparelho, produz ruídos intensos, pois, como foi dito, o microfone dos *notebooks* está frequentemente acoplado internamente, próximo do teclado. Também há os casos de performances em que a música foi o resultado da ação do corpo sobre instrumentos musicais como o piano e o violão.

Alguns ruídos tiveram como fonte os objetos que compunham o espaço. Trata-se do que Chion (2008, p 64) define como “som-território”. Esse tipo de som, porém, não tem grande destaque no *videochat*, devido à pouca extensão da sua captação sonora: só ouvimos os ruídos mais intensos ou aqueles cujas fontes estão próximas do microfone. Além disso, os espaços nos quais os sujeitos estão inseridos geralmente permanecem quase silenciosos, sem uma ambientação sonora que seja efetivamente expressiva, pois qualquer som que seja mais intenso vai competir com a fala<sup>77</sup>. Ou seja, mesmo em relação ao som, o espaço continua sem ter coordenadas, segue como espaço qualquer. O que podemos ouvir são apenas alguns ruídos cujas fontes não estão enquadradas e que, por isso, não podem ser precisamente identificadas. Em um caso, por exemplo, escutamos um som constante que parecia ser um barulho de um ar-

---

<sup>76</sup> A multiplexagem é um processo que faz parte do *Adobe's Real Time Media Flow Protocol* (RTMFP). Trata-se de um protocolo de transmissão de dados seguido pelos produtos da empresa Adobe, o que inclui o *Adobe Flash Player*, aplicação utilizada tanto pelo *Chatroulette* como pelo *Omegle*. Aprofundaremos este ponto, sobre o protocolo, no capítulo seguinte.

<sup>77</sup> O *Skype*, em sua página de ajuda, recomenda que as transmissões de *videochat* sejam realizadas em ambientes silenciosos, pois eles “são melhores para a qualidade de áudio porque sua voz não precisa competir com outros ruídos”. Disponível em: <<https://support.skype.com/pt-br/faq/FA897/solucionando-problemas-de-microfone-area-de-trabalho-do-windows?q=%C3%A1udio>> Acesso em 10 out. 2015.

condicionado; em outro, fomos surpreendidos por um som pontual intenso similar à batida de uma porta.

Um tipo particular de som de ambientação também presente na nossa amostra é o que Chion (2008, p 64) classifica como “som *on the air*”. Segundo o autor, ele se caracteriza por ter como fonte um alto-falante presente no espaço: um rádio, uma televisão, um telefone ou o próprio computador. Na nossa experiência, tivemos alguns emparelhamentos em que o usuário assistia televisão enquanto navegava pelo site. Em todos esses casos, o barulho da TV não teve muita intensidade, não sendo capaz de se sobrepor à voz. Outra fonte de som *on the air* é o alto-falante do próprio computador, que emite diferentes tipos de som vinculados aos variados processos executados pelo aparelho. Ele reproduz, inclusive, os sons que são emitidos pelo próprio contrassujeito durante o videorrelacionamento. Assim, se houver um problema de sincronização entre os dois sinais de vídeo, pode ocorrer um atraso entre o envio e o recebimento da informação sonora, fazendo com que o sujeito escute a sua própria voz sendo reproduzida no alto-falante do outro (como um eco). Contudo, esse problema técnico foi pouco frequente, pois ele é corrigido pela ação de *softwares* e só se faz notar em casos extremos de não sincronização. O principal som *on the air* presente em nossa amostra foi, é claro, a música gravada. Ela foi utilizada em duas situações: na primeira, o sujeito apenas a ouvia enquanto transitava pelos emparelhamentos; na segunda, a música foi componente de uma performance, normalmente de dança. Ela assumiu, nesta última situação, um maior destaque dentre os outros sons: passou a ditar o ritmo dos movimentos e das ações do corpo.

Desse modo, a banda sonora do *videochat* é formado por um conjunto de sons sincronizados à imagem, hierarquizados por uma codificação que busca cumprir determinadas funções do programa. A voz é o som mais importante. Ela age na apresentação sonora do corpo e lhe atribui traços identitários. Sua função é produzir os atos de fala que permitem prolongar o videorrelacionamento no tempo. Já o ruído e a música são elementos sonoros secundários, que servem de fundo para a fala. Os ruídos podem ser ocasionados por movimentos do corpo, pelas ações do corpo sobre objetos e por outras fontes integradas ao espaço, que estão próximas do microfone. Já a música também pode ser o resultado das ações do corpo sobre objetos (instrumentos musicais), mas é principalmente som *on the air*, previamente gravada e reproduzida por alto-falantes que estão no espaço. Em alguns casos singulares de performance, a hierarquia da banda sonora pode ser invertida e a música passa a ser o elemento mais destacado.

#### 4.6. Como as imagens são codificadas? Presença e transcendência

No decorrer deste capítulo, enfrentamos a segunda questão desdobrada do *Problema 1: como as imagens são codificadas?* Explicamos que o conceito de código corresponde aqui aos símbolos que são produzidos e organizados pelas ações do aparelho e pelas ações que os usuários dirigem ao aparelho (não diegéticas). Deciframos diferentes codificações referentes ao quadro, ao corpo, ao espaço e ao som. Para concluir o capítulo, então, cruzamos e sistematizamos os principais pontos abordados, na elaboração de uma resposta mais resumida para essa pergunta.

Para reproduzir tecnicamente a situação face a face (que é a base do serviço do *videochat*), o programa precisa operar duas codificações. A primeira está centrada no corpo: efetua, a partir de códigos de superfície e sonoros, a sua apresentação audiovisual. Como vimos, o programa do aparelho prevê o acoplamento do corpo com o *hardware*, o que faz com que ele ocupe uma posição próxima, frontal e central dentro do quadro, que também favorece a captação da sua voz. Já a segunda codificação está centrada no espírito: promove a transcendência do sujeito de seu espaço concreto, a partir de códigos que estipulam um ponto de vista e escuta para um outro espaço, onde o corpo do contrassujeito também é apresentado (e de onde o contrassujeito pode reciprocamente ver e ouvir o outro). É essa codificação idealista que permite que sujeitos geograficamente distantes sejam simbolicamente espelhados em corpo e espírito, na concretização da experiência de um videorrelacionamento.

Como o corpo é o centro da ação dentro do quadro – o principal objeto do mundo imaginado pelo aparelho – os planos se prolongam no tempo e se relacionam segundo um esquema sensório-motor, no regime da imagem-movimento, que varia entre imagem-afecção e imagem-pulsão. Quando o sujeito está apenas observando em trânsito (em uma prática de voyeurismo sintetizada à desconexão), sua percepção da imagem do outro se prolonga como afecção, o que gera, na sua própria imagem, um plano de rostidade. A percepção pode se prolongar até a ação, nos casos em que as imagens formam um circuito interacional, baseado principalmente na troca de atos de fala entre os sujeitos. É comum ainda que a imagem siga uma pulsão narcisista (no cibersexo e na performance), que fragmenta o corpo como objeto parcial para que seja exibido em trânsito (na relação entre pulsão e afeto) ou para um Tu específico (na relação entre pulsão e ação). Em casos pontuais, esse regime da imagem-movimento programado pelo aparelho foi interrompido, na formação de uma imagem-tempo:

isso ocorre quando o sujeito está efetivamente ausente ou quando ele, mesmo presente no quadro, opta por se desacoplar do *hardware*, abrindo mão de manuseá-lo. Nas duas situações, a imagem deixa de estar vinculada ao esquema sensório-motor e passa a apresentar a pura passagem do tempo.

O espaço, por sua vez, é o elemento secundário da imagem, que serve de fundo para o corpo: ele é recorrentemente codificado de modo que perca as suas coordenadas espaciais, na eliminação de seus símbolos visuais e sonoros de referência. Mas, ao perder suas coordenadas, esse fundo passa a expressar afetos: ele envolve os corpos dos sujeitos em uma ambiência soturna, íntima e silenciosa, que é uma expressão da natureza marginal das linhas de ação que são desenvolvidas nos dois sites: corpos em segredo, que agem nas sombras. Na codificação dos espaços quaisquer, o campo pode ser infinitamente aprofundado pela iluminação, na luta entre escuridão e claridade, ou pode ser achatado em seu próprio limite. Quando o espaço é minimamente identificável, ele se revela como um ambiente doméstico, privado, afirmando-se, de fato, como um local de intimidade.

A codificação imprime, então, o seguinte significado do mundo: o que vemos nos planos autônomos do *videochat* são *partes do corpo que agem em espaços quaisquer*. São vários os componentes do aparelho que participam da produção desse significado. Como mencionado, o *hardware* codifica a centralidade e o recorte do corpo, ao estabelecer posições no acoplamento com os *inputs* da *webcam* e do microfone. O *software*, por sua vez, intervém principalmente na compressão e transmissão de dados em tempo presente: codifica, por exemplo, a relação entre tamanho e resolução da imagem, entre taxa de *FPS* e movimento, e também o ponto de sincronia entre imagem e som. Tanto o *hardware* como o *software* buscam reproduzir os códigos da perspectiva renascentista e do verbocentrismo do cinema americano, duas tradições de representação que agem, portanto, como metaprogramas. As indústrias de *hardware* e *software* (meta-aparelhos) programam o aparelho a partir desses metaprogramas para capturar os rostos e as vozes dos usuários e alcançar, assim, seus objetivos de vigilância e comércio de dados. Essa cadeia hierárquica pode ser ainda ser descrita em outros níveis superiores, pois as próprias indústrias seguem um metaprograma: a economia da rede, que está estruturada no oferecimento de serviços voltados à comunicação, ao entretenimento e à satisfação de desejos narcísicos em troca dos dados pessoais dos usuários. O significado de mundo – a abertura de uma janela – é, na verdade, um conjunto de códigos de diferentes programas e metaprogramas, dispostos hierarquicamente para cumprir determinadas funções relacionadas tanto à disponibilização do serviço como aos interesses que subjazem a ele. Em contrapartida, a partir dos casos da nossa experiência, relatamos como o sujeito engajado pode permutar os códigos dessa programação.

Ao utilizar o serviço, ele pode desacoplar o seu corpo, afastá-lo do aparelho, desenquadrá-lo, descentralizá-lo e interromper o esquema sensório-motor das imagens.

## **5. AS IMAGENS AUDIOVISUAIS INTERAGEM EM REGIMES DE ACIDENTE E AJUSTAMENTO, AO SEREM TRANSPORTADAS ENTRE OS USUÁRIOS E MOLDURADAS NOS TERRITÓRIOS DA INTERFACE (Sobre o componente dialógico da imaginação)**

Neste quinto capítulo, discorreremos sobre a dimensão dialógica da imaginação no fenômeno do videorrelacionamento, na apresentação e discussão dos resultados obtidos com o procedimento de Restituição do emparelhamento. Nessa etapa metodológica, continuamos a trabalhar com a experiência desnaturalizada, com a diferença de que agora ampliamos o nosso campo de visão. Deixamos de olhar as imagens como planos autônomos e passamos a refletir sobre a sua relação de emparelhamento: o que chamamos, a partir da apropriação de um conceito de Schutz, de intercomunicação audiovisual. Com isso, fazemos o exercício de analisar o videorrelacionamento de fora dele, em uma temporalidade intersubjetiva objetiva. Cumprimos, assim, o terceiro e último objetivo específico da pesquisa, que visa a compreensão do transporte das mensagens audiovisuais.

A reflexão sobre a intercomunicação audiovisual parte do cruzamento dos resultados apresentados nos capítulos anteriores: as ações dos sujeitos-na-imagem e a programação do aparelho. Nesse sentido, retomamos também os pensamentos de Schutz e Flusser, na tentativa de entender como as imagens de *videochat* formam um diálogo; ou melhor, o que o uso dialógico da técnica audiovisual efetivamente produz na esfera do relacionamento do Nós recíproco. Para desenvolvermos essa articulação entre as duas dimensões do fenômeno, recorreremos a alguns conceitos da obra de Landowski (2005; 2014), autor vinculado à corrente da sociosemiótica. Como já indica o título do capítulo, a partir do pensamento do autor sobre os regimes de interação semiótica, propomos que as imagens de *videochat* randômico, embora sejam resultantes de diferentes níveis de programação, se unem em regimes de *acidente* e *ajustamento*. Desenvolvemos este ponto no terceiro tópico do capítulo.

Isso porque, nos dois primeiros tópicos do capítulo, ampliamos ainda mais o nosso olhar e descrevemos, mais detalhadamente, outros aspectos do processo comunicacional do qual a intercomunicação audiovisual faz parte. No primeiro, com o aporte de Xing et al. (2012b), compomos um diagrama do transporte da informação, formado por vários fluxos, esquemas e atores. No segundo tópico, utilizamos principalmente o conceito de moldura, elaborado por Kilpp (2003), e analisamos a arquitetura da interface: como ela instaura territórios de significação para organizar as informações no espaço da tela. Assim, ao adentrarmos na

discussão sobre os regimes de interação da intercomunicação audiovisual, já teremos uma compreensão mais aprofundada do fenômeno ao qual esse processo está inserido.

### 5.1. Diagrama do transporte

No que diz respeito à transmissão da informação, vimos que o videorrelacionamento se caracteriza, essencialmente, pelo intercâmbio de dados audiovisuais em tempo presente por dois ou mais agentes. Existem diferentes protocolos de comunicação na internet que concretizam este tipo de serviço, cada um com uma particular disposição de transporte de dados. O *Chatroulette* e o *Omegle*, como apontam Xing et al. (2012b), utilizam o protocolo denominado de *Real-Time Media Flow Protocol* (RTMFP), desenvolvido pela empresa *Adobe*. Nele, os dados de imagem e som são comprimidos, multiplexados e transmitidos entre os dois usuários sem a necessidade de passarem por um servidor. O usuário, ao entrar no site, tem o seu número de IP automaticamente coletado pelo servidor e passa a fazer parte da sua rede. A partir dessa única informação, que identifica os membros na rede, o servidor pode promover as conexões diretamente entre eles. É o que havíamos descrito anteriormente com o aporte de Schutz: os usuários desses dois sites participam, ao mesmo tempo, de relacionamentos diretos (usuário-usuário, na esfera do Nós recíproco) e mediatos (usuário-rede, na esfera do Eles). Esse protocolo permite que o serviço funcione sem a necessidade de servidores com grande largura de banda, o que é ideal para plataformas que não são ligadas aos maiores grupos de comunicação da internet. Se assumíssemos o ponto de vista de um servidor de *videochat* randômicos, veríamos que ele não participa diretamente dos videorrelacionamentos, não recebe as mensagens que são veiculadas entre os usuários, mas é ele que torna possível que essas mensagens sejam trocadas sincronicamente. Em termos schutzianos (e bergsonianos), os dois fluxos de informação audiovisual que formam um videorrelacionamento são sincronizados (são intersubjetivamente compartilhados em simultaneidade vivida) em função de um terceiro fluxo, objetivo, que os emparelha: o próprio servidor.

Além dos sinais de vídeo, esse protocolo de comunicação também possibilita o intercâmbio síncrono de outros tipos de informação entre os dois usuários emparelhados. Como foi mencionado, tanto o *Chatroulette* como o *Omegle* incluem no serviço as mensagens escritas, opção recorrentemente utilizada pelos participantes para o estabelecimento de conversações. O *Chatroulette* disponibiliza ainda uma ferramenta com a qual os usuários podem desenhar em tempo presente durante um emparelhamento: basta selecionar a opção *Start drawing*, manter

pressionado o botão do mouse e arrastar o cursor pela tela (semelhante à ferramenta de Pincel de vários *softwares* de desenho). Na nossa experiência, esse tipo de mensagem foi bastante rara: em um caso, o sujeito fez vários desenhos enquanto nós tentávamos adivinhar o que cada um deles representava; em outro, o usuário desenhou retas que formaram um “jogo da velha” e pediu para que nós jogássemos com ele, o que fez com que o desenho fosse produzido intersubjetivamente. O que podemos notar nessas raras ocorrências é que as interações baseadas em desenhos também seguiram formas lúdicas, típicas da sociabilidade desses ambientes.

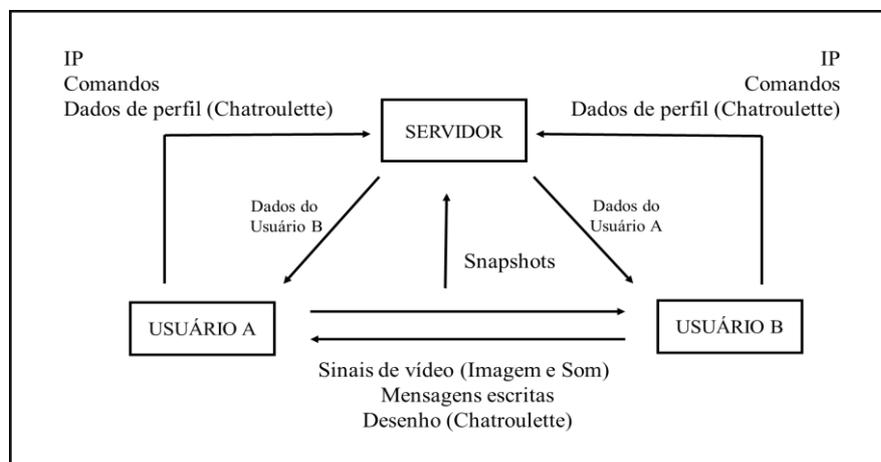
Mas é importante esclarecer que os servidores das plataformas não são totalmente inconscientes das mensagens que são trocadas pelos seus usuários, até porque, como vimos, eles são capazes de realizar um monitoramento dos sujeitos-na-imagem, para censurar aqueles cujo comportamento é considerado inadequado (por exemplo, os que se exibem nus no *Chatroulette*). Esse monitoramento se dá a partir da ação de *softwares* programados para realizar periodicamente *snapshots* dos sinais de vídeo e analisar os seus conteúdos. Como explicam Xing et al. (2012b), além de permitir a censura de usuários, a coleta e análise dos *snapshots* também é útil para a identificação de *chatterbots* e *spams*, que tendem a ser frequentes nesses ambientes *on-line*. Com isso, mesmo que no RTMFP as mensagens não passem por servidores, isso não significa que eles sejam vedados de incidir sobre os fluxos de vídeo que são intersubjetivamente transmitidos para retirar dados (instantes das imagens) que lhes interessam. Revela-se, assim, uma dimensão disciplinar do protocolo de comunicação, que desenha um “diagrama de um poder”, nos termos de Foucault (1997, p. 144), “que age com o efeito de uma visibilidade geral”. Com isso, as plataformas podem praticar uma vigilância hierarquizada e interditar os comportamentos dos usuários.

O número de IP e os *snapshots* são informações que o servidor automaticamente coleta sem a necessidade de permissão dos usuários. Ou, melhor dizendo, são dados que os usuários, consciente ou inconscientemente, disponibilizam ao utilizar o serviço. Mas esse protocolo de comunicação também pode incluir informações que os usuários enviam para os servidores: são comandos que fazem parte da dinâmica do jogo, que podem ser acionados tanto por botões da interface gráfica como pelo teclado, em circuitos de ação e resposta – o que Primo (2000) define como interação reativa. A desconexão, por exemplo, é uma informação que o usuário direciona para o servidor, para que ele encerre uma conexão com um membro da rede e promova outra em seguida. Existem outros comandos básicos nos dois sites, como os botões *Start* e o *Stop*, que respectivamente iniciam e encerram a transmissão dos sinais de vídeo. Mas o serviço também disponibiliza outros comandos bastante específicos, como a opção por filtros temáticos: como explicamos antes, no *Omegle*, o sujeito pode digitar uma mensagem escrita

em um campo da interface e encaminhá-la para o servidor para que seja utilizada como critério para a formação das parselhas.

Algumas informações são enviadas pelo servidor para todos os usuários que fazem parte da sua rede: as regras e termos de uso do serviço, as políticas de privacidade, o número de usuários *on-line* no ambiente etc. O próprio usuário direciona algumas informações para o servidor para que sejam armazenadas e disponibilizadas somente para os sujeitos com quem ele é emparelhado. No *Chatroulette*, esse tipo de transporte ocorre com os dados de perfil fornecidos pelo sujeito, como as fotografias ou as informações sobre gostos pessoais. O próprio número de IP também é transportado segundo esse esquema: a partir dele, o servidor informa o país de onde cada sujeito acessa o serviço. Na verdade, para formar a conexão entre dois membros da sua rede, o servidor precisa disponibilizar para cada um deles o IP do outro, embora, como mencionamos antes, essa informação não seja visível na interface gráfica dos dois sites, por questões de privacidade. Ou seja, o IP é uma informação que o servidor automaticamente coleta de um usuário e discretamente envia para outro.

Assim, o videorrelacionamento é um processo de comunicação formado por fluxos coexistentes de informação e variados esquemas de transporte. A imagem em movimento, o som, a escrita e o desenho (exclusivo do *Chatroulette*) são informações transportadas no esquema usuário-usuário, em dois fluxos que são sincronizados pelo servidor. Já os comandos são informações transportadas em um circuito de ação-resposta no esquema usuário-servidor. Os *snapshots* são coletados em um fluxo unidirecional também no esquema usuário-servidor. Por fim, algumas informações sobre os usuários como o IP, o país de acesso e dados de perfil são transmitidas no esquema usuário-servidor-usuário. Na *Figura 11*, a seguir, esquematizamos esses fluxos de informação em um diagrama.



**Figura 11:** Diagrama do transporte da informação  
**Fonte:** elaborada pelo autor

Desse modo, o que chamamos de intercomunicação audiovisual – o transporte dialógico de dados de imagem e som em tempo presente –, é, na verdade, apenas parte de um processo de comunicação mais amplo e complexo, no qual, inclusive, algumas informações são transportadas discursivamente, seja para serem armazenadas pelos servidores (uma dimensão de poder, que vigia e puni), seja para serem distribuídas para diferentes membros da rede. Assim, no momento em que um emparelhamento é formado, o sujeito recebe um bloco de informações: as mensagens audiovisuais que são enviadas pelo contrassujeito (pelo método dialógico) e os dados que são enviados pelo servidor (pelo método discursivo). A partir desse bloco, o sujeito pode optar por desenvolver o relacionamento (prolongar o transporte dialógico) ou pode enviar uma informação para o servidor e desfazer o emparelhamento (com o comando da desconexão). Portanto, esses diferentes esquemas de transporte da informação não constituem fluxos independentes; eles estão todos interligados na constituição de uma dinâmica interacional, um mesmo processo de comunicação.

Além disso, ao voltarmos o nosso olhar apenas para o esquema usuário-usuário, vimos que outros tipos de mensagem, como o texto escrito, também são dialogicamente transportados em conjunto com os dados audiovisuais. Claro que quando a desconexão é operada imediatamente, não há tempo para a troca de mensagens escritas. E também notamos, ao restituirmos os emparelhamentos que se prolongaram, que o mais frequente é que os videorrelacionamentos se desenvolvam como conversação por intermédio apenas dos códigos visuais e sonoros, ou seja, a partir de atos de fala dos sujeitos-na-imagem. Em alguns casos, esse desenvolvimento se dá a partir de combinações entre o audiovisual e a escrita. Em determinadas situações, ambos os sujeitos optaram por permanecer mudos e conversar por escrito, como em um *chat*. Houve casos em que um sujeito-na-imagem utilizou a fala e o outro optou pela escrita. Também ocorreu de sujeito e contrassujeito utilizarem a fala e escrita durante uma mesma conversação: quando uma mensagem falada não era entendida pelo outro, o sujeito recorria à escrita para esclarecer o que havia dito (isso é até bastante comum, pois as informações sonoras, ao serem comprimidas e transmitidas, podem perder a sua integridade). Por fim, em algumas situações, o corpo do sujeito estava fora do quadro, mas a sua presença foi revelada pelas mensagens escritas que ele enviava (em imagens de falsa ausência): com isso, uma informação que normalmente está vinculada ao código audiovisual (a presença do sujeito) era veiculada pelo código escrito. Portanto, embora o transporte dialógico sirva frequentemente apenas para a intercomunicação audiovisual, ele permite também os mais diversos tipos de combinação harmônica entre o código audiovisual e o escrito, de acordo com os modos de agir dos usuários.

## 5.2. A interface como moldura

A descrição do transporte revela que o processo de comunicação desses serviços de *videochat* é composto por diferentes informações articuladas e veiculadas no esquema usuário-usuário. Cada um tem o seu respectivo par de *input/output*: a imagem de vídeo, no par *webcam/tela*; o som, no par microfone/alto-falante; as mensagens escritas, no par teclado/tela; e o desenho, que é produzido no par mouse-cursor/tela. Com isso, dessas informações, apenas o som não tem a tela como *output*, embora, ao ter a sua fonte posicionada dentro da imagem na maioria dos casos (na relação orgânica entre corpo e voz programada pelo aparelho), ele está sincronicamente ligado a uma informação que é exibida na tela. Já para os dados que são enviadas no esquema usuário-servidor, a tela pode ser ao mesmo tempo *input* e *output*: os comandos são emitidos através de botões ou janelas da interface e a resposta é uma ação do servidor na tela (por exemplo, o botão *Stop* encerra a transmissão de vídeo). Nesse sentido, no caso do *Chatroulette* e do *Omegle*, a tela se torna, como define Manovich (2001, p. 97), “uma coleção de diferentes, mas igualmente importantes blocos de dados, como texto, imagens, elementos gráficos”. Claro que a tela não é, como enfatiza o autor, um meio neutro de apresentação dessas informações. No caso da tela do computador, o uso de interfaces, construídas a partir de técnicas de design gráfico moderno (montagens espaciais como diagramação, geometria, topologia), faz com que cada página da *web* seja constituída por diferentes espaços simbólicos.

Para analisar a interface, poderíamos seguir com a abordagem de Flusser e fazer uma decifração dos seus códigos. Porém, para diferenciar o processo de codificação das mensagens audiovisuais que são transportadas e o processo de construção simbólica do espaço *on-line*, optamos por trabalhar aqui com o conceito de moldura, formulado por Kilpp (2003). Segundo a autora, as molduras são limiares que instauram territórios de significação em quadros de experiência. Com isso, Kilpp refere-se tanto às bordas que dão limite a uma paisagem (ou que são resultantes de montagens internas a ela), mas também a qualquer elemento que direcione o olhar na oferta dos sentidos. Nesse marco conceitual, as molduras são formadas através de moldurações (procedimentos de ordem técnica e estética) e são emolduradas (agenciam sentidos) no corpo do sujeito. Optamos pelo conceito de moldura, portanto, para evidenciar um processo de significação específico (que é central no caso das interfaces de *videochat*), cuja função é justamente estabelecer limiares entre os territórios para os quais cada fluxo de

informação é destinado. Em resumo, propomos o seguinte: com as molduras, a interface *emoldura* certos sentidos para, então, *moldurar* os diferentes dados codificados (o vídeo, o texto escrito, o desenho etc.).

Originalmente, esse marco conceitual está voltado para o estudo das construções televisivas, mas Kilpp e Montañó (2012) também o aplicaram em estudos sobre o audiovisual da web:

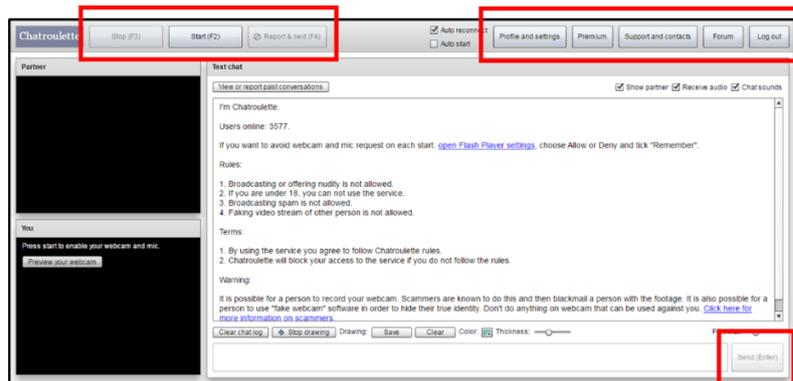
No caso de audiovisuais na web, as molduras mais sólidas são aquelas que permanecem (ou duram - são as molduras durantes) na tela do computador (fixo ou móvel) conectado; entre outras, elas são: o navegador, os links ofertados à navegação, o design e a arquitetura da interface, o sistema operacional, as barras de navegação e os menus. É nesse ambiente enunciativo que se produzem os sentidos agenciados para as ethicidades, isto é, para as pessoas, fatos, acontecimentos, durações e objetos que a web mostra como tais, mas que são de fato cenas ou conceitos das coisas do mundo construídos com certos sentidos pela mídia (KILPP e MONTAÑO, 2012, p. 132).

Por essa linha de pensamento das autoras, partimos, então, do pressuposto de que a interface gráfica é uma moldura sobreposta por outras molduras: pelos sites, pelo navegador, pela Área de Trabalho, pelo sistema operacional. Portanto, ela delimita um território de significação específico na tela do computador: um determinado espaço *on-line*. Claro que um site pode ser um ambiente segmentado em páginas, que apresentam variações no design da interface. É o caso do *Omegle*: como vimos, ele é composto por dois ambientes de *videochat* que são acessados através de uma *homepage*. Para demarcar um espaço e a sua continuidade entre as páginas, as interfaces são compostas por molduras que ofertam sentidos identitários, como as logomarcas, tons cromáticos, estilo de *layout* etc. Mas o que nos interessa particularmente, em relação ao diagrama de transporte, é como as interfaces do *Chatroulette* e do ambiente para maiores do *Omegle* arquitetam territórios de significação que são internos à página, utilizados para moldurar os diferentes fluxos de informação que compõem o processo comunicacional: os vários *inputs* e *outputs* da tela. Discutiremos, a seguir, três tipos de molduras e seus respectivos territórios internos à moldura interface: as molduras-comando, as molduras-texto e as molduras-*player*. Ao final, comporemos a arquitetura geral da página.

### 5.2.1. Molduras-comando

Chamamos de molduras-comando aquelas que são responsáveis pela instauração de territórios de significação que servem de *input* para as informações que os usuários enviam para o servidor para obter uma resposta dele relacionada a alguma opção do serviço. Essas molduras

têm uma pequena forma retangular, que emoldura o sentido de um botão que pode ser clicado pelo usuário por meio do cursor (outra moldura) controlado pelo *mouse*. Logo, é o clique que aciona o comando: gera uma reação objetiva. Os botões estão dispostos em diferentes regiões das interfaces: no *Chatroulette*, eles predominam na parte superior, sobrepostos a uma barra, como podemos ver na *Figura 12*; no ambiente para maiores do *Omegle*, estão posicionados na parte inferior do *layout*, dos dois lados de uma caixa texto, como pode ser visto na *Figura 13*.



**Figura 12:** Principais molduras-comando do *Chatroulette*  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do *Chatroulette*

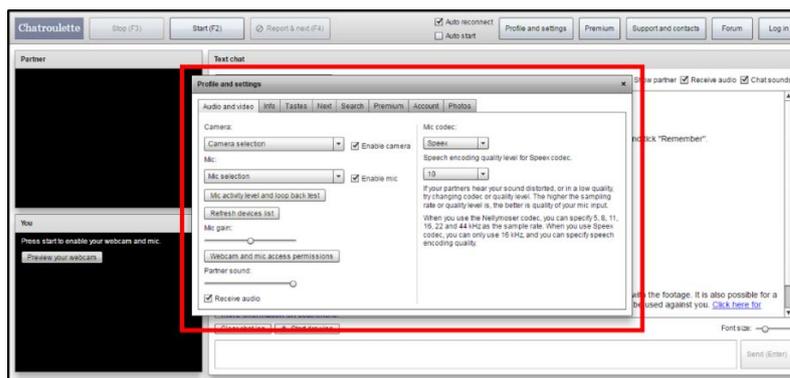


**Figura 13:** Principais molduras-comando do *Omegle*  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do *Omegle*

A resposta do servidor ao clique do usuário é emoldurada por uma palavra colocada no interior do retângulo. Quando o clique aciona uma resposta imediata que intervém sobre os outros territórios fixos da interface (quando o comando intervém sobre o *player* de vídeo ou sobre a caixa de texto), essa palavra é um verbo referente à ação que o sujeito demanda ao servidor, como *Start*, *Stop*, *Send* etc. Desses botões, apenas o de desconexão do *Chatroulette* é nomeado com um substantivo, a palavra *Next*: ele requisita que o servidor faça a próxima conexão, ou seja, indica, do mesmo modo, uma ação. Também dentro dos retângulos, há o símbolo da respectiva tecla que aciona o comando equivalente pelo *input* do teclado, como *F2*,

*F3, Esc, Enter* etc. Desse modo, essas molduras também têm a função de orientar o envio de informações no esquema usuário-servidor através do acoplamento do corpo com o teclado. Entendemos que esse acoplamento promove um circuito mais dinâmico entre os movimentos motores do usuário e as respostas do servidor na tela, o que faz com que os comandos sejam automatizados pelos mecanismos do corpo (como já descrevemos anteriormente, ao falarmos da desconexão). Logo, um usuário mais experiente já tem os sentidos das teclas emoldurados no seu corpo.

O *Chatroulette* possui ainda outras molduras-comando que instauram territórios de significação relacionados às configurações do serviço. Elas também assumem a forma de botões, iguais aos outros, porém o clique não gera uma resposta nas outras molduras visíveis; ele instaura um território que antes estava invisível e surge incrustado à interface. Esses territórios são janelas menores também compostas por botões que acionam diferentes guias, cada uma composta por seus próprios botões. Assim, no *Chatroulette*, a maioria das configurações do serviço é operada a partir de uma cadeia de molduras-comando, na instauração de territórios dentro de territórios. Diferente dos outros botões, esses não têm o sentido do comando emoldurado por um verbo, e sim por substantivos que nomeiam cada espaço. Por exemplo, como podemos ver na *Figura 14*, o clique no botão *Profile and settings* faz surgir uma janela com várias guias (*Audio and Video, Info, Tastes* etc.), cada uma com seu leque de opções de configuração. Quando o usuário clica na guia *Audio and video*, ele pode definir as suas alternativas de câmera, de microfone, de *codec* etc.



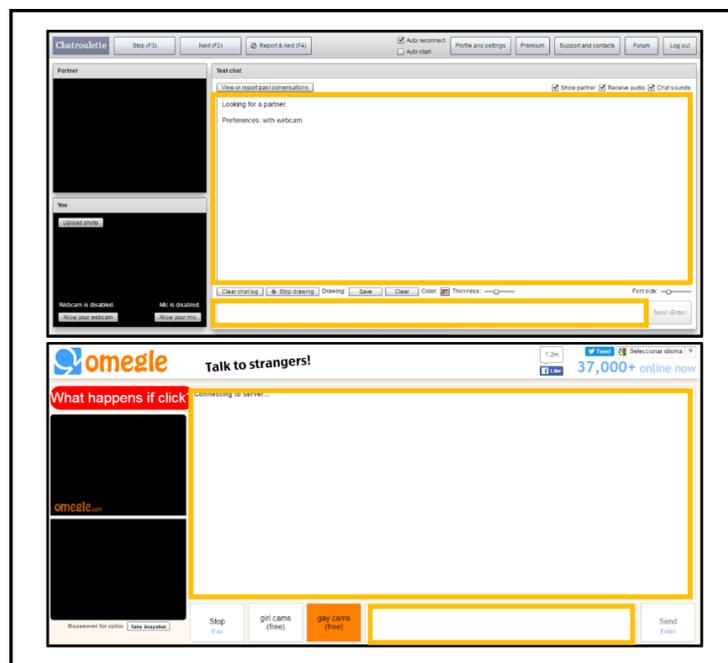
**Figura 14:** Menu de configurações de perfil do *Chatroulette*  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do *Chatroulette*

Já no ambiente para maiores de idades do *Omegle*, duas molduras que assumem a mesma forma das molduras-comandos são, na verdade, *links* para outros sites especializados em *videochat* de conteúdo sexual, sendo um heterossexual (o botão *Girl cams*) e outro

homossexual (*Gay cams*) – tendo em vista que a maioria dos usuários é do gênero masculino. Como já comentamos antes, trata-se de uma estratégia do site de não ter a forma da sua interação vinculada a esse conteúdo – bastante frequente no ambiente para maiores de idade – e tentar encaminhar para outros ambientes os usuários que buscam consumir e/ou produzir especificamente esse tipo de informação. Ao moldurar o *link* como um botão, o site atende à demanda das pessoas que o acessam com essa motivação, ao mesmo tempo que as encaminham para fora de seus ambientes de *chat*.

### 5.2.2. Molduras-texto

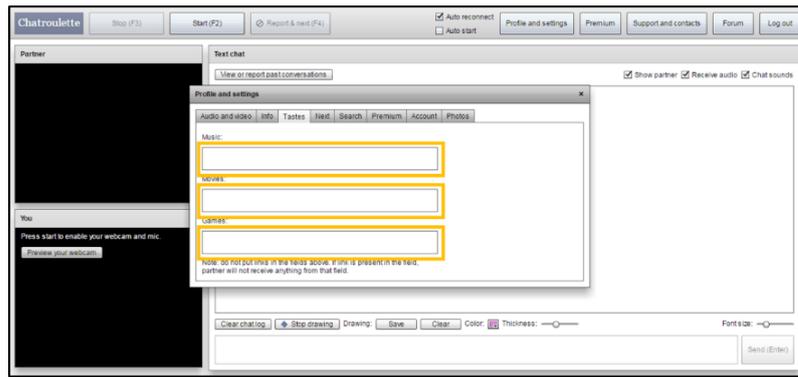
Denominamos de molduras-texto (ou caixa de texto) as que instauram os territórios de significação que servem de *output* para as mensagens escritas. Elas são molduradas de modo semelhante nas interfaces dos dois sites: são duas molduras fixas, ambas com um formato geométrico retangular, posicionadas uma acima da outra, sendo a de cima bem maior que a de baixo. Como mostra a *Figura 15*, elas ocupam um espaço significativo da interface, maior inclusive do que o ocupado pelos *players*.



**Figura 15:** Molduras-texto nas interfaces do *Chatroulette* e do *Omegle*  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de capturas de tela do *Chatroulette* e do *Omegle*

A caixa de texto menor, posicionada abaixo, recebe as informações enviadas pelo *input* do teclado. Ela instaura um espaço subjetivo da interface: é o destino de apenas um fluxo de informação, proveniente de um usuário. Com essa moldura, cremos que as interfaces emolduram o sentido de um mundo privado, “interior”, no qual o sujeito pode elaborar a mensagem antes de enviá-la para o outro: tal como o ato de pensar antes de falar. Embora o contrassujeito não tenha, nesse primeiro momento, acesso à mensagem, ele sabe que ela está sendo elaborada: ele recebe, na caixa de texto maior, uma outra mensagem escrita que informa que o parceiro “está digitando” (“*is typing*”). Quando o sujeito finaliza a elaboração da mensagem, ele pode, então, transferi-la para a caixa de texto maior por meio de um comando que é acionado, nos dois sites, pelo botão *Send* ou pela tecla *Enter*. Essa segunda moldura-texto instaura, agora sim, um território intersubjetivo, um *output* para as mensagens enviadas por ambos os sujeitos. Quando as mensagens tomam todo o espaço moldurado, surge nele uma barra de rolagem vertical, que o amplia para baixo, sem fazer com que ele perca a sua forma original na interface (o retângulo mantém sempre o mesmo tamanho). Ou seja, os limites do território são ampliados conforme o aumento do volume de informação.

Exclusivamente no *Chatroulette*, a caixa de texto maior também moldura as mensagens escritas transportadas pelos outros esquemas que fazem parte do processo comunicacional. É nela que são exibidas as informações que os servidores emitem para todos os membros da rede antes de eles iniciarem o serviço: por exemplo, as regras e os termos de uso estipulados pela plataforma. É nela também que são molduradas as mensagens escritas veiculadas no esquema usuário-servidor-usuário: os dados de perfil que são fornecidos pelos sujeitos e disponibilizados no início de cada emparelhamento. Nesse último caso, o usuário não elabora a mensagem na caixa de texto menor da interface, e sim em outras molduras-texto que fazem parte de uma das janelas de configuração, como pode ser visto na *Figura 16*. Além das mensagens escritas, a moldura-texto maior também é o espaço em que o sujeito pode manusear a ferramenta de desenho: ela estipula, desse modo, os limites ao desenho, impedindo que ele ultrapasse para outros territórios (sobreponha os *players*, por exemplo).



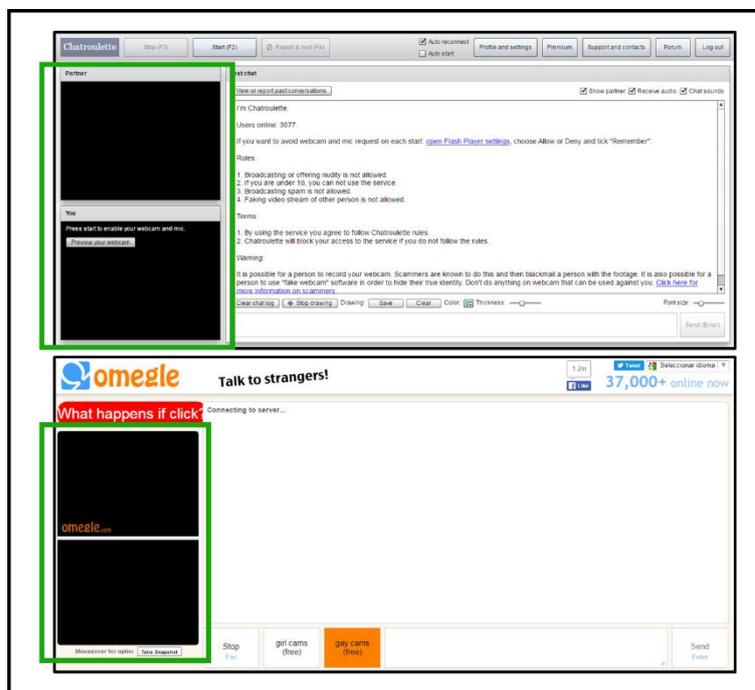
**Figura 16:** Molduras-texto interiores ao menu de configurações de perfil  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de uma captura de tela do *Chatroulette*

Assim, na arquitetura dos dois sites, a caixa menor é o *output* do teclado e serve de *input* para a caixa maior. Por sua vez, a caixa maior é o *output* de dois tipos de informação (escritos e desenhos) e três esquemas de transporte (usuário-usuário, usuário-servidor-usuário, servidor-usuário). Não é por caso que ela é a maior moldura da interface: seu tamanho é proporcional ao volume de informação que nela é visualizado. Entendemos que ela emoldura o sentido de um mural: um espaço intersubjetivo que pode ser utilizado pelos diferentes atores da comunicação (servidor e usuários) e no qual podem ser exibidos uma variedade de dados.

### 5.2.3. Molduras-player

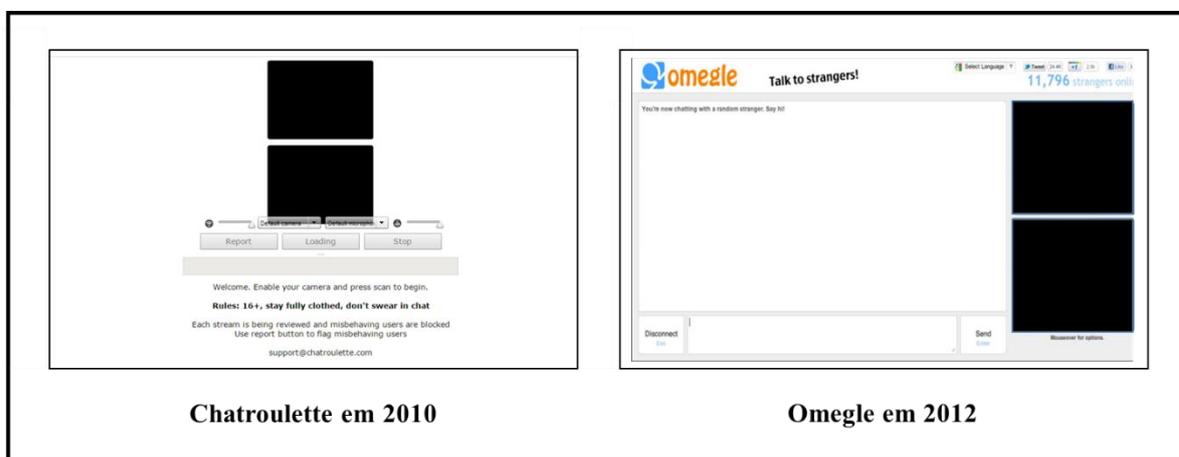
Por fim, as molduras-player – evidentemente, as que mais nos interessam neste estudo – instauram territórios fixos da interface que servem de *output* para os dados provenientes do *input* da webcam. Para isso, elas também têm uma forma geométrica retangular que, nesse caso, busca emoldurar nos usuários os sentidos de um monitor que é alimentado pelos sinais de vídeo. Como aponta Montaña (2012, p. 201), o *player* delimita o espaço para o audiovisual dentro da interface: “parece aprisionar o vídeo e estabelecer dentro da web um lugar onde ele deve permanecer e ser reconhecido como tal”. Por isso, nos *videochats*, nenhuma informação audiovisual extrapola os seus limites ou é veiculada em outro território. Quando não recebem nenhum dado, os retângulos são preenchidos pela cor preta, como se o monitor estivesse desligado. As interfaces do *Chatroulette* e do *Omegle* apresentam duas molduras-player cada, relativamente pequenas, uma posicionada acima da outra. Nos dois sites, elas têm a mesma posição, do lado esquerdo da tela, como destaca a *Figura 17*. Contudo, embora esse posicionamento coincida atualmente, versões anteriores dos sites apresentaram outra

arquitetura, com os *players* posicionados à direita ou centralizados, como podemos ver na *Figura 18*.



**Figura 17:** Molduras-*player* atuais do *Chatroulette* e *Omegle*

**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de capturas de tela do *Chatroulette* e do *Omegle*



**Chatroulette em 2010**

**Omegle em 2012**

**Figura 18:** Versões antigas das interfaces do *Chatroulette* e *Omegle*

**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de captura de tela

Cada *player* recebe um sinal de vídeo distinto. Em vista disso, essa moldura instaura um território subjetivo, alimentado apenas por um fluxo de informação de um usuário. No *Chatroulette*, inclusive, o usuário pode utilizar o *player* para visualizar a sua imagem de *webcam* antes de efetivamente disponibilizá-la para os outros, em um recurso similar ao oferecido pela moldura-texto menor (outro espaço subjetivo) em relação à elaboração das

mensagens escritas. Por isso, ambas as interfaces são compostas por dois *players*: somente quando eles são alimentados simultaneamente por fluxos audiovisuais distintos é que se concretiza, então, a troca intersubjetiva que caracteriza a intercomunicação audiovisual. Do ponto de vista de um usuário, o *player* inferior exibe o vídeo enviado pela sua própria *webcam*, enquanto que o superior veicula a imagem da *webcam* do outro. Esse destino de cada vídeo é emoldurado por palavras, como pode ser visto na *Figura 19*. Ambos os sites utilizam o pronome *You* para nomear o *player* inferior, marcando assim o ponto de vista do sujeito. Para o *player* superior, são utilizados substantivos que identificam o sinal do contrassujeito: *Partner* (Parceiro), no *Chatroulette*, e *Stranger* (Estranho), no *Omegle*. No *Chatroulette*, as palavras estão inseridas em barras localizadas acima de cada um. No *Omegle*, elas são invisíveis e surgem incrustadas dentro dos próprios *players* somente quando o usuário movimenta o cursor sobre eles.



**Figura 19:** *Players* superiores do *Chatroulette* e do *Omegle*  
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de capturas de tela do *Chatroulette* e do *Omegle*

Montaño (2012, p. 109) define o *player* como “uma das molduras mais complexas e tensas na construção de sentidos sobre o vídeo”. Segundo a autora, é um espaço no qual o vídeo se desenrola em sua temporalidade (sua codificação linear), mas também onde é tensionado pelas montagens realizadas pelos próprios usuários (no manuseio dos comandos da interface). Na maioria dos sites de conteúdo audiovisual, o *player* é também uma moldura-comando, que pode ser clicada para iniciar, pausar, encerrar, reiniciar e até editar o vídeo veiculado. Neste ponto, os *players* do *Chatroulette* e do *Omegle* se diferenciam, pois não permitem esse tipo de ação – o clique neles não gera qualquer resposta no desenrolamento em linha das imagens. Os fluxos são controlados apenas pelas molduras-comando espalhadas pela interface: como vimos, botões como o *Start* e o *Stop* (e as respectivas teclas), que determinam o início e o término da transmissão do sinal no *player* inferior, e o botão de desconexão, que encerra o recebimento de

um sinal de vídeo no *player* superior. Assim, o usuário, ao operar esses comandos da interface, pode realizar algumas montagens, relativas tanto ao início e duração do seu próprio plano, como também a duração de um emparelhamento com a imagem do outro.

Se por um lado, o *player* é uma moldura que aprisiona o vídeo em seus limites, sem deixar que ele transborde para outros territórios da interface, por outro, algumas molduras-comando da interface adentram o território instaurado por ele. Alguns botões que acionam comandos objetivos sobre os fluxos audiovisuais estão incrustados à superfície do *player* e, conseqüentemente, à imagem de vídeo, como pode ser visto na *Figura 20*. No *Chatroulette*, o *player* superior tem um botão que permite, como já descrevemos antes, que o usuário acesse as fotografias que os sujeitos armazenaram no servidor. Nesse caso, o clique troca o fluxo de dados que alimenta o território: do audiovisual (transportado no esquema usuário-usuário) para as fotografias (no esquema usuário-servidor-usuário). No *player* inferior, há ainda o botão que permite visualizar a imagem antes de iniciar a sua transmissão para os outros usuários, como também já comentamos. Já no *Omege*, os botões sobrepostos ao território só se tornam visíveis quando o cursor se move sobre ele. São molduras-comandos que permitem selecionar o *input* do vídeo e do som e encerrar o recebimento de dados sonoros (no botão *Mute*). Nota-se que mesmo que o som não tenha seu *output* na tela, seu controle também está associado ao território do *player*, uma vez que ele está sincronicamente vinculado à imagem



**Figura 20:** *Players* inferiores do *Chatroulette* e do *Omege*

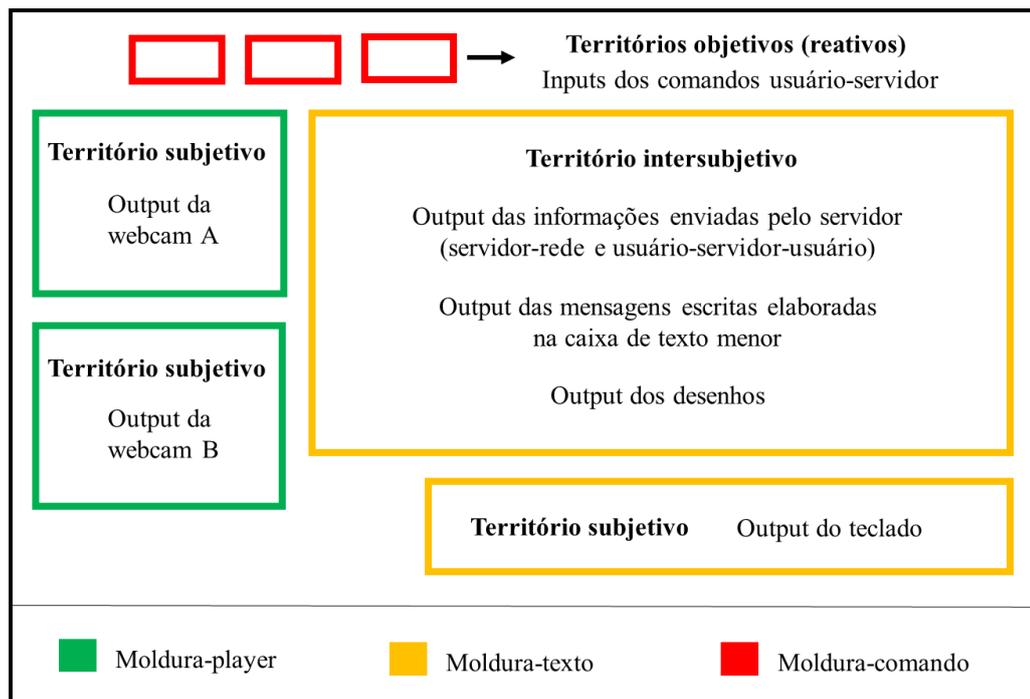
**Fonte:** elaborada pelo autor a partir de capturas de tela do *Chatroulette* e do *Omege*

Isto dito, os *players* do *Chatroulette* e do *Omege* são, de fato, molduras complexas, que não apenas delimitam e exibem as informações audiovisuais, mas que também as tensionam e possibilitam diferentes processos de montagem. Dentro desses territórios, os sinais de vídeo se desenrolam linearmente em tempo presente, são sobrepostos por outras molduras (elementos

gráficos, como botões e palavras), além de serem manipulados pelos usuários (que operam comandos objetivos do serviço).

#### 5.2.4. Arquitetura da interface

Como vimos ao longo desta seção do capítulo, a interface instaura diferentes territórios de significação a partir de moldurações que traçam limites geométricos retangulares interiores ao espaço de uma página da web – um ambiente que, por sua vez, é moldurado no espaço da tela. Esses territórios servem como *inputs* e *outputs* dos fluxos coexistentes de informação que constituem o processo comunicacional, sendo alimentados de modo subjetivo, objetivo e intersubjetivo. Para finalizar este ponto da discussão, apresentamos visualmente, no esquema da *Figura 21*, essa arquitetura da interface, que é comum aos dois sites (com uma variação apenas no posicionamento das molduras-comando).



**Figura 21:** Arquitetura da interface  
**Fonte:** elaborada pelo autor

### 5.3. Diálogos audiovisuais: programação, acidente e ajustamento

Vimos, até aqui, que a informação audiovisual é transmitida em tempo presente por um método dialógico de comunicação, no esquema usuário-usuário, que faz parte de um diagrama

de transporte composto por outros fluxos e esquemas. Os dois fluxos audiovisuais se tornam simultâneos em função do servidor (da plataforma), que os molduram em dois territórios subjetivos das interfaces e opera, assim, a troca intersubjetiva entre os dois usuários. Já com essa compreensão contextualizada do fenômeno do videorrelacionamento, direcionemos o olhar apenas para o transporte dialógico dos fluxos audiovisuais, processo interacional que denominamos de intercomunicação audiovisual. Cabe-nos fazer uma última reflexão, que busca compreender o que se passa entre as duas imagens: como elas se unem em um emparelhamento e engendram interações. Para isso, voltemos à experiência desnaturalizada, com as linhas de ação já tipificadas e com as imagens já devidamente decifradas.

Comecemos, então, olhando para a atuação da nossa própria imagem. Ela é o único plano que conseguimos observar em toda a sua extensão: podemos ver como ela se afeta no emparelhamento com outra imagem, como se deixa prolongar para melhor percebê-la, como age em comunhão com ela quando um relacionamento se estende no tempo. Como já comentamos, tentamos reproduzir na observação participante um padrão percebido desde as primeiras fases de exploração empírica, que depois se confirmou na decifração: utilizamos sempre um enquadramento de primeiro plano frontal que recortava o nosso rosto. Como já relatamos também, por conta da desconexão dos outros, fomos submetidos a um *zapping* involuntário, em uma experiência de voyeurismo acelerado com múltiplos pares. Nesse sentido, nossa imagem foi programada como uma imagem-afecção e é possível ver nitidamente as reações afetivas expressadas em micromovimentos do nosso rosto. Claro que, como já tínhamos certa experiência anterior à observação participante, nosso corpo já estava habituado ao programa e conseguia prever algumas das possibilidades de emparelhamento, o que fazia variar os graus de afecção ou até mesmo dissipá-la.

Com essa imagem de rosto conseguimos desenvolver relacionamentos com todas as outras linhas de ação da amostra, em conversações com outros rostos, com genitais, com mãos, com grupos, com máscaras, com animais, com objetos inanimados e, até mesmo, com espaços vazios. Essas imagens seguiam os seus próprios percursos randômicos, do qual tivemos acesso apenas a uma parte, durante o tempo do emparelhamento conosco. Algumas eram também imagens-afecção, planos de rostidade que expressavam afetos em trânsito; outras, eram imagens-pulsão, que exibiam recortes do corpo para os múltiplos parceiros. Supomos que um relacionamento possa ser formado na interação entre qualquer uma dessas imagens, uma vez que tanto a imagem-afecção como a imagem-pulsão são estados do esquema sensório-motor que podem fazer a passagem à ação. Quando as duas imagens emparelhadas se prolongam uma em direção a outra, abrindo mão do trânsito e trocando ações relacionais entre si, o

videorrelacionamento se desenvolve no tempo. Foi o que aconteceu na nossa experiência: logo no início do emparelhamento, após o primeiro contato com a outra imagem, realizávamos uma ação intencional direcionada a ela. Na maioria dos casos, o outro sujeito reagiu com a desconexão e seguiu em trânsito. Mas, nos poucos relacionamentos que se desenvolveram, o sujeito realizou a mesma passagem à ação, direcionando a sua intencionalidade para nós: passou a agir em união conosco. É diferente do que ocorreu nos raros emparelhamentos com imagens-tempo: com elas, poderíamos deixar nossa imagem se prolongar indefinidamente, na observação de uma situação puramente ótica e sonora, sem obter, porém, qualquer ação em resposta.

Entendemos que não convém projetar aqui as combinações de códigos ou linhas de ação que são mais ou menos suscetíveis para o desenvolvimento de um videorrelacionamento, até porque estamos limitados à nossa atuação, programada também pela regra de prudência: não temos como descrever, por exemplo, como se desenvolve um relacionamento entre duas imagens de pênis, ou como se combinam as imagens de performance com as de duplas. De todo modo, esse tipo de projeção nos parece ilusória e descolada da experiência real, à medida que cada relacionamento é o resultado de um emparelhamento singular, que, por isso, se desenvolve à sua maneira, podendo, inclusive, mudar as linhas de ações dos sujeitos e a codificação das imagens. Pensamos que um caminho de argumentação produtivo para compreendermos os emparelhamentos em suas singularidades, sem cair em projeções das melhores combinações, pode ser sustentado pelo pensamento de Landowski (2014), autor de uma teoria geral da sociosemiótica, cujas bases estão vinculadas principalmente à semiótica greimasiana, mas que também conta com uma fundamentação fenomenológica (cf. FECHINE, 2006).

Landowski (2014) propõe que a problemática das interações deva ser enfrentada a partir de quatro regimes: a programação, a manipulação, o acidente e o ajustamento. Os dois primeiros seguem o que o autor denomina de lógica da *junção*, na qual a interação é o resultado de uma transferência e circulação de objetos que fazem a mediação entre os sujeitos. Nesse caso, a interação pode ser definida como uma leitura e decifração do sentido. Inserido na lógica da junção, o regime da programação segue um princípio de regularidades, no qual os actantes (sujeitos ou objetos, segundo a nomenclatura do autor) desempenham papéis predefinidos que são, portanto, previsíveis: é o regime “da repetição do mesmo, da ‘rotina’ e do risco mínimo, mas ao mesmo tempo também aquele do maior fechamento do sentido” (LANDOWSKI, 2014, p. 19). Já na manipulação, a interação segue o princípio da intencionalidade: o objeto de sentido busca persuadir e controlar, fazer com que um actante se dobre às motivações do outro.

Os outros dois regimes – do acidente e do ajustamento – seguem uma lógica oposta à junção, a qual Landowski nomeia de *união*. Nela, a interação não é mediada, não se constitui pela transferência de objetos de sentido, e sim se dá nas próprias “relações de co-presença sensível, face a face ou corpo a corpo, entre actantes dotados de uma competência estética” (LANDOWSKI, 2014, p. 18). O sentido não é mais fechado a partir de regularidades que podem ser lidas e decifradas, nem age para fins estratégicos de manipulação. Não se trata mais de um sentido previamente elaborado, e sim um sentido “sentido”, produzido em ato, no puro contato entre os agentes. O regime do acidente, ao contrário da programação, segue um princípio de aleatoriedade: os actantes assentem ao imprevisível e o sentido se dá sempre de modo accidental, por meio de um contato ocasional, fruto de coincidência. Já o regime do ajustamento segue o princípio de sensibilidade: os actantes, por meio das suas competências estéticas (plásticas e rítmicas), se deixam contagiar um pela presença do outro, no ajuste recíproco das suas motivações, seus movimentos, suas ações.

Embora sigam lógicas opostas e tenham princípios distintos, Landowski afirma que os quatro regimes não devem ser pensados de modo excludente. Eles têm a vocação de se combinar, articular, complementar, o que permite “dar conta da variedade e do caráter geralmente compósito, híbrido ou polivalente das práticas interacionais observáveis sobre os terrenos os mais diversos” (LANDOWSKI, 2014, p. 15). Aqui defenderemos que as interações engendradas pelas imagens de *videochat* seguem, em diferentes estágios, os regimes de programação, de acidente e de ajustamento. No decorrer da nossa argumentação, delineamos com maior precisão cada regime e evidenciamos como os seus princípios constituíram as bases das interações da nossa experiência.

No capítulo anterior, mostramos como as imagens são resultantes de uma programação da técnica: na ação de aparelhos e meta-aparelhos e na ação não diegética dos usuários. Por isso, ao procedermos com a decifração, fomos capazes de anotar os seus códigos regulares, em relação aos sentidos ofertados pelo quadro, pelo corpo, pelo campo e pelo som. Do mesmo modo, em nossa experiência concreta, vimos que os usuários executavam linhas de ação diegética comuns à rotina dos ambientes, desempenhadas em trânsito, o que conferia certa previsibilidade aos emparelhamentos futuros. Foi possível, com isso, tipificá-las e até mesmo calcular as suas probabilidades. Nesse sentido, a intercomunicação audiovisual segue, em seu primeiro estágio, um princípio de regularidade, que permite a previsão dos códigos e das ações que compõem as imagens, com base nas repetições de emparelhamentos. A imagem é um objeto de sentido, programado e transferido de um usuário para o outro para fazer a mediação entre eles. Segue, portanto, a lógica da junção.

Contudo, vimos que as imagens são codificadas para apresentar os corpos e, ao mesmo tempo, produzir um ponto de vista que permita a transcendência do espaço concreto. Tal codificação gera uma postura de idolatria dos sujeitos, que veem as imagens como janelas, e não como mensagens que precisam ser lidas, decifradas. É o que já tínhamos desenvolvido com base na teoria de Flusser, mas também nas passagens que fizemos pelos pensamentos de Baudrillard e Metz: o signo se confunde com o próprio objeto que ele representa, sendo capaz, assim, de encarnar a sua presença. Desse modo, os sujeitos, embora utilizem as imagens para fazer a mediação do relacionamento, não se colocam com a postura de decifrá-las, não precisam lê-las para compreender os seus sentidos. De fato, a programação só se torna decifrável (só é possível esbranquiçar a caixa preta do aparelho) em outras temporalidades da experiência, acessadas com a sua desnaturalização: enquanto planejavamos os procedimentos de pesquisa, nós percebemos a dificuldade de operar uma leitura analítica das imagens durante a experiência concreta. Em vez da leitura, os sujeitos utilizam as imagens para sentir a presença do outro, na produção de contato recíproco entre os dois corpos. Cremos que é por meio da idolatria das imagens técnicas, programada pelo aparelho, que a intercomunicação audiovisual faz a passagem da lógica da junção para a lógica da união. Nesse tipo de interação, o sentido não requer a decifração da imagem transmitida, mas “emerge de uma espécie de diálogo entre presenças, de sensibilidades em contato, uma agindo sobre a outra *enquanto* corpo e *como* corpo” (FECHINE, 2006, p. 6).

Como os dois corpos se sentem mutuamente, entram em contato um com o outro, parece-nos que a intercomunicação audiovisual, mais do que constituir um relacionamento intersubjetivo, baseado na orientação recíproca de consciências intencionais, é capaz de produzir uma relação de intercorporalidade, nos termos de Merleau-Ponty (1991). A co-presença corporal permite que os sujeitos interajam não apenas na expressão das suas consciências, mas principalmente por meio das sensibilidades dos seus corpos. Como define Merleau-Ponty:

Ao saber que meu corpo é ‘coisa que sente’, que é excitável (*reizbar*) – ele, e não apenas a minha ‘consciência’ –, preparei-me para compreender que há outras animalia e possivelmente outros homens. É preciso atentar que nisso não há comparação, nem analogia, nem projeção ou ‘introjeção’. Se, ao apertar a mão de outro homem, tenho a evidência de seu estar-ali, é porque ela substitui à minha mão esquerda, porque meu corpo anexa o corpo do outro a essa ‘espécie de reflexão’ da qual ele é paradoxalmente a sede. Minhas duas mãos são ‘co-presentes’ ou ‘coexistem’ porque são as mãos de um único corpo: o outro aparece por extensão dessa co-presença, ele e eu somos como que os órgãos de uma única intercorporalidade (MERLEAU-PONTY, 1991, p. 185-186).

O primeiro contato entre os corpos sensíveis se dá no início de um emparelhamento. E, embora o hábito permita prever as imagens que regularmente estão em trânsito, os emparelhamentos são sempre gerados pela lei de azar do *software*. A programação faz com que os usuários assintam, em um segundo estágio da interação, à imprevisibilidade: no primeiro, as imagens são programadas como fluxos independentes, antes de qualquer contato; agora elas formam pares aleatórios. Com isso, os *videochats* randômicos apresentam um regime de interação ambivalente, no qual a própria programação inclui o acidente. Por essa via, o emparelhamento é sempre uma coincidência, “o simples cruzamento de dois percursos independentes postos em relação por uma instância terceira” (LANDOWSKI, 2014, p. 16). Quando um dos sujeitos opera a desconexão imediata, esse contato é como um esbarrão ocasional dos corpos, que logo se afastam e seguem os seus percursos. Podemos descrever a nossa experiência de trânsito randômico como uma série de esbarrões do nosso corpo com os outros corpos de sujeitos-na-imagem que habitavam o mesmo ambiente.

Mas esse esbarrão pode ser o contato inicial de uma relação de intercorporalidade duradoura. Quando isso ocorre (quando as duas imagens se prolongam uma em direção à outra), a intercomunicação audiovisual alcança um terceiro estágio, que segue o regime do ajustamento. Nesse momento, as imagens passam a se unir por meio de um contágio das sensibilidades dos corpos, em um plano de estesia: a competência de sentir o outro e se sentir sentido por ele. Um videorrelacionamento se prolonga quando os dois sujeitos-na-imagem ajustam reciprocamente os seus ritmos, os movimentos dos seus corpos, as suas ações e suas motivações. Por isso, esse desenvolvimento é sempre singular, imprevisível: diferente da manipulação (na qual um sujeito impõe sua vontade ao outro) ou da programação (na qual os sujeitos seguem comportamentos previsíveis), Landowski (2014, p. 17) define que a competência estética é uma finalidade sem fim, sem um alvo estabelecido, que se constitui na medida em que se exerce. Se olharmos para os nossos relacionamentos que se desenvolveram, eles, de fato, não se alongaram por conta de motivações prévias, intencionalidades bem definidas, impostas por nós ou pelos outros sujeitos. Ao contrário, após o esbarrão ocasional, cada relacionamento adquiriu um ritmo singular, conforme o ajuste contínuo e recíproco das sensibilidades, das ações, das motivações. Unidos com outro, em videorrelacionamentos singulares, experimentamos diferentes contatos que nos levaram a situações surpreendentes e a conversações sobre temáticas inesperadas.

Desse modo, propomos que a intercomunicação audiovisual, inserida no contexto dos *videochats* randômicos, deva ser entendida em três estágios de interação, cada um seguindo um princípio particular: no primeiro, as imagens são programadas (codificadas) para serem

transmitidas; no segundo, elas são acidentalmente emparelhadas; no eventual terceiro estágio, elas vão se ajustando, sem uma finalidade prévia. Ao voltarmos ao pensamento de Flusser, especificamente ao conceito de diálogo, depreendemos que esse modelo de interação dificilmente produz informações novas. É certo que Flusser, embora classifique o diálogo como um método sintético, também reconhece que a síntese da informação é um processo raro, pouco provável. Não basta que a técnica assuma uma disposição dialógica de transporte; essa disposição pode ser utilizada para outros fins, com uma dimensão lúdica, como a conversação natural, a coqueteria sexual e os tantos outros que apontamos ao longo do texto. A partir do que coloca o autor, consideramos que a produção de uma informação nova requer também um engajamento dos sujeitos: uma motivação recíproca de confrontar as informações que possuem. Contudo, como os diálogos dos *videochats* randômicos não partem de motivações comuns (elas precisam ser constantemente ajustadas para que a interação se mantenha), é bastante improvável o encontro de sujeitos que compartilhem do mesmo engajamento. Mas, se por um lado, o uso dialógico da técnica não resulta em uma informação nova, por outro, ela tem a especificidade de produzir contato. É isso o que diferencia o videorrelacionamento das modalidades discursivas do audiovisual (do uso tradicional da técnica): somente quando as imagens são dialogicamente transportadas, quando uma se prolonga sobre a outra, na formação de um relacionamento do Nós recíproco, que a técnica audiovisual pode gerar uma co-presença de corpos, em uma relação de intercorporeidade.

#### **5.4. Como as imagens são transportadas? A intercomunicação audiovisual**

No decorrer deste capítulo, enfrentamos a terceira questão desdobrada do *Problema 1: como as imagens são dialogicamente transportadas?* Para respondê-la, fizemos, então, três movimentos: o primeiro, em que observamos o processo interacional de modo mais abrangente, resultou na composição de um diagrama do transporte da informação, em seus diferentes fluxos, esquemas e atores; o segundo, por sua vez, traçou a arquitetura da interface, na percepção de territórios instaurados por moldurações e emolduramentos; o terceiro movimento, cujo foco foi direcionado apenas para o transporte do audiovisual, analisou, a partir da restituição dos emparelhamentos, os regimes de interação engendrados pelos sinais de vídeo. Para concluir o capítulo, retomamos os resultados desses três movimentos (indo do mais amplo para o mais restrito), na elaboração de uma resposta sistematizada para o problema.

Inicialmente, contextualizamos que a intercomunicação audiovisual é apenas uma parte de um complexo diagrama de transporte, que segue o protocolo de comunicação denominado de RTMFP, da *Adobe*. Neste processo, os dados audiovisuais (imagem e som produzidos em tempo presente) são veiculados simultaneamente entre os usuários em um esquema dialógico, em conjunto com outras informações, como as mensagens escritas e os desenhos. Embora essas informações constituam um bloco harmônico, enfatizamos que, na nossa experiência, o audiovisual teve um papel central na interação: a maioria dos videorrelacionamentos que se prolongaram estiveram centrados no intercâmbio de atos de fala entre sujeitos-na-imagem. Também destacamos a existência de outros esquemas de transporte, de modalidade discursiva, que se caracterizam pelo armazenamento das informações por parte dos servidores. Existem discursos que o servidor distribui para todos os membros da sua rede e outros que ele envia apenas para os usuários que estão em um emparelhamento específico. O servidor também age como um espião, que coleta pequenas partes dos dados transmitidos no esquema dialógico, na produção de um discurso privado, que ele utiliza para vigiar e interditar os usuários. Destarte, é preciso ressaltar que esses diversos fluxos de informação não são independentes uns dos outros; eles se interferem, na formação de uma dinâmica interacional particular. Por exemplo, como vimos, um dado coletado e armazenado pelo servidor pode levar ao encerramento da transmissão de vídeo de um usuário. Em toda a sua abrangência, trata-se de um processo comunicacional formado por métodos dialógicos e discursivos que, conjuntamente, ditam as dinâmicas da interação.

É a interface que tem a função de organizar, no espaço da tela, o bloco de dados acessado pelos usuários. Ela arquiteta, a partir de processos de molduração e emolduramento, territórios objetivos, subjetivos e intersubjetivos, que servem de *input* ou *output* para os fluxos informações. As molduras são construídas por procedimentos de montagem espacial, no estabelecimento de limites geométricos, que ofertam para os usuários os sentidos de monitores para os sinais de vídeo (molduras-*players*), de botões para demandar ações ao servidor (molduras-comando), de um mundo privado para elaborar mensagens escritas e de um mural para publicá-las (molduras-texto). No caso específico da imagem de vídeo, o *player* instaura um espaço subjetivo (alimentado somente por um *input* de um usuário). Assim sendo, quando os dois *players* da interface recebem sinais de vídeo distintos, ocorre a troca intersubjetiva. Do mesmo modo que os diferentes fluxos de transporte não são independentes, as molduras não instauram territórios fechados em si. Elas também se interferem: podem funcionar em simultaneidade (a relação entre os dois *players*), ou uma pode ser o *input* de outra (a relação entre as caixas de texto), ou ainda uma pode operar montagens sobre as informações recebidas

na outra (na relação dos botões e o *player*). Algumas molduras, inclusive, invadem os limites de outros territórios, sobrepondo-se e intervindo sobre eles.

À medida que os fluxos audiovisuais são transportados dialogicamente entre dois usuários e moldurados nos dois *players* da interface, o processo de intercomunicação audiovisual é formado. Como os emparelhamentos se constituem randomicamente, a interação se inicia sempre como uma coincidência, como um encontro acidental entre dois fluxos que estavam em trânsito nos sites. Claro que, como as imagens seguem a programação do aparelho, é possível prevê-las com base na repetição da leitura de seus códigos de superfície e das linhas de ação em trânsito dos sujeitos. Mas vimos que a codificação é capaz de encarnar corpos e promover a transcendência do espírito, o que leva os sujeitos a uma postura de idolatria perante às imagens. Em vista disso, mais do que qualquer operação de leitura de sentidos com base em regularidades, o que o encontro entre as duas imagens codificadas produz é um contato de sensibilidades, uma co-presença de corpos. Após o contato inicial, um esbarrão acidental, os sujeitos-na-imagem podem optar por continuar o seu trânsito, em novos esbarrões, ou podem seguir emparelhados, prolongando-se um em direção do outro, no ajustamento recíproco dos seus ritmos, suas motivações, suas ações, sem um rumo pré-estabelecido.

## 6. AS CONDIÇÕES DA EXPERIÊNCIA (Considerações finais sobre a imaginação no fenômeno do videorrelacionamento)

Chegamos ao momento da Reviravolta da experiência. Ao longo dos capítulos anteriores, debruçamo-nos na investigação de como, nos videorrelacionamentos, a imaginação se atualizava em imagens. Enfrentamos esse problema em diferentes dimensões: na tipificação e interpretação das linhas de ação dos sujeitos-na-imagem; na decifração dos códigos programados pela técnica; na compreensão dos regimes de interação do transporte dialógico. Neste capítulo, voltamo-nos à própria imaginação em sua temporalidade virtual, sua duração. Perguntamo-nos como todos esses graus anotados convergem para um mesmo modo de ser. Com isso, alcançamos o nosso objetivo geral e finalizamos a pesquisa. O texto aqui não toma mais a forma de um relato da experiência concreta ou de uma análise da experiência desnaturalizada: ele busca apresentar as condições da experiência. É verdade que terminamos cada capítulo já com um movimento nesse sentido, de sistematização dos seus resultados. Finalmente, agora, cruzamos todas as dimensões da imaginação, na exposição dos pensamentos que, em conjunto, formam a tese.

Na reviravolta, olhamos ao mesmo tempo para as duas amostras. As imagens da amostra refinada, desnaturalizadas durante a análise, se tornam agora pontos brilhantes que iluminam todas as outras que foram coletadas. Além disso, promovemos ainda uma nova experiência: participamos livremente dos dois sites após finalizarmos os procedimentos metodológicos. Reabrimos, com isso, a pesquisa ao imprevisível, de modo que a nossa consciência, em seu estado já alargado, pudesse ser confrontada com a consciência imediata do agir no presente; de modo que a imaginação (o virtual) pudesse reencontrar as imagens (os atuais), que o monismo pudesse ser formado na rearticulação do real.

Aproveitamos este último ato também para tecer comentários sobre o percurso de investigação. Ao retomarmos as suas várias etapas, ponderamos sobre algumas decisões e sobre o nosso desempenho, em um esforço de reflexão que aponta as contribuições que a pesquisa oferece.

### I

Partimos de uma primeira articulação: o fenômeno do videorrelacionamento é um misto composto por duas qualidades – a imaginação e o relacionamento. Mas não qualquer

imaginação, nem de qualquer relacionamento. Trata-se de uma imaginação audiovisual, cujos procedimentos mais tradicionais (de captação, de montagem, de irradiação) são modificados para dispor a técnica em um método dialógico de comunicação. Ela transporta dois fluxos audiovisuais simultâneos, veiculados em tempo presente, e faz uma mixagem deles em territórios arquitetados pela interface, o que produz, assim, um emparelhamento entre dois sujeitos-na-imagem. Do lado do relacionamento, esses procedimentos audiovisuais que levam ao emparelhamento possibilitam a constituição de um vínculo intersubjetivo na esfera do Nós recíproco, entre dois sujeitos que se reconhecem mutuamente, em uma mediação que reproduz artificialmente a estrutura da situação face a face. Vimos que esse fenômeno misto pode atender aos mais diferentes propósitos da vida humana: às relações familiares e de amizade, às práticas de trabalho, de saúde, de educação, de lazer; entre pessoas íntimas, desconhecidas, anônimas e pares randômicos.

Dentro desse primeiro misto há um segundo. Deduzimos, em uma linha de raciocínio ancorada na intuição filosófica, que o relacionamento desempenha um papel de acionamento da imaginação: o sujeito utiliza o aparelho para produzir imagens na busca de superar a distância geográfica e orientar-se a um Tu concreto, tornar-se próximo a ele. Quando acionada, a imaginação produz, então, suas imagens técnicas. Nesse segundo misto, a imaginação é a tendência virtual, que contrai todos os graus e se distende em linhas de diferenciação – é ela que porta as diferenças de natureza. Já as imagens técnicas formam a tendência atual – se diferenciam entre si em graus. Ao focarmos no segundo misto, nos movimentos de distensão e contração entre essas duas tendências, direcionamos a nossa atenção para as questões propriamente audiovisuais, que nos interessavam desde o primeiro contato com o fenômeno. Foi por essa via de pensamento que nos colocamos o objetivo de intuir a imaginação, apreendê-la precisamente na sua duração.

## II

Essa descrição anterior do fenômeno do videorrelacionamento em termos de misto traz uma explicação ainda bastante geral do papel da imaginação: ela é acionada para fazer a mediação de um extenso panorama de relações humanas; ela se atualiza em imagens técnicas segundo diferentes dinâmicas interacionais, que variam conforme as plataformas e as motivações que aproximam os sujeitos. Para a pesquisa, tivemos que operar um recorte desse universo abrangente, preservando a heterogeneidade das linhas de diferenciação. Além disso, a maioria dos ambientes de *videochat* apresentava obstáculos éticos que tornavam a pesquisa

impraticável. Decorreu desses dois pontos a escolha de desenvolver a investigação dos problemas em ambientes de *videochat* randômico, especificamente nos sites *Chatroulette* e *Omegele*: dentre os focos empíricos possíveis, parecia-nos o mais heterogêneo e o mais prudente. Ao final da pesquisa, avaliamos essa decisão como produtiva: tivemos acesso a um conjunto formado por mais de duas mil imagens, sem ter que expor a identidade de qualquer sujeito. No entanto, é certo que essa opção, ao restringir a experiência concreta a duas plataformas, também limitou os resultados obtidos. Por meio da intuição, as nossas conclusões sobre a imaginação só poderiam ser talhadas precisamente sobre a experiência com os *videochats* randômicos, sem dar conta de todo o panorama do videorrelacionamentos em seus pormenores. Mas, ainda que seja este o caso, ressaltamos que pesquisa não deixa de ofertar, a partir de seus resultados particulares, contribuições mais abrangentes, que transcendem a experiência e mesmo o fenômeno.

De todos os resultados, atentemos primeiramente na questão da desconexão e das linhas de ação. Esse é, sem dúvida, o componente mais específico dos *videochats* randômicos, que dá forma a sua dinâmica particular de interação, sua sociabilidade. Vimos que um usuário desses sites tem, ao mesmo tempo, dois tipos de relacionamento. O primeiro é direto e se dá na esfera do Nós recíproco, na troca dialógica de sinais de vídeo (além de, eventualmente, outros tipos de mensagens, como as escritas e os desenhos). O segundo relacionamento é mediato, orientado para o Eles: se dá com toda a rede de usuários conectados ao servidor, da qual o participante não tem qualquer informação individual prévia, embora ele possa prever certos comportamentos com base em repetições. Assim, a desconexão é um comando enviado para o servidor, que interrompe o emparelhamento atual e faz com que o usuário se movimente para outro parceiro na rede: transforma um Ele (um tipo ideal) em um Tu individual. De acordo com os dados da nossa experiência, é possível inferir que os sujeitos operam a desconexão de modo imediato, o que faz com que a imaginação seja utilizada mais para efetuar um trânsito pela rede, do que para a manutenção de um relacionamento do Nós.

Concluimos que a desconexão pode ocorrer de três modos. Ela pode ser o resultado de um julgamento, uma rejeição atenta que um sujeito faz da imagem do outro. Contudo, pela sua imediatidade, pensamos que ela é frequentemente uma ação reflexa, uma resposta corporal ao estímulo gerado pelo aparelho com a aproximação de uma imagem externa. Pode ser motivada pela afecção, quando o sujeito ainda não sabe como agir sobre a outra imagem, mas pode ser também uma reação habitual, já incorporada pelos mecanismos do corpo de um usuário mais experiente. De fato, na nossa experiência concreta, já havíamos sentido o estímulo de nos desconectar de certos emparelhamentos, quando a nossa percepção foi perturbada por uma

afecção e se tornou incapaz de projetar uma ação possível sobre a imagem do outro. Ao entrarmos em uma nova experiência, agora com a liberdade de praticar a desconexão, pudemos sentir também o crescimento por dentro de uma memória-hábito, conforme a repetição em pressionar a tecla tornava o movimento automático em nosso corpo. Entendemos, a partir disso, que o trânsito, essa dinâmica interacional engendrada pela imaginação dos *videochats* randômicos, é decorrente de estímulos sucessivos que o corpo recebe do aparelho.

Durante o trânsito, a desconexão é sintetizada com outras ações e movimentos intencionais diegéticos desempenhados pelos sujeitos, relacionados à satisfação de pulsões escópicas ou auto-eróticas. A mistura dos estímulos externos (afecções e mecanismos motores que o aparelho provoca) com estímulos internos (pulsões que o aparelho satisfaz) resulta em uma imaginação composta por linhas de ação em trânsito marginais, que se resumem, como vimos, a práticas voyeurísticas e exibicionistas: o *zapping*, a masturbação, as performances. A desconexão fixa a consciência na percepção imediata (na primeiridade) e confere uma dinâmica própria à díade voyeurismo-exibicionismo, marcada por uma constante e acelerada troca entre sujeitos-na-imagem: o usuário observa os outros ou se exhibe para eles em múltiplos emparelhamentos que duram alguns segundos.

Mesmo que esse resultado – a aceleração resultante da fixação da consciência na percepção imediata –, seja talhado precisamente sobre os *videochats* randômicos (por conta da desconexão), ele também transcende o videorrelacionamento e pode ser visto em outros fenômenos. Podemos encontrá-lo em outras imaginações audiovisuais, principalmente com a transcodificação dos meios para o digital: um exemplo é a aceleração do ritmo de montagem do cinema, da TV, do vídeo, com planos cada vez mais curtos, voltados para estimular blocos de afecções nos espectadores, e não para construir continuidades espaço-temporais. Também é um resultado que pode ser visto em outros ambientes de sociabilidade *on-line*, não mediados pelo audiovisual, como *chats* e algumas redes sociais, nos quais os vínculos intersubjetivos tendem a ser breves e imediatos, podendo ser encerrados com simples cliques em botões da interface. Entendemos que a imaginação dos *videochats* randômicos é a expressão de um aceleracionismo presente nos mais variados fenômenos da contemporaneidade, relacionado ao modo como o código numérico estrutura o pensamento e a sociedade.

### III

Vimos que o corpo é estimulado pelo aparelho. Isso ocorre pois aparelho e corpo se acoplam, amalgamam. A imaginação é uma faculdade compartilhada entre os dois. O aparelho

se impõe como sujeito: imagina, codifica, estimula, enquadra, centraliza, disciplina, programa ações. O corpo se torna o objeto: corpo imaginado, codificado, estimulado, recortado, centralizado, disciplinado, programado a agir em trânsito segundo o esquema sensório-motor. O homem é um funcionário do aparelho, sujeito “*na-imagem*”, e não “*da-imagem*”. O aparelho é programado para imaginar o corpo em um plano contínuo, regularmente enquadrado na variação de um primeiro plano e um plano médio, em uma angulação frontal, que o recorta e o centraliza à frente do campo, em um espaço qualquer. Se o usuário estiver estimulado pelo voyeurismo, o mais comum é que o quadro recorte o seu rosto imóvel: ao esbarrar aceleradamente com as outras imagens no trânsito randômico, o rosto passa a expressar afecções em micromovimentos, o que conseqüentemente produz uma imagem-afecção. Se ele transita estimulado pelo exibicionismo, o aparelho recorta o corpo como um objeto parcial, mutilado pelas bordas do quadro e deformado pela velocidade do movimento, o que produz uma imagem-pulsão. A imaginação técnica dos *videochats* randômicos se atualiza em imagens-afecção e imagens-pulsão, que circulam pela rede dos servidores, se esbarram no trânsito, atendendo aos desejos dos usuários de verem e de serem vistos.

O aparelho, por sua vez, é programado por meta-aparelhos, hierarquicamente acima, que possuem interesses subjacentes ao serviço. A imaginação do corpo, obcecada pelo rosto, resulta de ações articuladas das indústrias do *hardware* e do *software* e também da economia da rede, estruturada na comercialização de dados pessoais. São meta-aparelhos de vigilância, que transformam as informações audiovisuais veiculadas entre os usuários em mercadorias de propriedade das plataformas: um discurso espião, restrito, que não pode ser acessado publicamente e que tem valor de mercado. Se olharmos especificamente para os *videochats* randômicos, eles herdaram essa programação e utilizam os códigos de vigilância, embora a pratiquem apenas para fins disciplinares, de interdição de comportamentos considerados inadequados. Por outro lado, é importante ressaltar que a imaginação também utiliza, em sua codificação, metaprogramas que repercutem uma ideologia idealista, como a representação em perspectiva e o verbocentrismo. A partir desses códigos, o corpo passa a ser portador de uma consciência onipresente e se torna um centro de ações diegéticas dentro do quadro. Para oferecer o serviço, a imaginação faz os usuários desempenharem o papel de sujeitos, que observam, se movimentam, agem, falam, transitam, realizam comandos. Contudo, por conta de interesses econômicos, ela os sujeita a condição de objetos, transforma os seus corpos em mercadorias.

Um usuário engajado pode, a partir de suas ações diegéticas e não diegéticas, jogar contra essa programação da imaginação em suas diferentes dimensões. No componente da sociabilidade, ele pode ser um jogador que, ao conhecer os estímulos que o corpo recebe do

aparelho, os utiliza a seu favor, para provocar diferentes reações nos outros usuários e, com isso, “vencer” o jogo e ampliar os seus limites. No componente da técnica, ele pode permutar os códigos da imaginação, se descentralizar, se afastar, se desenquadrar. Pode, inclusive, se desacoplar totalmente do aparelho e desfazer o esquema sensório-motor, na produção de uma imagem-tempo, que apresenta uma situação puramente ótica e sonora. No componente do diálogo, dois sujeitos podem utilizar a imaginação para confrontar suas informações e sintetizar novas. Essa é uma situação bastante improvável de ser concretizada nos *videochats* randômicos, mas pode ocorrer em outras plataformas, uma vez que o videorrelacionamento não seja decorrente de um emparelhamento ocasional, e sim fruto de motivações recíprocas. O engajamento do usuário não é capaz de superar totalmente a programação do aparelho, inverter as posições de sujeito e objeto da imaginação, mas pode ampliar o jogo, permutar alguns códigos, produzir novas informações.

#### IV

A imaginação codifica as imagens no acoplamento entre o aparelho e o corpo, uma relação de poder entre sujeito e objeto. Contudo, esse é apenas um primeiro estágio de interação, que segue um regime de programação. À medida que passam a ser dialogicamente transportados, os planos perdem a sua autonomia, começam a formar pares entre si. Em um emparelhamento, a imaginação passa para um segundo estágio, em que a codificação ocorre na interação entre dois sujeitos-na-imagem, dois corpos apresentados segundo o programa do aparelho. As próprias imagens-afecção e imagens-pulsão, embora sejam programadas já no acoplamento corpo-aparelho, só são efetivamente codificadas como tais nesse segundo momento da imaginação, quando se esbarram umas com as outras, se afetando e estimulando mutuamente no trânsito randômico.

Além da disposição dialógica do transporte, o emparelhamento dos sujeitos-na-imagem também depende de que a imaginação opere uma dupla codificação. A primeira, como já foi relatada, utiliza códigos de superfície e sonoros para apresentar o corpo. Já a segunda codificação, idealista, estabelece um ponto de vista e escuta para o contrassujeito, que permite que a sua consciência transcenda o espaço concreto (seja onipresente) e possa interagir à distância com o corpo do outro. Desse modo, todas as superfícies são imaginadas com a função de serem, ao mesmo tempo, espelho (para o corpo) e janela (para o espírito), variando de acordo com cada ponto de vista que compõe o Nós recíproco. É essa dupla codificação, que encarna o

corpo e idealiza o espírito, que leva os sujeitos à postura de idolatria, na crença de que as superfícies são janelas e espelhos. Com isso, durante o emparelhamento, os sujeitos-na-imagem podem direcionar suas consciências intencionais em reciprocidade, como se estivessem, de fato, um de frente para outro, em corpo e espírito. Podem, assim, estabelecer uma interação dialógica, não apenas de caráter intersubjetivo, mas também intercorpóreo.

É por meio da idolatria que a imaginação torna discreta a sua própria mediação, os seus códigos: faz a passagem da lógica da junção para a lógica da união. A imaginação do videorrelacionamento não codifica e transporta imagens para que sejam decifradas, e sim para promover o contato entre corpos e consciências, proporcionar uma situação de co-presença sensível, em que o sujeito sente o outro e se sente sentido por ele. De fato, enquanto executávamos os procedimentos metodológicos, pudemos notar as diferenças de postura entre decifrar as imagens (uma leitura analítica das superfícies, que só é possível com a desnaturalização da experiência) e o uso comum do serviço (uma leitura sintética). Durante as diferentes etapas do processo de investigação, alternamos os regimes de união e de junção, momentos de contato e de decifração, posturas de idolatria e de descrença. O nosso retorno à experiência, após a finalização dos procedimentos, ratificou a eficácia da lógica da união, da idolatria e da ideologia idealista: mostrou que, mesmo que nós já tivéssemos alargado a consciência e decifrado a codificação da imaginação, o agir no presente nos fazia retornar à consciência imediata, ignorar o reconhecimento atento dos códigos e retomar à crença nas imagens enquanto janelas e espelhos.

Por conta do componente randômico, esse segundo estágio da imaginação sempre se inicia como um contato ocasional, uma coincidência, um esbarrão entre dois planos contínuos que transitam na rede. E, como vimos, é comum que esse contato não se estenda para além disso, à medida que os sujeitos operam a desconexão e fixam a consciência na percepção imediata. Quando os sujeitos não desconectam e optam por manter o emparelhamento, eles passam a prolongar a percepção, fazendo a passagem da afecção ou da pulsão para a ação: desenvolvem o relacionamento na troca de ações relacionais, como os atos de fala. Nesse momento, a imaginação passa para um terceiro estágio, de ajustamento: a partir de suas competências estéticas, os sujeitos-na-imagem vão ajustando reciprocamente suas sensibilidades, seus ritmos, suas motivações. Nesses casos, o desenvolvimento do videorrelacionamento se torna imprevisível.

## V

Nestas considerações finais, buscamos responder o *Problema 2*, sobre como as imagens convergem para um mesmo ponto virtual de imaginação. Em resumo, podemos definir a imaginação, primeiramente, como uma faculdade compartilhada entre corpo e aparelho, que, por meio de uma codificação técnica, é capaz de encarnar a presença do corpo e promover a transcendência do espírito. Ela também é, em segundo lugar, um diálogo entre duas imagens assim codificadas – transportadas entre usuários e molduradas em territórios arquitetados pela interface – que tem seus fluxos sincronizados em função de um servidor. Deste ponto já podemos retornar ao primeiro misto, devolver a imaginação ao relacionamento. Quando acionada, a imaginação forma uma intercomunicação audiovisual, cuja lógica de interação é produzir contato entre corpos e consciências emparelhadas (os sujeitos-na-imagem). Como o aparelho programa a postura de idolatria, a mediação consegue reproduzir simbolicamente a situação face a face, como se dois sujeitos estivessem em uma efetiva co-presença, um à frente do outro. A partir dessa tecnoimaginação dialógica, diferentes vínculos podem ser formados na esfera do Nós recíproco.

O que diferencia a imaginação nos casos específico dos *videochats* randômicos é um procedimento de montagem particular, operado pelos usuários. Como vimos, eles são estimulados pelo aparelho a realizar um comando de desconexão, o que frequentemente fixa as suas consciências na percepção imediata do corpo do outro. Isso faz com que os emparelhamentos se resumam a breves contatos, esbarrões que produzem afecções e buscam satisfazer pulsões. O resultado é uma imaginação marginal, utilizada para fins de trânsito, que dá forma a uma sociabilidade centrada na díade voyeurismo e exibicionismo, com uma acelerada troca de parceiros. Por conta da lei de azar do *software*, o contato inicial é sempre uma coincidência. Mas os sujeitos-na-imagem também podem prolongar a percepção um sobre o outro se assim o quiserem, com o constante e recíproco ajuste das suas sensibilidades.

Resolvemos, nestes termos, o nosso último problema de pesquisa e ofertamos, como principal contribuição da tese, uma definição intuitiva da imaginação no fenômeno do videorrelacionamento, ou, mais especificamente, da tecnoimaginação dialógica. De modo abrangente, entendemos que essa definição pode ser aplicada para toda diversidade de videorrelacionamentos. Aqui, porém, ela apresenta, em pormenores, as condições da experiência dos *videochats* randômicos.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, A. L. P. **Um modelo para visualização estereoscópica utilizando webcams**. 2006. 130 f. Tese (Doutorado em Computação Gráfica) – Programa de Pós-Graduação em Computação Gráfica. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

AMES, Morgan G. et al. **Making Love in the Network Closet: The benefits and work of family videochat**. 2010. Disponível em: <<https://webfiles.uci.edu/mgames/research/ames-cscw10-videochat.pdf>> Acesso em 13 fev. 2016.

BACHELARD, Gaston. **A formação do espírito científico**: contribuições para uma psicanálise do conhecimento. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

BALÁZS, Béla. A face do homem. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991a.

\_\_\_\_\_. A face das coisas. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991b.

BANKS, Marcus. **Dados visuais para pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.

BAUMAM, Zygmunt. **Amor Líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BAYM, N. K. **Personal Connections in the Digital Age**. Cambridge: Polity Press, 2010.

BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERGSON, Henri. **Duração e simultaneidade**: a propósito de uma teoria de Einstein. São Paulo: Martins Fontes, 2006a.

\_\_\_\_\_. **A evolução criadora.** São Paulo: Editora Unesp, 2010.

\_\_\_\_\_. **Matéria e memória:** ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

\_\_\_\_\_. **O pensamento e o movente:** ensaios e conferências. São Paulo: Martins Fontes, 2006c.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film history:** an introduction. Nova York: McGraw-Hill Higher Education, 2003.

BRUNO, Fernanda. Estética do Flagrante: controle e prazer nos dispositivos de vigilância contemporâneos. **Cinética:** Programa Cultura e Pensamento/Ministério da Cultura. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <[http://www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda\\_bruno.pdf](http://www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda_bruno.pdf)> Acesso em 13 fev. 2016.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet:** reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTILHO, João. **Pulsão Escópica.** Belo Horizonte: Edição do autor, 2012.

CHION, Michel. **A Audiovisão:** som e imagem no cinema. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

DAMASCENO, Alex. **Recordações à luz da TV:** construções televisivas de memória-indivíduo-sentimento. 2011. 168 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2011.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo.** São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **A imagem-movimento.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

\_\_\_\_\_. **A imagem-tempo.** São Paulo: Brasiliense, 2007.

DOANE, Mary Ann. A voz no cinema: a articulação de corpo e espaço. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema:** antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.

DUARTE, R. A. P. Imagens técnicas, código fundante da pós-história. Entrevistadora: Thamiris Magalhães. **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**. São Leopoldo, n. 399, p. 34-35, 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUMONT, Maarten. et al. **A prototype for practical eye-gaze corrected video chat on graphics hardware**, 2008. Disponível em: <[http://www.researchgate.net/publication/221051048\\_A\\_Prototype\\_for\\_Practical\\_Eye-Gaze\\_Corrected\\_Video\\_Chat\\_on\\_Graphics\\_Hardware/file/d912f51078e3aeb182.pdf](http://www.researchgate.net/publication/221051048_A_Prototype_for_Practical_Eye-Gaze_Corrected_Video_Chat_on_Graphics_Hardware/file/d912f51078e3aeb182.pdf)> Acesso em: 11 fev. 2014.

FECHINE, Yvana. Uma proposta de abordagem do sensível na TV. In: XV Encontro da Compós. **Anais...** São Paulo: Compós, 2006.

FLUSSER, Vilém. Jogos. 1967. Disponível em: <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>> Acesso em 30 dez. 2014.

\_\_\_\_\_. **Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Duas cidades, 1983.

\_\_\_\_\_. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.

\_\_\_\_\_. **Fenomenologia do brasileiro**. Rio de Janeiro: UERJ, 1998.

\_\_\_\_\_. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1999.

\_\_\_\_\_. O saber gay. Entrevistador: Jean Le Bitoux. **Revista Eopolítica**, São Paulo, n. 11, p. 2-27, 2015.

FRAGOSO, Suely et al. Learning to research in Second Life: 3D MUVES as meta-research fields. **International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology**, vol. 4, n. 2, 2008.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

FREUD, Sigmund. **As pulsões e destinos de pulsão**. 1999. Disponível em: <http://www.verlaine.pro.br/txt/freudpulsoes.pdf>

GALLOWAY, Alexander. Acción del juego, cuatro momentos. **Artnodes**: revista de arte, ciencia y tecnología. Barcelona, n. 7, p. 23-41. 2007.

GEMMEL, Jim. et al. Gaze awareness for Video-conferencing: a software approach. **IEEE Multimedia**. Los Alamitos, vol. 7 n. 4. p. 26-35, 2000.

GRAU REBOLLO, Jorge. **Antropología audiovisual**: fundamentos teóricos y metodológicos en la inserción del audiovisual en diseños de investigación social. Barcelona: Edicions Bellaterra, 2002.

GREENBERG, Saul; NEUSTAEDTER, Carman. **Shared Living, experiences, an intimacy over video chat in long distance relationships**, 2011. Disponível em: <http://grouplab.cpsc.ucalgary.ca/grouplab/uploads/Publications/Publications/2011-SharedLivingVideoChat.Report2011-1005-17.pdf>> Acesso em: 11 fev. 2014.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Centauro, 2006.

HANKE, Michael. A semiótica de Flusser. In: XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2012.

HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. Cambridge: MIT Press, 2004.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1996

HEETER, Carrie. Aspects of presence in telerepresenting. **CyberPsychology & Behavior**. New Rochelle, vol. 2, n. 4, p. 325-335, 1999.

HUDSON, James; BRUCKMAN, Amy. "Go away": participant objection to being studied and the ethics of chatroom research. **The information society**. Philadelphia, n. 20, p. 127-139, 2004.

HUSSERL, Edmund. **Meditações Cartesianas e Conferências de Paris**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

KASTRUP, Virgínia. Subjetividades coletivas e estratégias de alterização: por uma política de invenção de novas práticas de pesquisa e intervenção social. In: COLAÇO, F. *et al.* (orgs.), **Reflexos III PET Psicologia/UFC: políticas de subjetivação nas práticas sociais**. Fortaleza: UFC, 2006.

KILPP, Suzana. Ethicidades televisivas. Sentidos identitários na TV: moldurações homológicas e tensionamentos. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. Janelas de Flusser e Magritte: o que, afinal, é um webvídeo? **Intexto**. Porto Alegre, vol. 2, n. 23, p. 36-49. 2010.

KILPP, Suzana; MONTAÑO, Sonia. Trânsitos e conectividades da web: uma ecologia do audiovisual. *Matrizes*. São Paulo, ano. 3, n. 1, p. 129-143. 2012.

KILPP, Suzana; ROSÁRIO, N.M.; ROSSINI, Miriam; SILVA, A.R. **Manifesto audiovisualidades**. 2009. Disponível em: <https://gpaudiovisualidades.wordpress.com/tag/manifesto/>. Acesso em: 13 set. 2015.

KRAUSS, Rosalind. Vídeo: a estética do narcisismo. **Arte e ensaios**. Rio de Janeiro, n. 16, p. 144-157, 2008.

KREPS, David. Foucault, exibicionism and voyeurism on chatroulette. In: Sudweeks, F; Hrachovec, H; Ess, C. (orgs). **Proceedings Cultural Attitudes Towards Communication and Technology**. Australia: Murdoch University, 2010.

LANDOWSKI, Eric. Tres regímenes de sentido y de interacción. Puebla, **Tópicos del seminario**, n. 14, p. 137-179, 2005.

\_\_\_\_\_. Sociossemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galáxia**, n. 27, p. 10-20, 2014.

MACHADO, Arlindo. **A ilusão especular**: introdução à fotografia. São Paulo: Brasiliense, 1984.

\_\_\_\_\_. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

\_\_\_\_\_. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

\_\_\_\_\_. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2000.

MARCONDES FILHO, Ciro. A comunicação como uma caixa preta: propostas e insuficiências de Vilém Flusser. **Em questão**. Porto Alegre, vol. 12, n. 2, p. 423-456. 2006.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Análise da conversação**. São Paulo: Editora Ática, 1986.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

\_\_\_\_\_. **Signos**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

METZ, Christian. **O significante imaginário**: psicanálise e cinema. Lisboa: Livros horizontes, 1980.

\_\_\_\_\_. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo**: apontamentos para uma ecologia do audiovisual de web na contemporaneidade. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1991.

NIQUI, Cinto. **Cronologia dels primers 15 anys de l'audiovisual a internet**. Barcelona: Editorial UOC, 2012.

PAASONEN, Susanna. **Carnal resonance**: affect and online pornography. Cambridge: The MIT press, 2011.

PERUCHA, Venancio Tomeo; JUÁREZ, Isaías Uña. **Lecciones de estadística descriptiva**: curso teórico-práctico. Madrid: Thomson, 2003.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista Famecos**. Porto Alegre, n. 12, p. 81-92, 2000.

RAUPP, Luciane Maria Wagner; MARTINS, Rosemari Lorenz. Construção da significação em ambientes virtuais: aproximações entre a narrativa de RPG e dos chat rooms. **Verso & Reverso**. São Leopoldo, v. 15, n. 32, p. 107-114. 2001.

RECUERO, Raquel. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. **Revista Famecos**. Porto Alegre, vol. 1, n. 38, p. 118-128. 2009.

\_\_\_\_\_. **A conversação em rede**: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. São Paulo: Editora Unicamp, 2007.

\_\_\_\_\_. **O si-mesmo como um outro**. Campinas: Papirus, 1991.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina, 2007.

ROSÁRIO, N. M. Imagens midiáticas em corpos eletrônicos. **Intexto**. Porto Alegre, vol. 1, n. 18, p. 1-13. 2008.

SHAVIRO, Steven. Emotion capture: affect in digital film. **Projections**. Nova York, vol. 1, n. 2, p. 63-82. 2007.

\_\_\_\_\_. **Post-Continuity**: full text of my talk. 2012. Disponível em:  
<<http://www.shaviro.com/Blog/?p=1034>> Acesso em 2 de set. 2015.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais**. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1979.

\_\_\_\_\_. **La construcción significativa del mundo social**: introducción a la sociología comprensiva. Barcelona: Paidós, 1993.

SILVA, Jesiel Soares. Tecendo novas possibilidades na rede: o chat randômico como alternativa de interação e aprendizagem autônoma de língua. In: Encontro estadual de didática e práticas de ensino, 4. **Anais...** Goiânia: Centro de Estudos e Pesquisa em Didática, 2011.

SIMMEL, Georg. **Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983.

SODRÉ, Muniz. **O monopólio da fala**: função e linguagem da televisão no Brasil. Petrópolis, Vozes, 1977.

TAPSCOTT, Don. **Grown up digital**: how the next generation is changing the world. Nova York, McGraw-Hill, 2009.

TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã**: a identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D'Água, 1995.

\_\_\_\_\_. Sherry Turkle: fronteiras do real e do virtual. Entrevistador: Frederico Casalegno. **Revista Famecos**. Porto Alegre, n. 11, p. 117-123, 1999.

WHYTE, William Foote. **Sociedade da esquina**: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

XING, Xinyu et al. Scalable misbehavior detection in online video chat services. **KDD '12**: Proceedings of the 18th ACM SIGKDD international conference on Knowledge discovery and data mining. New York, p. 552-560, 2012a.

XING, Xinyu et al. **An empirical study of spam and prevention mechanisms in online video chat services**. 2012b. Disponível em: <<http://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1204/1204.2774.pdf>> Acesso em: 13 fev. 2016.

YAROSH, Svetlana. **Supporting Long-distance Parent-child interaction in divorced families**, 2008. Disponível em: <<http://home.cc.gatech.edu/lana/uploads/yarosh%20-%20research%20competition%20-%20chi%202008.pdf>> Acesso em: 11 fev. 2014.