

**CÓDIGOS DAS IMAGENS DE VIDEOCHAT
CORPOS PARCIAIS EM ESPAÇOS QUAISQUER ¹**

**CODES OF VIDEOCHAT IMAGES
PARTIAL BODIES IN 'ANY-SPACE-WHATEVERS'**

Alex Damasceno²

Resumo

Com o aporte metodológico de Vilém Flusser, o artigo tem o objetivo de decifrar os códigos das imagens técnicas geradas em plataformas de *videochat*. Dois sites formaram o foco de observação: o Chatroulette e o Omegle. Decodificamos os códigos regulares das imagens e suas variações, todos eles resultantes do amálgama entre ações de aparelhos e ações de usuários. Agrupamos os resultados em três componentes das imagens: as superfícies, os corpos e os espaços. Concluímos que os diferentes níveis de codificação da técnica – relativos ao hardware, ao software, mas também à cultura, à economia, à ideologia – resultam em imagens de ‘corpos parciais’ que agem em ‘espaços quaisquer’.

Palavras-chave: *Videochat*. Imagem técnica. *Webcam*. Corpo parcial. Espaço qualquer.

Abstract

With the methodological contribution of Vilém Flusser, the article aims to decipher the codes of the technical images generated in *videochat* platforms. Two sites formed the focus of observation: Chatroulette and Omegle. We decode the regular image codes and their variations, all of them resulting from the amalgamation of apparatus actions and user actions. We group the results into three components of the images: the surfaces, the bodies and the spaces. We conclude that the different levels of codification of the technique – related to hardware, to software, but also to culture, to economics, to ideology – result in images of ‘partial bodies’ acting in ‘any-space-whatevers’.

Keywords: *Videochat*. Technical image. *Webcam*. Partial body. Any-space-whatevers.

Introdução

O *videochat* é um serviço *on-line* acessado na maioria dos casos de forma gratuita e disponibilizado por plataformas como *Skype*, *Facetime*, *TinyChat*, além de muitas outras espalhadas nos confins da internet. Nesse serviço, imagens audiovisuais são utilizadas para

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Vínculo e corpo na Comunicação, do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

²Doutor em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professor da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal do Pará (FAV/UFPA), com atuação no curso de Cinema e Audiovisual. Email: alexfdamasceno@gmail.com

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. Ao levantarmos o estado da arte das pesquisas sobre esse objeto, nos deparamos com diferentes enfoques de pesquisa, de vários países, mas nenhum desenvolvido no campo da Comunicação brasileiro, nas subáreas que estudam o audiovisual³. Em algumas pesquisas de cunho sociológico, o *videochat* é trabalhado como um tipo de ambiente da sociabilidade contemporânea, onde pessoas podem manter relacionamentos *on-line*. Na Educação, ele é constantemente problematizado como uma ferramenta de ensino à distância. 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 pesquisas que o problematizem como processo comunicacional, mais especificamente como um meio de produção de imagens audiovisuais. Talvez os estudos de audiovisual do campo, focados na comunicação coletiva (no cinema, na televisão e nos sites de compartilhamento de vídeo), não reconheçam o *videochat* como um objeto de interesse. Talvez não se deem conta de que “filmes são telefonáveis” (Flusser, 2008, p. 83). É nesta lacuna que o problema do artigo foi desenvolvido.

Metodologia: Decifração

Como indicado na citação anterior, para investigarmos as imagens produzidas no *videochat*, vinculamos nosso estudo à teoria de Flusser (1985, 2007, 2008). Para o autor, a imagem, assim como qualquer processo de comunicação humana, é fundada no conceito de código: imaginar é codificar e decodificar. Segundo Flusser, o código é um sistema de símbolos, ou seja, trata-se de um artifício, algo não natural. Codificar, nessa via conceitual, é

³ 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.

organizar os símbolos, enquanto que decodificar é interpretar os símbolos organizados. Baseado na forma como as imagens são codificadas e decodificadas, o autor distingue dois tipos de imaginação. No primeiro, é o homem quem desempenha o papel de agente codificador, como no caso da pintura: são produzidas o que Flusser 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 (da caixa preta), ele apenas manipula de forma automatizada o *output* e *input* do aparelho. 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).

O conceito de aparelho, ao qual a definição de imagem técnica está vinculada, não pode ser tomado como um sinônimo de aparato tecnológico. Certamente que o *videochat*, pensado como um aparelho, tem elementos de *hardware* e *software* que produzem as imagens. Mas a codificação de suas 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. 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 a sua caixa preta, ele também é dominado: “Trata-se de função nova, na qual o homem não é constante nem variável, mas está indelevelmente amalgamado ao aparelho” (Flusser, 1985, p. 15).

Flusser define o ato de “decifrar imagens” como um modo de leitura que busca compreender como os vários símbolos se relacionam com seus 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 por programas e metaprogramas: programações do *hardware* e do *software*, mas também da cultura, da economia, da política, da ciência etc. Decifrar, desse modo, é um procedimento metodológico que busca perceber os símbolos objetivos e subjetivos das imagens que estão relacionados aos diferentes níveis de programação da técnica.

Neste artigo, então, efetuamos esse procedimento para resolvermos o seguinte problema: como as imagens de *videochat* são codificadas? Deciframos as imagens a que fomos conectados ao longo de nossa experiência de observação participante⁴ em dois sites que ofertam o serviço: o *Chatroulette*⁵ e o *Omele*⁶. Ambos se caracterizam por um algoritmo que forma pares de interação de maneira aleatória. Ou seja, neles, o usuário 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. Assim, entendemos que a opção por esses sites possibilitou uma experiência profunda do processo de codificação; pensamos que a opção por outros focos de observação resultaria em amostras mais homogêneas, compostas por casos particulares e previsíveis. Nossa motivação com a delimitação desse foco foi a de produzir um trânsito dinâmico e imprevisível por um conjunto heterogêneo de imagens de *videochat*.

Para apresentarmos os resultados, dividimos o artigo em três tópicos. Cada um é voltado para um diferente componente codificado nas imagens: as superfícies, os corpos e os espaços. Como o procedimento se debruça sobre imagens audiovisuais, utilizamos como aporte para a interpretação dos resultados diferentes teorias do cinema e do audiovisual, principalmente o pensamento de Deleuze (1983; 2007). Ao final, no tópico de conclusão, elaboramos, então, a resposta ao problema.

Superfície: presença e transcendência

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

⁴ Descrevemos mais precisamente a experiência de observação participante e de coleta de dados em outro artigo de nossa autoria (Damasceno, 2015).

⁵ Chatroulette.com

⁶ Omele.com

plano médio. Esse enquadramento 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 (uma *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, 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. 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 alguns 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 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 maioria das interfaces gráficas. 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 cm²), cada imagem, tanto de sites como *Chatroulette* e *Omegle*, tem uma área de cerca de 35 cm². Um quadro 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 variadas marcas e modelos), compensando a baixa qualidade da maioria das *webcams*: quanto menor for a imagem, mais facilmente ela será transmitida e melhor será a sua resolução. Como a janela-player 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 pela interface, aquilo que o usuário considera mais relevante para ser apresentado.

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 sentir-se próximo ao outro. Entretanto, se pensarmos nas imagens também como discurso –

como informação que é armazenada em bancos de dados – podemos inferir que há nessa programação também uma intenção subjacente de vigilância. Bruno (2008, p. 1) afirma 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 área reservada na interface são ações conjuntas 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.

As superfícies de webcam, em grande maioria, apresentam uma angulação frontal, à altura dos olhos (no jargão do cinema, o ângulo “normal”). A tendência é que não haja inclinações: nos casos em que a câmera está 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. 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 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 frontal e relativamente profundo foi o mais recorrente da nossa experiência. Ele 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, produzindo ângulos de perfil, plongée etc.

As superfícies das imagens de *videochat* também se caracterizam 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. 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. 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* mais 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 um *software* de *face tracking*, capaz 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, assim, 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 típico de um relacionamento face a face. 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 um outro fixo. Entendemos, assim como defendem teóricos da psicanálise do cinema, como Baudry (1991) e Metz (1980), que 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 uma entidade espiritual capaz de observar para além do mundo concreto. De fato, no caso do *videochat*, o espelhamento dos corpos e a decorrente produção de proximidade (a superação da distância) 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 torna presente o seu corpo para o outro.

Corpo: imagem-afeção, imagem-pulsão

Vimos que as superfícies apresentam uma tendência de quadro em primeiro plano com angulação normal e frontal. Como o corpo é, em geral, o objeto que está à frente da câmera, são raros os casos em que ele é enquadrado por completo. O quadro, assim, fragmenta o corpo, em imagens de rostos, troncos, mãos, pés, genitais.

Em boa parte dos casos, entendemos que esse recorte segue um estímulo pulsional de exibicionismo. O conceito de imagem-pulsão de Deleuze (1983), inscrito no regime da imagem-movimento (que se baseia no esquema sensório-motor), nos parece ser útil para 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 uma 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).

Tal processo ocorre em todas as performances corporais que seguem o exibicionismo, mas se torna mais explícito na prática do cibersexo. Nesses casos, a imagem-pulsão recorta as partes do corpo relacionadas ao prazer sexual: o pênis, a vagina, os seios. Eles são enquadrados pela codificação regular do quadro – o primeiro plano frontal –, mas também por

planos um pouco mais abertos ou por ângulos laterais, que normalmente escondem o rosto. Independente da variação do enquadramento e da angulação, os genitais são quase sempre centralizados, destacados como o centro da ação. Porém, não é ele que executa a ação, e sim recebe uma força externa (o movimento da mão na prática da masturbação). A depender da velocidade da sua movimentação, a mão pode ser deformada nessas imagens (em decorrência da baixa cadência de frames por segundo). O que vemos frequentemente, assim, são genitais envolvidos por uma mancha que se movimenta rapidamente; são imagens-pulsão que exibem corpos dilacerados e deformados.

Por essa via de pensamento, entendemos que o corpo das imagens de *videochat* segue, em primeiro lugar, um regime de codificação no qual objetos parciais quase imóveis recebem forças externas. Em alguns casos, tratavam-se de corpos inertes e objetos inanimados (como vibradores, bonecos, genitais de borracha). Entendemos que nenhuma ação precisa ser efetivamente desempenhada por ou sobre os corpos e objetos para que se configure como imagens-pulsão, uma vez que a exibição é motivada pelas ações possíveis que eles podem receber. A força externa que age sobre o objeto parcial está em potência.

Por outro lado, como vimos anteriormente, há uma obsessão dos aparelhos em capturar o rosto, segundo interesses de vigilância e comércio de dados dos meta-aparelhos. Entendemos que essa imagem do rosto, produzida mais por ações do aparelho do que por ações dos usuários, não segue propriamente a codificação anterior, baseada na pulsão, e sim se vincula ao que Deleuze conceitua como imagem-afecção, também no regime da imagem-movimento.

Deleuze (1983, p. 114) define afecção como “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 o autor não restringe a afecção ao rosto. Na verdade, ele 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”. Em virtude disso, a imagem-afecção conjuga a imobilidade do corpo com a expressão dada através de micromovimentos captados pelo primeiro plano. Além das imagens que enquadram o rosto humano, frequentemente encontramos traços de rostidade em imagens de *videochat* que recortam outras partes do corpo. Por exemplo, em planos fechados de mãos, em que os micromovimentos dos dedos expressam a hesitação de alguns sujeitos. Ou em planos que capturam apenas o tronco e o ritmo de respiração do corpo. Foi possível projetar as afecções humanas até mesmo em rostos não humanos, como de animais, bonecos e objetos.

Assim, defendemos que as imagens de *videochat*, no que se refere ao corpo, se inscrevem, em geral, no regime da imagem-movimento, codificadas de acordo com o esquema sensório-motor, na formação de imagens-pulsão ou imagens-afecção. Na primeira codificação, notamos que o corpo executa ações estimuladas pela pulsão de exibicionismo – um movimento externo sobre diferentes partes do corpo; na segunda, ele se mantém quase imóvel, na execução de micromovimentos que expressam as afecções no contato com outras imagens – um movimento interno expressado principalmente pelo rosto.

Espaço: indeterminação, intimidade e ausência

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 é pouco explorada nas imagens e são pontuais os casos em que é possível ver alguma ação desenvolvida ao fundo do campo. Isso ocorre em virtude 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 e a 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, é comum que os corpos estejam 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). Ele classifica esse tipo de imagem também 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 alemão). Nas imagens de *videochat*, é comum encontrarmos essa construção do espaço qualquer a partir de sombras que preenchem e aprofundam o campo. Contudo, acreditamos que há uma 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 das próprias ações que eles desempenham: ao apagarem 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. Ao invés de revelar o espaço, a presença de uma intensa luz pode mantê-lo amorfo. Isso ocorre devido ao fato de que as *webcams* mais comuns são bastantes sensíveis a 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.

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.

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: as imagens têm, em geral, uma ambientação interna. A nossa experiência detectou poucos casos 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 a intensa luminosidade, o que torna desaconselhável o seu uso em locais externos, onde a iluminação é menos consistente e controlável. Também são poucas as ocorrências de ambientes que se assemelhem a espaços públicos, como locais de trabalho. É possível especificar ainda mais essa regularidade na divisão da unidade do ambiente doméstico em cômodos. Pelo o que é possível supor a partir da observação da nossa amostra, cremos os cenários mais recorrentes sejam a sala e o quarto. A escolha entre eles varia de acordo com a privacidade que a ação requer. 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 o corpo e o aparelho se dá, portanto, a partir desse arranjo dos objetos no espaço. 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.

Por fim, algumas imagens de *videochat* apresentam espaços visivelmente desabitados, em que o sujeito supostamente está ausente. 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). Claro que há também a possibilidade de que o sujeito não seja apresentado na imagem, mas ainda assim esteja no espaço, em uma 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: ele interage com o outro (em uma conversação, por exemplo) sem expor nenhuma parte do seu corpo.

Considerações finais

No decorrer deste artigo, enfrentamos a seguinte questão: 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. Deciframos diferentes codificações referentes às superfícies, aos corpos e aos espaços. Como conclusão, cruzamos e sistematizamos os principais pontos abordados, na elaboração de uma resposta 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, 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. 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 para um outro espaço, onde o corpo do outro sujeito também é apresentado (e de onde pode reciprocamente ver o outro). É essa codificação idealista que permite, assim, que sujeitos geograficamente distantes sejam simbolicamente espelhados em corpo e espírito.

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 apenas observa, sua percepção da imagem do outro se prolonga como afecção, o que gera, na sua própria imagem, um plano de rostidade. É comum ainda que a imagem siga uma pulsão narcisista, que fragmenta o corpo como objeto parcial para que seja exibido. 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. 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 nas imagens de *videochat* são corpo parciais 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*. O *software*, por sua vez, intervém principalmente na transmissão de dados em tempo presente: codifica, por exemplo, a relação entre tamanho e resolução da imagem. Tanto o *hardware* como o *software* programam o aparelho a partir de metaprogramas (como a perspectiva e o idealismo) para alcançar seus objetivos de vigilância e comércio de dados. Essa cadeia hierárquica pode ser ainda descrita em 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. Assim, 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, mostramos como sujeitos engajados podem permutar os códigos dessa programação. Ao utilizarem o serviço, eles podem desacoplar o seu corpo, afastá-lo do aparelho, desenquadrá-lo, descentralizá-lo e interromper o esquema sensório-motor das imagens.

Bibliografia

Baudry, Jean-Louis. (1991). Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In Xavier, Ismail. A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal.

Bruno, Fernanda. (2008). Estética do Flagrante: controle e prazer nos dispositivos de vigilância contemporâneos. Cinética. Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <http://www.revistacinetica.com.br/cep/fernanda_bruno.pdf> Acesso em 20 set. 2018.

Damasceno, Alex (2015). A formação de relacionamentos em videochats de sistema randômico: usuários e conexões. Grafo Working Papers. Vol. 4, p. 47-63

Deleuze, Gilles. (1983). A imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense.

Deleuze, Gilles. (2007). A imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense.

Flusser, Vilém. (1985). Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec.

Flusser, Vilém. (2007). O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify.

Flusser, Vilém. (2008). O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume.

Metz, Christian. (1980). O significante imaginário: psicanálise e cinema. Lisboa: Livros horizontes.

Paasonen, Susanna. (2011). Carnal resonance: affect and online pornography. Cambridge: The MIT press.