

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS
NÍVEL DOUTORADO**

LUCAS MELLO NESS

**ATUALIZAÇÕES DO CONSTRUTO DE ESPECTADOR NOS SERVIÇOS DE
VÍDEO STREAMING NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO E GLOBOPLAY:
Uma análise Tecnometodológica**

São Leopoldo

2023

LUCAS MELLO NESS

**ATUALIZAÇÕES DO CONSTRUTO DE ESPECTADOR NOS SERVIÇOS DE
VÍDEO STREAMING NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO E GLOBOPLAY:
Uma análise Tecnometodológica**

Tese apresentada como requisito parcial
para a obtenção do título de Doutor pelo
Programa de Pós-Graduação em Ciências
da Comunicação da Universidade do Vale
do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo

2023

N463a Ness, Lucas Mello.

Atualizações do construto de espectador nos serviços de vídeo streaming Netflix, Amazon Prime Video e Globoplay : uma análise tecnometodológica/ por Lucas Mello Ness. – 2023.
158 f. : il.; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2023.
Orientação: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer.

1. Espectador. 2. Serviços de vídeo streaming. 3. Dispositivo.
4. Tecnocultura. 5. Arqueologia das mídias. 6. Prática de telas.
I. Título.

CDU 659.3

Catálogo na Fonte:
Bibliotecário Maicon Juliano Schmidt - CRB 10/2791

ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO PÚBLICA Nº 07/2023

Aos vinte e quatro dias do mês de agosto de dois mil e dois mil e vinte e três, realizou-se no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, a sessão de *Arguição Pública da Tese "ATUALIZAÇÕES DO CONSTRUTO DE ESPECTADOR NOS SERVIÇOS DE VÍDEO STREAMING NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO E GLOBOPLAY: Uma análise Tecnometodológica"* apresentada pelo estudante Lucas Mello Ness, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, nível Doutorado, à Comissão Examinadora constituída pelos professores Mauricio Augusto Pimentel Liesen Nascimento (UTP), Michael Abrantes Kerr (UFPEL), Cybeli Almeida Moraes (UNISINOS), Tiago Ricciardi Correa Lopes (UNISINOS) e Gustavo Daudt Fischer (Orientador). Desenvolvidos os trabalhos nos termos do Regimento Interno, Capítulo VI e registrados os resultados nas Planilhas de Avaliação, a Comissão atribuiu o estudante, o grau 9,5 .

A emissão do Diploma está condicionada a entrega da versão final da Tese.

Ocorreu alteração do título? (x) Não () Sim: _____

Esta atividade foi realizada integralmente em modo online.

Comissão Examinadora:



Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer (Orientador)

Coordenação do PPG em Ciências da Comunicação: Profa. Dra. Ana Paula da Rosa

LUCAS MELLO NESS

**ATUALIZAÇÕES DO CONSTRUTO DE ESPECTADOR NOS SERVIÇOS DE VÍDEO
STREAMING NETFLIX, AMAZON PRIME VIDEO E GLOBOPLAY: UMA ANÁLISE
TECNOMETODOLÓGICA**

Tese apresentada como requisito parcial para
obtenção do título de Doutor, pelo Programa de
Pós-Graduação em Ciências da Comunicação
da Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS.

APROVADO EM 24 DE AGOSTO de 2023.

BANCA EXAMINADORA

**PROF. DR. MAURÍCIO AUGUSTO PIMENTEL LIESEN NASCIMENTO - UTP
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. MICHAEL ABRANTES KERR - UFPEL
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. CYBELI ALMEIDA MORAES – UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. TIAGO RICCIARDI CORREA LOPES - UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – ORIENTADOR
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**



Eu olhei *praquilo*.
Parecia tão ordinário.
Mas me chamou atenção.
Algo me atraía.
Não entendia, mas me chamava.
E nesse enlace, me olhou de volta.
Que fascínio!

A voz provinha de uma placa oblonga de metal, semelhante a um espelho fosco embutido na superfície da parede à direita. Winston acionou um interruptor e a voz baixou um pouco, embora as palavras ainda fossem discerníveis. Era possível regular o volume do instrumento (teletela, como era chamado), mas não desliga-lo de todo (...) A teletela captava e transmitia ao mesmo tempo.

(1984, George Orwell)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelo dom da vida e a oportunidade de buscar meios para que ela tenha sentido e valha a pena, agradeço por inspirar a mente e o espírito humano de formas tão variadas que nos impulsionam a buscar conhecimento, construído de forma compartilhada, para que possamos buscar a verdade.

À minha (grande) família – pai, mãe, irmão, irmã, dindas, dindos, avós, todas formas de amor que não ganham título tradicional, amigos – pelo apoio, fé, aprendizados e por me instigar a ser o melhor que eu quiser e puder. À minha companheira, Sabrina, pelo incentivo, suporte e por encarar partilhar a vida, planos, sonhos e descobertas.

Aos meus colegas, pelas experiências e momentos compartilhados, construção de saberes, vivências e percepção. Aos meus professores e professoras, em especial meu orientador, Gustavo Daudt Fischer, por proporcionar o desenvolvimento de ideias através de debates, críticas e comentários.

À esperança e à fé, que mesmo em tempos em que decisões sem sentido são tomadas – como fechamento de programas de pós-graduação de excelência – nos conduz a luta por mudanças.

RESUMO

O presente trabalho é um movimento tecnometodológico em busca das atualizações do construto de espectador nos serviços de vídeo streaming Netflix, Amazon Prime e Globoplay. Se os serviços de vídeo streaming têm se demonstrado um fenômeno potente, capaz de mexer com as estruturas e paradigmas da indústria do audiovisual, esta pesquisa se orienta no sentido de prescrutar como se dá a relação desses serviços com o espectador. Com um problema de pesquisa elaborado a partir do método intuitivo de Henri Bergson e de uma visada tecnocultural (que compreende cultura e técnica como mutuamente influentes), esta tese explora como o construto de espectador se atualiza nos serviços de vídeo streaming. Para tanto, estabelece balizas históricas acerca do construto de espectador, a partir da leitura de Arlindo Machado, Villem Flusser e Jonathan Crary. Em direção aos serviços de vídeo streaming, propõe-se compreendê-los enquanto dispositivos, redes relacionais formadas por elementos heterogêneos, organizados em vias da subjetivação do espectador. Em seguida, lança mão da arqueologia das mídias, fundamentada a partir de Erikk Huhtamo e Charles Musser, propondo que a relação entre espectador e dispositivo se dá a partir da chamada prática de telas. Estabelecidas as premissas teóricas, avança-se sobre os serviços de vídeo streaming e se propõem três atualizações: o espectador coletivo, o espectador ordinário e o espectador protagonista. Ao fim, é reproposta a figura do espectador-final, uma atualização que pretensamente reúne diversas características da virtualidade espectral em uma mesma prática e que constantemente emerge ao se analisar as práticas de telas.

PALAVRAS-CHAVE: Espectador; Serviços de vídeo streaming; Dispositivo; Tecnocultura; Arqueologia das mídias; Prática de telas.

ABSTRACT

This dissertation represents a technomethodological movement in pursuit of updates on the spectator construct within video streaming services Netflix, Amazon Prime Video and Globoplay. While video streaming services have proven to be a powerful phenomenon capable of reshaping the structures and paradigms of the audiovisual industry, this research aims to scrutinize the relationship between these services and the spectator. With a research problem elaborated using Henri Bergson's intuitive method and a technocultural perspective (which considers culture and technique as mutually influential), this thesis explores how the construct of the spectator is updated in video streaming services. To achieve this, it establishes historical boundaries concerning the spectator construct, drawing from the works of Arlindo Machado, Villem Flusser, and Jonathan Crary. In the context of video streaming services, they are proposed to be comprehended as *dispositifs*, relational networks formed by heterogeneous elements, organized in ways spectator subjectivation. Subsequently, the media archaeology approach, based on Erik Huhtamo and Charles Musser, is employed, suggesting that the relationship between the spectator and the *dispositifs* occurs through what is called screen practices. Once the theoretical premises are established, the focus shifts to video streaming services, proposing three updates: the collective spectator, the ordinary spectator, and the protagonist spectator. Finally, the figure of the final-spectator is reintroduced, an update that professedly brings together several characteristics of spectator virtuality within a single practice and constantly emerges when screen practices are analyzed.

KEYWORDS: Spectator; Streaming video services; *dispositifs*; Technoculture; Media Archaeology; Screen practice.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Elementos dos serviços de vídeo streaming.....	13
Figura 2 - App Netflix - padrão vertical	29
Figura 3 - App Netflix - padrão horizontal	30
Figura 4 - Apresentação das prévias da Netflix em 2019, semelhantes aos stories de Instagram e Netflix.	30
Figura 5 - App Netflix - destaque “Risadas Rápidas”	31
Figura 6 - Primeiro Esquema dispositivo Amazon Prime Video	49
Figura 7 - Segundo esquema dispositivo Amazon Prime Video, com o espectador já não pertencendo a trama, mas como elemento externo que o tensiona.....	49
Figura 8 - Dispositivo Amazon Prime Video ampliado.....	52
Figura 9 - Dispositivo Netflix.....	53
Figura 10 - Dispositivo Globoplay.....	54
Figura 11 - Desenho/explicação de Kircher acerca do funcionamento da lanterna mágica, retirada da segunda edição de “Ars Magna” (1671).....	58
Figura 12 - Estereoscópio de Wheatstone	67
Figura 13 - Estereoscópio de Holmes-Bates e seu funcionamento.....	67
Figura 14 - Estereoscópio e stereocards.....	67
Figura 15 - Encarte/anúncio Tele-color da Rologar.....	69
Figura 16 - Anúncios Tele-color no Jornal Correio da Manhã (RJ)	70
Figura 17 - Aparelho televisor mecânico, década 1920, com elementos tecnológicos encerrados dentro de uma proposta mobiliária	71
Figura 18 - Aparelho televisor eletrônico, década 1930, com elementos tecnológicos encerrados dentro de uma proposta mobiliária.	72
Figura 19 - Televisores Smart TV Samsung com função Modo ambiente e quadro (“The Frame”).....	73
Figura 20 - Seiko TV Watch, modelo DXA001	74
Figura 21 - Seiko TV Watch e seus acessórios.....	75
Figura 22 - Instruções gerais de conexão e uso do Seiko TV Watch.....	76
Figura 23 - Seiko TV Watch como gadget de James Bond no filme “007 contra Octopussy”	76

Figura 24 - Modelos do Seiko TV Watch, respectivamente DXA001 e DXA002.	77
Figura 25 - Paralelo entre anúncios publicitários Seiko e Netflix.....	78
Figura 26 - Anúncio aparelho de videocassete, ano 1983.	80
Figura 27 - Destaques do histórico da Netflix (01)	93
Figura 28 - Destaques do histórico da Netflix (02)	94
Figura 29 - Sequência de comandos em busca do logoff	97
Figura 30 - Ingresso e movimento no menu "ajuda" para efetuar o logoff.....	98
Figura 31 - Anúncio publicitário da Netflix	99
Figura 32 - <i>Flânerie</i> pela Netflix (01)	103
Figura 33 - <i>Flânerie</i> pela Netflix (02).....	104
Figura 34 - Evolução dos serviços de vídeo da Amazon.....	105
Figura 35 - Página inicial Amazon Prime Video, com destaque para a diversidade de conteúdos e serviços.....	106
Figura 36 - Tweet Amazon Prime Video, sobre transmissão de evento futebolístico.	107
Figura 37 - Divulgação CNN Brasil, sobre a presença da emissora no Amazon Prime Video.	108
Figura 38 - X-Ray no Amazon Prime Video, com destaque para o “conhecido por”, que não se limita a produções anteriores ao conteúdo que está sendo assistido, sendo uma base de dados que opera de forma paralelo e semi-autônoma.	109
Figura 39 - Globoplay se posiciona a partir do starsystem.....	111
Figura 40 - Globoplay e o posicionamento “casa da novela”.....	112
Figura 41 - Globoplay e o diálogo com questões técnicas e nichadas, usando imagens de seu próprio conteúdo televisivo	113
Figura 42 - Instalação e utilização do Teleparty	118
Figura 43 - Interface Teleparty durante o compartilhamento com destaque ao chat.	119
Figura 44 - Destaque Watch Party no Amazon Prime Video.....	120
Figura 45 - Movimento de utilização Watch Party no Amazon Prime Video.....	122
Figura 46 - Central de Ajuda Netflix - Por que séries e filmes saem da Netflix?	124
Figura 47 - Anúncio de fim de licença e processo de salvamento na Netflix.....	125
Figura 48 - Títulos aleatórios (Netflix) e Episódios em ordem aleatória (Amazon Prime Video).....	128
Figura 49 - Anúncio de conteúdo, formato trailer, Amazon Prime Video.....	129

Figura 50 - Ajuda Globo com destaque para a pergunta “Sou assinante Globoplay. Por que estou vendo propaganda?”	130
Figura 51 - Anúncio Netflix, destaque para a modalidade mais barata de assinatura.	130
Figura 52 - Informações gerais sobre Plano Básico.....	131
Figura 53 - Visão geral <i>flânerie</i> Amazon Prime Video.....	132
Figura 54 - As recomendações individualizadas no Amazon Prime Video não ganham destaque especial, sendo necessário “rolar” cerca de quatro páginas até encontrar a seção.....	133
Figura 55 - Exemplo do comportamento da Netflix nas redes sociais.....	134
Figura 56 - Posicionamento do gênero da Netflix nas redes sociais.	134
Figura 57 - Postagem no perfil oficial da Netflix Brasil, posicionando-se sobre discursos racistas sobre o cabelo afro.	135
Figura 58 - Postagem no perfil oficial da Netflix, problematizando a aversão do estadunidense em assistir conteúdo legendado.....	135
Figura 59 - Postagem no perfil oficial da Netflix, criando vínculo	136
Figura 60 - Postagens no perfil oficial do Amazon Prime Video - o primeiro faz brincadeira com a identidade sonora da Netflix e aproxima dos elementos culturais aos quais quer se vincular; o segundo insere o assinante no dispositivo Amazon.	136
Figura 61 - Globoplay - modelo starsystem e a atração para assinaturas	137
Figura 62 - Conteúdo de sites especializados sobre funcionalidades ou conteúdos disponíveis, mas não usuais nos serviços de vídeo streaming.	139
Figura 63 - Mensagem de erro por uso de VPN, proxy ou desbloqueador na Netflix.	140
Figura 64 - Matéria de site especializado com lista atualizada de VPNs que funcionam com a Netflix.....	141
Figura 65 - Postagem do Procon-SP notificando Netflix sobre mudanças nas cobranças.....	142
Figura 66 - Mensagem da Netflix em caso de compartilhamento de senhas	142

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
PESQUISADOR E SEU MODO DE VER	12
OBJETO E PROBLEMA DE PESQUISA	12
TECNOCULTURA E AUDIOVISUALIDADES	14
OBJETIVOS	16
CONSIDERAÇÕES INICIAIS	17
1 CONSTRUTO DE ESPECTADOR	20
1.1 TRAÇANDO O CONSTRUTO DE ESPECTADOR	20
1.2 PONTO DE VISTA NA TELA	21
1.3 TELE-ESPECTADOR - TRABALHADOR OU FUNCIONÁRIO FLUSSERIANO	24
1.4 OBSERVAÇÕES SOBRE O OBSERVADOR	26
1.5 CONSTRUTO DE ESPECTADOR	28
1.6 ESPECTADORES COM A TELA NA MÃO	29
2 PENSANDO O DISPOSITIVO COMO MEIO	33
2.1 O QUE É DISPOSITIVO? OLHAR ENTRE FOUCAULT E AGAMBEN.....	34
2.2 RIZOMAS CINEMATOGRAFICOS - RELAÇÕES ENTRE DELEUZE E ANDRÉ PARENTE	37
2.3 DISPOSITIVOS COMUNICACIONAIS	40
2.4 BREVES CONCLUSÕES SOBRE DISPOSITIVO	43
2.5 O DISPOSITIVO É O MEIO - APROXIMANDO REFLEXÕES DE MCLUHAN ÀS RELAÇÕES DISPOSITIVAS.....	44
2.6 SERVIÇOS DE VÍDEO STREAMING COMO DISPOSITIVO AUDIOVISUAL - ELEMENTOS DE APROXIMAÇÃO AO ESPECTADOR COMO CONSTRUTO	47
3 PRÁTICA DE TELAS – UMA PROPOSTA APROPRIATIVA	56
3.1 A PRÁTICA DE TELAS POR CHARLES MUSSEY	56
3.2 PRÁXIS ENQUANTO PRÁTICA APROPRIATIVA	60
3.3 ESTENDENDO A PRÁTICA DE TELAS – UM OLHAR A PARTIR DA ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS	62
3.4 ESPECTAÇÃO – A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR COMO PRESSUPOSTO	63
.....	63
3.4.1 Estereoscópio: do invento às mãos	66
3.4.2 Tele-color e papel celofane	68

3.4.3 O aparelho televisor como móvel	71
3.4.4 Televisor de pulso – Seiko TV Watch 1982	73
3.4.5 Videocassete – homevideo e o controle do espectador	79
3.5 TELAS E EXTENSÃO	81
3.6 PRÁTICA DE TELA E O MEIO – MOVIMENTOS APROXIMATIVOS DO CONSTRUTO DE ESPECTADOR	83
4 TECNOMETODOLOGIA	85
4.1 EVIDENCIANDO OS MOVIMENTOS	87
4.2 OS SERVIÇOS DE VÍDEO STREAMING	88
4.2.1 Serviços x plataformas de vídeo streaming	88
4.2.2 Visão geral	90
4.2.3 Netflix	92
4.2.4 Amazon Prime Video	105
4.2.5 Globoplay	110
5 ATUALIZAÇÕES DE ESPECTADOR	115
5.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS	115
5.1.1 Protoanálise – o espectador hiperlink	116
5.2 ESPECTADOR COLETIVO	117
5.3 ESPECTADOR ORDINÁRIO	126
5.4 ESPECTADOR PROTAGONISTA	138
CONSIDERAÇÕES FINAIS - O ESPECTADOR-FINAL	144
REFERÊNCIAS	150

INTRODUÇÃO

Das inúmeras metáforas acerca da vida acadêmica, uma das que sempre me foi mais próxima é a do oceano do conhecimento. A graduação dá uma visão geral do espectro alcançável, alguém que molha os pés no raso e contempla a imensidão do mar. O mestrado parece uma aventura exploratória de verdadeiro reconhecimento, se escolhe uma área daquela imensidão para “chamar de sua”. O doutorado se apresenta como mergulho, uma aventura vertical naquele ponto que, por vezes, sem um motivo óbvio, nos atrai.

Quando assumi que os serviços de vídeo streaming acionavam em mim um olhar de especial atenção, percebi que já estava imerso em um objeto vasto e que domina a realidade atual. Já estando mergulhado em meu objeto, foi necessário compreender o que dele ecoava forte dentro de mim e, a partir disso, tentar traçar linhas que me guiassem ao atingimento daquilo que já perseguia mesmo sem saber.

O texto que compõe esta tese é o resultado desse percurso, com suas descobertas, percalços, tentativas e debates, em um movimento autenticado teórica e metodologicamente por um arcabouço bibliográfico construído junto ao TCAv, Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação Memória e Design.

Conduzo o leitor deste trabalho a partir da descoberta do pesquisador, dos olhares que a ele se agregaram no processo de doutoramento, na delimitação dos objetos (mediato e imediato) de pesquisa, no fundamento do construto de espectador, na compreensão dos serviços de vídeo streaming enquanto dispositivos, na propositura da perspectiva médio-arqueológica da prática de telas enquanto forma de estabelecer elos entre o espectador e os serviços de vídeo streaming, nos traços e vestígios do espectador projetado (e que se projeta) a partir dos serviços de vídeo streaming e sua experiência cujas camadas de multiplicidades se apresentam (aparentemente) tão acessíveis em uma espécie de transparência que faz ignorar suas opacidades. Essas camadas constituem uma riqueza, elas estão próximas e possibilitam autenticações concomitantes.

PESQUISADOR E SEU MODO DE VER

A primeira grande questão que se apresenta é que esse trabalho é fruto de inquietações originadas nas minhas experiências¹ e, portanto, repleto de reflexões que delas emergem, conforme atenta Rosário (2013, p. 81): “negar a subjetividade é um equívoco, conviver com ela um fato, admiti-la uma necessidade”. Essa subjetividade é atravessada pela experiência comunitária, sem a qual cada ser humano é incapaz de se desenvolver. Dessa forma, cada ser humano é fruto da significação que imprime sobre as experiências comunitárias das quais também é copartícipe.

O que desejo pontuar é que todos os movimentos aqui expressos e desenvolvidos são fortemente atravessados pela minha inserção junto ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, em sua área de concentração Processos Midiáticos (com termos e conceitos que lhe são caros), a Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, o Grupo de Pesquisa TCAv, o contato e troca com os colegas e, principalmente, meu orientador, Professor Gustavo Fischer. Entretanto, mesmo com todos esses atravessamentos, este trabalho é meu, com todos os ecos e implicações dos apoios e suportes, são meus movimentos, conclusões e ideias, razão pela qual decidi escrevê-lo, parte, na primeira pessoa do singular, utilizando da primeira do plural quando convoco o leitor a reflexão conjunta.

OBJETO E PROBLEMA DE PESQUISA

Observando os dias atuais, percebi nos serviços de vídeo streaming um potente objeto de pesquisa. Eles figuram entre os fenômenos que tensionam os paradigmas de consumo audiovisual, tema que me desperta grande interesse desde a graduação. Formatos, aparelhos e aparatos de consumo audiovisual, como televisão à cabo e home vídeo, sofreram um grande impacto da comunicação OTT (*Over The Top* - que designa, genericamente, conteúdos transmitidos e trocados via internet, ou seja, acima das “mídias tradicionais”).

¹ Acredito que seja (quase) redundante ampliar a noção de “minhas experiências” em “pessoais, profissionais, acadêmicas” porque, embora comumente as pessoas cinjam suas atuações, o sujeito implicado nunca deixa de ser uno.

Para ilustrar o cenário daquilo que se convencionou popularmente chamar de “guerra do streaming”, de acordo com a pesquisa da Comparitech (COOK, 2021), a Netflix contava com cerca de 200 milhões de assinaturas no fim de 2020, sendo 10% dessa marca no Brasil – que ocupa o segundo lugar no ranking mundial de assinantes dessa plataforma. O cenário da pandemia da Covid-19 acirrou ainda mais essas competições. Em caráter exemplificativo, tomemos as declarações de Amazon Prime Video, HBOmax e GloboPlay acerca do anúncio de aumento de preço da Netflix, que trazem comentários jocosos, inclusive insinuando que muitos assinantes deixariam a plataforma em função do aumento de preço².

Da observação cotidiana e despreziosa que operava sobre as plataformas³ de vídeo streaming – um movimento que já apresentava indícios de pesquisa –, eu tinha especial apreço pela ideia de usuário desses serviços. Isso porque via que há uma troca de experiências entre os serviços e seus assinantes – novas funcionalidades, versões teste, interações por redes sociais – e tudo aquilo parecia compor um cenário potente para ser analisado com maior atenção.

Figura 1 - Elementos dos serviços de vídeo streaming



Fonte: Elaborado pelo autor.

² A Amazon Prime Video usou sua conta no Twitter para “dar boas-vindas” aos novos assinantes; já o Globoplay aludiu a situação do aumento geral de preços no Brasil (contas de gás e luz, gastos com alimentação) para “tranquilizar” seus assinantes de que um possível reajuste só se dará no fim de 2023.
³ Durante este trabalho, utilizarei o termo “serviços de vídeo streaming”, conforme defesa que compõe o Capítulo 4.

Ao ingressar no programa de doutoramento, fui apresentado a perspectivas que suscitavam a apropriação do método intuitivo de Henri Bergson para o desenvolvimento do problema de pesquisa. O método foi sistematizado por Gilles Deleuze (2004), em três regras: veracidade e falsidade dos problemas; reencontrar as articulações com o real; e a intuição pressupõe a duração. A intuição busca utilizar o que foi reconhecido como verdadeiro empirismo, em que o conhecimento é atingido pela inteligência sem se dissociar da experiência. Em apertada síntese, o real é o encontro entre o virtual (uma potencialidade) e o atual (uma materialidade em que o virtual se expressa). Nega-se, assim, que exista um saber puro – imaterial e afastado da experiência –, rompendo-se com diversas tradições filosóficas que assumiam perspectivas platônicas acerca do ideal inatingível e suas parcas representações possíveis. Por mais que a virtualidade não seja tangível, ela encontra-se em constante movimento e atualização.

Aplicando o método intuitivo bergsoniano ao meu objeto de estudo, meu problema de pesquisa é proposto na seguinte formulação: “como o construto de espectador se atualiza nos serviços de vídeo streaming”, onde se tem a persecução do construto de espectador (enquanto virtualidade) que se atualiza (manifesta ou dura) nos serviços de vídeo streaming (uma materialidade).

TECNOCULTURA E AUDIOVISUALIDADES

A compreensão e operação a partir do método intuitivo, perpassa pela assunção dos conceitos de tecnocultura e audiovisualidades. Como ponto de partida a essa reflexão, tomo as provocações trazidas por Gustavo Fischer (2013) no texto “Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades”. Seria possível colocar em questionamentos: “a que se refere tecnocultura?” Não só no senso comum, mas também de acordo com alguns autores, como Lister (2009), tecnocultura seria o resultado do alto atingimento, contágio e influência que os fenômenos culturais sofrem das tecnologias. Em diálogo com as proposições de Debra Shaw (2008), Fischer aduz a necessidade de que não se limite a visada tecnocultural à tecnologia – e suas ideias de progresso e sucessão –, mas sim à técnica, enquanto indissociável obra humana de transformação da realidade, o saber fazer transformador.

Conforme Vannucchi (1999), tudo que não é natureza, é cultura. O processo pelo qual o ser humano constitui essa transformação é a técnica. Há uma indissociabilidade fundante entre técnica e cultura, o fazer transformador do ser humano constitui a cultura que, por sua vez, sedimenta-se e influencia fortemente o fazer humano. Reforço, não é uma questão de tecnologia – wi-fi, nanorrobôs e afins. É uma questão de potencial transformação, que gera um movimento, um movimento apropriativo.

Essa compreensão de mútua influência se espalha por diferentes campos do conhecimento e, em que pese a dificuldade de se afastar dos tecnodeterminismos, no estudo de materialidade midiáticas, conforme pontua Fischer (2013, p. 43):

O que se quer evidenciar, portanto, é uma angulação de pesquisa que se apresenta interessada nas materialidades midiáticas, pensadas em suas técnicas e estéticas, mas como substâncias da cultura. Mas que cultura seria essa? Aliás, é possível tal definição? A pista dada pela ementa do TCAv nos fala sobre "usos e apropriações praticados pelas mídias e espectadores". Estes, por sua vez, são destacados como "também protagonistas" e "emergentes da cena contemporânea".

Há uma relação não determinista sobre usos e avanços tecnológicos que dialoga de forma hibridizada: há manifestação, fruição, consumo e produção cultural (ou se pode dizer: a cultura tem uma relação especial com o desenvolvimento técnico), não numa visão naturalizante de "processo humano" ou "progresso", mas na forma como se desenvolve e transforma a percepção humana sobre sua realidade.

Muniz Sodré (2013), em texto denominado "O socius comunicacional", discorre sobre o *bios midiático*, uma "nova espécie" humana que emerge das intensas relações midiáticas, que vive sob a égide da "indistinção entre tela e realidade" e que, potencializado pela tecnologia, compreende a sociedade tecnocultural. Embora o texto pareça indicar uma dependência da relação tecnológica, sua leitura faz emergir mais intensamente a questão de hibridização e mútua dependência entre vida e técnica, sendo que as tecnologias e experiências pós-humanísticas intensificam as reflexões sobre essa relação que sempre existiu.

As técnicas e ferramentas evidenciam aspectos humanos que transcendem as operações tecnoformais. Esse fenômeno é observado no estudo de audiovisuais, quando por ele se busca assumir a imagicidade reconhecida por Eisenstein ao reconhecer que a potencialidade da justaposição – observada na análise fílmica – extrapola o âmbito de estudos audiovisuais. De acordo com Kilpp

(2009, p. 106), “uma certa qualidade cinematográfica já existia em obras realizadas antes do invento do cinema” e se caracteriza enquanto uma qualidade da vida (MONTAÑO, 2015).

A essa perspectiva da potencialidade da imagicidade, acresce-se a virtualidade bergsoniana, buscando os elementos que duram, os ecos da hibridização tecnocultural na realidade humana. Em especial, neste trabalho, os ecos da *espectação* manifestos naquilo que dura dessa intensa relação das materialidades e dos espectadores, que assumem diferentes papéis nessa experiência, a depender sempre do movimento apropriativo sobre os conteúdos e técnicas exploradas na atividade espectral. A audiovisualidade não é afeta aos serviços de vídeo streaming pelo conteúdo audiovisual que nelas se experimenta, nosso entendimento das audiovisualidades está no movimento e fluxo das interfaces dos serviços, nos fluxos comunicacionais dos elementos não finalísticos, na potência da presença em telas e interações contínuas que são assumidas pelas e nas plataformas para se fazerem presença nos diversos meios onde estão inseridos os espectadores.

Ao conjugar tecnocultura e audiovisualidades, a visada pretendida nesta tese é um olhar crítico não determinístico, mas consciente das mútuas afetações dos fenômenos, a partir da apropriação (manutenções e rupturas) das materialidades pelos espectadores. Esse olhar vai direcionar a pesquisa ora para as interfaces dos serviços, ora para aspectos de posicionamento e conteúdo, ora para relações que não podem ser previamente rotuladas.

OBJETIVOS

Consideradas as questões até então aportadas, bem como assumindo as perspectivas teórico-metodológicas dos capítulos seguintes, tem-se por objetivo geral desta tese apontar como o construto de espectador – compreendido enquanto uma potência, um devir da tecnocultura audiovisual – se atualiza nos serviços de vídeo streaming. Esse objetivo geral convoca como objetivos específicos: compreender as dinâmicas dos serviços de vídeo streaming enquanto dispositivos; propor a ideia de “prática de telas” enquanto movimento relacional entre espectadores e dispositivos; propor um construto de espectador a partir de abordagens da arqueologia das mídias; e explorar o construto de espectador emergente dos serviços de vídeo streaming Netflix, Amazon Prime Video e Globoplay.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Neste primeiro momento, ainda é importante destacar que estudos sobre serviços de vídeo streaming normalmente se dão sobre os aspectos das propagandas, sistemas de recomendação, neuromarketing, conteúdo, impactos das plataformas na forma de consumo, transformação do espectador em usuário e dataficação do consumo. Produções, artigos e debates recebem títulos como “Televisão e plataformas: um estudo de caso sobre dataficação nos serviços SVoD Netflix e Amazon Prime Video” (RIOS, 2021), “O consumo de vídeos na TV e pela Internet no Brasil: do telespectador passivo ao usuário ativo” (BEREZIN, 2017), “Sistemas de recomendação de conteúdo: uma análise sobre a experiência do usuário em produtos digitais” (ALVES, 2015), “Examinar, prever e prescrever comportamentos: como atuam os ‘algoritmos de engajamento’ no Globoplay” (SATUF, 2020) e “El mercado del vídeo en streaming: un análisis de la estrategia de Disney+” (VACAS-AGUILAR, 2021). Outras análises se debruçam sobre o tema da regulação e dos direitos autorais. São olhares que perpassam pelo espectador, mas o assumem enquanto espécie de dado informacional ou como elemento cuja discussão é desnecessária. O viés do construto de espectador ainda é subanalisado e se demonstra enquanto relevante e potente, visto que é ele o elemento da relação que está sempre presente.

Ponderadas tais questões, ainda no sentido de delimitar meu objeto de análise na tese, serão objeto mediato de estudo os serviços de vídeo streaming Netflix, Amazon Prime Video e Globoplay.

Embora sejam todos serviços *mainstream*, eles apresentam peculiaridades que são potentes elementos para a construção do cenário pretendido. A Netflix tornou-se uma espécie de referência entre os serviços de vídeo streaming, tanto em questões técnicas quanto em questões de relacionamento com os assinantes. O Amazon Prime Video, além do pertencimento à Amazon, possui a funcionalidade como o X-Ray e um posicionamento de plataforma, com serviços de terceiros, por exemplo. Já o Globoplay é relevante pela sua associação com a Globo, bem como por ser um serviço que, durante o período de análise, ainda estava definindo seu modelo de operação, constantemente se adaptando e propondo atravessamentos entre os produtos de sua rede.

Importante ressaltar, ainda, que a visada sobre o objeto e os movimentos empíricos a serem executados trarão aproximações capazes de romper a naturalidade

das funções e posicionamentos das plataformas, sendo possível redesenhar a visão acerca delas a partir do espectador.

Este trabalho é fundado a partir de uma perspectiva tecnometodológica, que perpassa toda a sua construção, é a busca honesta e incisiva sobre o espectador que conduz a uma compreensão teórica do que é o espectador, da compreensão dos serviços de vídeo streaming como dispositivos, da prática de telas como elo relacional entre espectador e dos dispositivos. Através de uma visada tecnocultural – da compreensão das materialidades midiáticas, suas técnicas e estéticas –, os movimentos teóricos propostos já contêm os indícios e vislumbres da busca pelo espectador, assim, neles já se observam análises e proposições que dialogam com os objetivos deste trabalho, que são verticalizados na análise sobre os serviços de vídeo streaming e as atualizações que neles são destacadas.

Com o intuito de guiar a leitura desta tese, destaco o desencadeamento das ideias propostas. No primeiro capítulo há a proposição do construto de espectador, através de um olhar teórico sobre o desenvolvimento da virtualidade que se propõe atualizada nos serviços de vídeo streaming, são percorridas as ideias de Arlindo Machado e o ponto de vista do espectador; o arranjo flusseriano do tensionamento que os teleaparatos infligem sobre os sujeitos, ora trabalhadores, ora funcionários; e uma apropriação das reflexões de Crary sobre o observador, cujas características são assumidas pelo construto de espectador que se propõe.

No capítulo dois há a proposição da forma de compreensão dos serviços de vídeo streaming enquanto dispositivos, a partir da proposta originária de Foucault, nas leituras de Agamben e Braga, perpassado pelos rizomas de Deleuze e Guattari, culminando na aproximação da ideia de dispositivo com as reflexões acerca do meio, de McLuhan, concluindo que o dispositivo é o meio, possibilitando que essa materialidade possa ser analisada de uma forma plural, coerente com a multiplicidade de elementos que o compõem enquanto rede relacional.

No terceiro capítulo é proposta a prática de telas enquanto arranjo entre espectador e dispositivo, apresentando a proposta mídio-arqueológica a partir da leitura de Huhtamo, avançando sobre materialidades audiovisuais e propondo uma visão ampliativa do termo *prática de telas* cunhado por Charles Musser. No capítulo quatro, aprofunda-se a proposta tecnometodológica e se faz uma breve análise sobre os serviços de vídeo streaming que foram observados para o estudo, Netflix, Amazon Prime Video e Globoplay.

No capítulo cinco, apresenta-se médio-arqueologicamente as atualizações no construto de espectador que se intuem a partir da proposta feita, o espectador coletivo, o espectador ordinário e o espectador protagonista. Por fim, apresenta-se uma conclusão onde se retoma as perspectivas aportadas no trabalho e uma reflexão acerca do espectador-final e a pretensa potência que o serviço de vídeo streaming tem de condensar e autenticar em uma única experiência diferentes atualizações espectatoriais.

1 CONSTRUTO DE ESPECTADOR

1.1 TRAÇANDO O CONSTRUTO DE ESPECTADOR

As dificuldades de tratar acerca do espectador fundam-se desde logo na origem etimológica do termo, que tem no olho e seu agir (quase) passivo, o olhar, sua raiz – espéculo (de onde deriva também outros interessantes termos que se somam às discussões, como espelho, por exemplo). Mesmo reconhecendo que a passividade não é sua característica principal, não se pode negar sua influência na constituição do *devoir espectador*. Não apenas como marca indelével e fonte de críticas, mas também perpassado pela incompreensão da necessidade do ato contemplativo no processo de ação e criação.

Percorrendo reflexões fundamentadas em Arlindo Machado, Villém Flusser e Jonathan Crary, proponho a compreensão de um espectador marcado por transformações tecnoculturais, que movimenta aparatos e pensamentos em torno do seu lugar físico e afetivo ante conteúdos. Um espectador cuja idealização afasta qualquer possibilidade de compreensão dos inúmeros atravessamentos que o envolve. Uma *personagem* polivalente na trama, alvo e sujeito de subjetivações, capaz de atrair elementos de ordem diversa daqueles antevistos pelos proponentes dos sistemas.

O espectador que emerge das experiências desses autores é um articulador de elementos, em um constante movimento criativo, produto e produtor de técnicas, sentidos e estéticas. Compreender esses elementos dá suporte para outras leituras possíveis do espaço desses elementos. Como o olho sem corpo se torna (praticamente) sinônimo de espectador, alijando-o dos demais sentidos para a apreensão do mundo? Como a duração das experiências do espectador enquanto agente pleno de sentidos se manifesta nos teleaparatos e no seu ato de cocriação?

Perscrutando experiências, esta seção pretende traçar linhas para propor um construto de espectador.

1.2 PONTO DE VISTA NA TELA

O *olhar* perpassou diversas gerações de estudos sobre o cinema, ecoando e retroalimentando o fascínio da câmera que se faz e dá a olhar o processo de enunciação e posição do espectador, que se confunde e transforma. Houve tentativas de equiparar o olhar do cinema à pessoa do narrador e, a partir disso, traçar paralelos entre o narrador literário e a narrativa cinematográfica. Tal paralelo se demonstra insuficiente em tratar das questões próprias das condutas narrativas, visto que o lugar de onde narram e a forma como os leitores e espectadores coparticipam desse ato é totalmente diverso.

O narrador literário é uma espécie de guia que, em suas diversas roupagens, orienta, fala e aponta os fatos. Sua percepção (mais neutra ou ativa, por vezes onisciente e outras diminuta) se atrela diretamente ao ato narrativo. Já as obras cinematográficas imputam um ponto de vista que não necessariamente (e na maioria das vezes) pode ser atribuído a uma personagem e, ao mesmo tempo, não se funde ao sujeito espectador.

Em outras palavras, o sujeito, embora ausente da cena, encontra-se nela embutido pelo simples fato de que a topografia do espaço está determinada pela sua posição: as proporções relativas dos objetos variam conforme esses objetos se aproximam ou se afastam do ponto originário que organiza a disposição da cena. (MACHADO, 2007, p. 22).

Um dos pontos principais a que as reflexões de Arlindo Machado conduzem é a superação da compreensão reduzida que as teorias da enunciação fazem da relação entre cinema e seu espectador. O autor critica o posicionamento limitado do espectador enquanto sujeito passivo e programado dos eventos que se sucedem à sua frente (MACHADO, 2007). Contudo, é interessante percorrermos alguns dos caminhos propostos pelo autor, inclusive através das teorias da enunciação, a fim de podermos compreender com maior precisão as relações complexas que se estabelecem e não incorrer nos mesmos equívocos reducionistas.

“Ponto de vista” é uma chave de leitura interessante para a composição do construto de espectador, a partir da leitura proposta por Arlindo Machado. Trazendo pontos recorrentes acerca do estudo da imagem, o autor lembra que tal noção se origina no Renascimento e sua perspectiva artística, baseada no olhar que a câmera obscura produz. Esse modo de olhar é um exemplo que reforça a visada tecnocultural,

pois apresenta rica hibridação entre a relação de influência da cultura e do instrumental técnico e tecnológico que mutuamente se afetam.

Longe de se limitar a reproduzir a ideia de ponto de vista, o fazer cinematográfico potencializa os olhares, visto que a câmera não está adstrita a um lugar fixo, de matriz teatral, mas, pelo contrário, multiplicado pelos movimentos de câmera, cortes e sucessão de planos (MACHADO, 2007).

O desafio que Arlindo Machado (2007, p. 29) imputa ao filme narrativo de “posicionar o espectador e dar coerência aos seus deslocamentos” a fim de que “se possa constituir como o sujeito unificante da visão”, parece ecoar o que será proposto acerca da relação do dispositivo serviço de vídeo streaming e sua manifestação no entre-nós, que molda e é moldado pelo espectador. Não se pode mais sustentar exclusivamente a posição frente a tela de projeção e as funções estético-narrativas dos planos, tempos e montagens, mas é possível ampliar essa compreensão para abarcar o complexo de situações, funções, estratégias, técnicas e estéticas que subsidiam a experiência do espectador para que seja sujeito de subjetivação daquela rede.

O complexo das relações do espectador sustenta sua própria experiência. A visão e posição do espectador é múltipla e dinâmica, não precisa ser dada a priori e sequer se limita a uma escolha ou momento de definição.

O sujeito pode, portanto, no mesmo momento em que vê, esquecer-se de quem é e se reconhecer naquele que está sendo visto por ele. [...] Se a perspectiva vidente aparece simultaneamente com a apresentação do sujeito que vê, o espectador pode simultaneamente incorporar um olhar e se reconhecer naquele que olha, como se a tela fosse ao mesmo tempo o buraco da fechadura através do qual ele espia e um espelho onde ele se reconhece como o ego espião. (MACHADO, 2007, p. 53).

O espectador – seja o sujeito na tela de Arlindo Machado, seja esse construto que estamos traçando – vê e é visto, controla e é sugestionado, identifica-se interna e profundamente com os conteúdos e os consome com distração e indiferença. Mesmo com movimentos aparentemente paradoxais, a experiência do espectador se dá não por um vínculo estreito e singular, mas por essa gama de movimentos que compõem essa tecnocultura espectral. Contudo, o sujeito-espectador, uma das faces mais conhecidas do construto que estamos tentando traçar, ainda carrega

consigo os estigmas do observador⁴. Sua manifestação é caracterizada pela presença na ausência; é uma falta, um vazio, no objeto figurado do quadro que será preenchido pelo olhar de fora daquele que habita a quarta parede (MACHADO, 2007). Esse preenchimento se dá em cooperação de elementos simbólicos ofertados pelo próprio objeto – que conduzem ao assujeitamento do espectador; de elementos externos à estrutura narrativa – que compõem os elementos do dispositivo cinema; e pelos elementos carreados pelo espectador. Essa reflexão encontra importantes discussões, pois evoca a relevância do olhar na narrativa, os fatos que são apresentados, o como é apresentado e o quanto é possível saber (que cooperam com elementos outros que escapam do poder do objeto), a atenção, outros conhecimentos e a pergunta sempre possível de “quem tem esse olhar sobre a cena?”. Essa relação entre imagem e espectador se dá no *sistema de sutura*.

Arlindo Machado pontua que, embora haja grande defesa do sistema de sutura baseada na ausência e na posição do espectador, ela não é suficiente para dar conta de toda essa relação.

A instância doadora, enfim, não é simplesmente um olho, nem está simplesmente numa certa posição (“ausente”) em relação ao quadro que organiza: ela é um fato da produção ficcional e, como tal, conduz os procedimentos de “leitura” que o espectador irá incorporar. (MACHADO, 2007, p. 85).

Embora o lugar físico ou geográfico de posicionamento do espectador não seja característica fundamental no sistema, não há como afastar a existência de um lugar que sugere as ações que são esperadas para a sua atuação. Ele é disposto no objeto de forma a conduzir os passos para a leitura querida^{5,6}. É nesse espaço que se dará o agenciamento entre os diversos elementos destacados acima, ou, em outras palavras, entre os múltiplos olhares que permitem dar sentido ao objeto-filme – olhar do narrador ao espectador, olhares trocados entre as personagens, olhares do espectador ao filme, fugas do olhar do espectador da tela.

⁴ O observador proposto por Arlindo Machado, não aquele adotado por Jonathan Crary, que será abordado mais adiante.

⁵ “O lugar que o espectador ocupa no ‘texto’ é uma construção do próprio ‘texto’, que dispõe a ação de uma determinada maneira, sugere um caminho de ‘leitura’, e é produto da enunciação disso que Browne chama o ‘narrador’” (MACHADO, 2007, p. 92).

⁶ Ecos imagéticos do lugar físico desenhado para o espectador podem ser observados nas experiências VR da Netflix e Amazon Prime Video, que simulam e posicionam o espectador em uma sala de casa e em uma sala de cinema (respectivamente), e conduzem a reflexões sobre o espectador por elas desenhado e seu lugar de assistir conteúdos.

Assim, o processo que chamamos de “identificação”, uma das chaves da legibilidade (inteligibilidade) do filme, nunca deve ser pensado como um monólito, mas como um sistema maleável (embora consistente) de trocas provisórias, em que os vários olhos do filmes (entre os quais o do espectador) se substituem segundo um modo de agenciamento que pode ser fechado ou aberto, “centralizado” ou múltiplo, de acordo com cada filme. (MACHADO, 2007, p. 99).

Nesse sentido, podemos traçar algumas linhas que compõem o construto de espectador: seu papel de organizador dos elementos e fenômenos que o circundam; posicionado propositalmente onde seja capaz de desempenhar sua função de suturar os elementos transversais. Há sugestões e incentivos, mas não amarras, de tal sorte que os laços que se constituem não são perenes, mas consistentes enquanto duram. O processo de identificação, o enlace entre objeto e espectador, não se dá (apenas) em termos rasos e diretos, mas em meio de uma emaranhada rede que comporta diferentes faces de subjetivação. Aproximando das reflexões já levantadas anteriormente, o papel do espectador na trama se afasta da passividade ainda recorrente no senso comum do espectador e galga ares de agenciamento de tramas. O espectador é um articulador.

1.3 TELE-ESPECTADOR - TRABALHADOR OU FUNCIONÁRIO FLUSSERIANO

Em uma breve passagem da obra *Comunicologia* (2015), Flusser aponta para o prefixo ‘tele’ presente em diversos aparatos, visuais ou não: telescópio, telefone etc. Neles, evidencia que o termo está associado à palavra grega *telos* – meta, fim. De tal sorte, televisor ou televisão é um aparato que tem por finalidade o ver. Tal perspectiva é interessante porque parece propor um paralelo da ideia do televisor como janela. Um paralelo porque são ideias correlatas, mas não idênticas – a janela para o mundo, contrastada com o que tem por objetivo o ver. Qual a natureza desse ver? Um ver *real*, um ver além, ou mesmo um aproximar?

Ainda em seus apontamentos, Flusser (2015) aduz que “tele significa trazer para perto”, e nesse movimento há trocas que conduzem a transformações e gerações dos sujeitos⁷. Ao trazer para perto, desmistificamos alguns laços (se bem que outros criamos) e tornamos mais possível, na trama do universo, nos tornamos nós.

⁷ “Essa comunicação, essa sobreposição de competências, esse jogo no qual me empenho para ser livre, para antecipar possibilidades e presentifica-las - esse jogo decerto não está enganchado e nenhum lugar, em nenhum aparelho, em nenhum arame e em nenhum ‘eu’; antes, a cápsula-eu está

Ouso propor duas formas de compreender devires televisuais que provavelmente só sejam possíveis em português (não parece justo que só autores estrangeiros possam fazer reflexões a partir de suas línguas maternas e relações linguísticas que só existam nelas). A primeira se dá em relação a proximidade entre tele e tela. A tela é a superfície informacional e objeto por onde o laço e participação se dão para cumprir com primor o objetivo de aproximar próprio dos teleaparatos. Se seguirmos uma linha flusseriana de pensamento, onde olhar e tatear são etapas de um abstrair que pelo cálculo computacional são elevados a outro patamar – ao mesmo passo que perigosamente retiram algumas nuances da abstração humana –, a tela como utilizada hoje é a *cream de la cream* da aproximação comunicativa. Ela não só traz para perto o que está longe, mas leva o que está perto⁸.

Tele-espectador já é aquele que *especta* pela tela, olha e se aproxima. Ainda mais reconhecendo as telas que hoje utilizamos. Uma sucessão de códigos automatizados dos quais o núcleo vazio é protegido por uma série sem fim de camadas complexas, cuja operação transmuta trabalhadores em funcionários. Para Flusser (2010, p. 76), trabalhadores são aqueles que executam gestos que modificam a forma do mundo, enquanto funcionários apenas executam tarefas possíveis nos aparelhos. O programa é a capacidade – humana e livre – de fazer parar o código automático no momento desejado⁹. E, nisso, o gesto operacional é semelhante no espectador funcionário e no espectador trabalhador, um olhar, cuja presença ou não de objetivo e volitividade diferencia o que externamente parece o mesmo.

O objetivo do espectador-trabalhador é olhar, olhar e abstrair, trazer para si e ser. Seria essa a finalidade do espectador ou da tela? Ou será que estamos tratando do espectador-fim? Minha crença é que estamos tratando do espectador-final, aquele que mesmo influenciado pelas lógicas de automação tem sua influência corporificada nas funcionalidades e facilidades das telas. Não que o estágio final desse “último espectador” já tenha sido alcançado, mas creio que, em bom português, “tele-

explodindo. Eu sou ‘eu’ apenas em função de ‘você’ e você é ‘você’ apenas em função de ‘eu’” (FLUSSER, 2015, p. 324).

⁸ Esse processo não é tão belo ou simples, há o intermédio do processamento e os interesses corporativos. A forte influência da datatificação, o poder de influência algorítmica, a capacidade das bigtechs em desenhar os caminhos que querem que sejam trilhados.

⁹ Para que a análise de Flusser não pareça incoerente com a obra e proposta do autor, é preciso destacar que, embora uma primeira análise de suas obras faça supor que o objetivo dos aparelhos e emissores seja a transformação de trabalhadores em funcionários, o objetivo dos emissores é a transformação dos trabalhadores em receptores, sendo a “fase funcionário” etapa da dispersão necessária para o processo.

espectador” possa reunir a compreensão necessária da relação entre ver, apropriar, criar e ser.

O tele-espectador responde, de certa forma, como se dá esse agenciamento ou articulação que trabalhamos anteriormente. Esse agenciamento é ato contemplativo necessário a criar. Ele opera em comunhão com o tato para abstração da compreensão e formulação do entendimento que gera o novo. Esse novo se desenvolve em trabalho, ação que modifica o mundo. O espectador não existe na inação, pelo contrário sua realidade se dá na ação do olhar¹⁰.

1.4 OBSERVAÇÕES SOBRE O OBSERVADOR

Já fizemos uma breve digressão acerca do ato criativo do olhar, enquanto ato de contemplação e absorção a partir do qual derivam as ações. Parte da discussão no campo da pesquisa gira em torno da assertividade do termo que escolhemos para definir, caracterizar ou conceituar os fenômenos que propomos como objeto de análise. Nesse sentido, parece oportuno tecer breves aproximações acerca do espectador por mim defendido e o observador proposto por Jonathan Crary na consagrada obra “Técnicas do Observador - Visão e modernidade no século XIX” (2012).

No início do texto, há uma defesa da escolha do termo observador, bem como o posicionamento acerca de correntes e teorias que normalmente protagonizam sua compreensão e que, por vezes, limitam estudos e proposituras. O primeiro destaque do autor, ao qual igualmente me filio, quero que seja trazida à minha defesa do espectador, consiste na impossibilidade de separar o observador da percepção¹¹, o que implica reconhecer na inviabilidade de propor estudos que adotem compreensões isoladas ou puras de qualquer dos elementos. Alinhado a uma perspectiva tecnocultural, esse sujeito observador é causa e consequência dos processos de seu tempo, afastando-se de uma ideia linear de progresso, bem como a passividade do assujeitamento.

¹⁰ “O jogo é a realidade, não os elementos e as regras, mas o jogar” (FLUSSER, 2015, p. 324).

¹¹ “A visão e seus efeitos são inseparáveis das possibilidades de um sujeito observador, que é a um só tempo produto histórico e lugar de certas práticas, técnicas, instituições e procedimentos de subjetivação” (CRARY, 2012, p. 15).

Abster-se de assumir o entendimento progressista não implica negar esse mútuo atravessamento das experiências e experimentos ópticos que se desenvolveram após o Renascimento. O desenvolvimento de tais aparatos gerou debates e reflexões tanto da ordem das ciências naturais quanto da ordem do filosófico, de tal sorte que não só o corpo era entendido como essencial para apreensão do mundo sensível, mas de forma a atribuir ao olho o papel de agenciador desse processo.

A relação com o real e seu fascínio, o controle de massas e o avanço da serialização dos aparatos ópticos estão intrinsecamente implicados. “Tais dispositivos resultam de uma complexa reconstrução do indivíduo, como observador, em algo calculável e padronizável, e da visão humana como algo mensurável” (CRARY, 2012, p. 25).

O que as experiências ópticas, sobretudo do século XIX, tentam fazer desaparecer, é o fato de que os enlaces constitutivos do observador não prescindiram dos demais sentidos. O tato era tão agenciador do mundo sensível quanto a visão, até que um movimento de separação dos sentidos – conexo à ideia de especialização de atividades – culmina na ideia de espetáculo enquanto ação do fazer ver. “Nesse contexto, o estereoscópio é um lugar cultural da maior importância, em que se evidencia de maneira singular essa ruptura entre o que é palpável e o que é visível” (CRARY, 2012, p. 28).

Em que pese a defesa de Crary sobre o termo que escolhe para seus escritos, acredito que lutar pela manutenção da associação necessária entre o termo espetáculo/espectador e o principado do olho seja anacrônico. Por mais que a origem etimológica tenha forte laço com o império do fazer ver, espetáculo já ganha outros ares que não só a visão (pensemos no espetáculo circense, por exemplo) e, mais importante, conforme temos trabalhado, a própria ideia de espectador não alude diretamente ao olho, mas sim a essa virtualidade espectral que se transmuta em diversas atualizações cinematográficas, televisivas, imersivas etc.

Por fim, parafraseio Crary (2012, p. 23), substituindo seu observador por meu espectador, enquanto “apenas um efeito da construção de um novo tipo de sujeito ou indivíduo”. O espectador é um dos mais caricatos e relevantes sujeitos da tecnocultura dos séculos XX e XXI, a identidade que por excelência interage com o entre-imagens, nesse movimento de afetação.

1.5 CONSTRUTO DE ESPECTADOR

Considerando o que já foi apresentado, é possível arriscar algumas linhas do virtual espectador cuja atualização nos serviços de vídeo streaming é objeto desta pesquisa. Em primeiro lugar, a sempre recorrente passividade, que conforme pontuado, deriva das ações de significação do século XIX, a especialização das funções e fragmentação do corpo e seus sentidos. Em que pese os inúmeros argumentos que possam conduzir a sua superação, a assunção de tal característica sempre será essencial para a compreensão do devir espectador, uma vez que constitui aspecto que marca a duração da virtualidade, dada sua recorrência.

O espectador é articulador de um sistema calcado na visualidade. Ele é o elemento não constituinte de uma rede relacional que o quer adstrito a si. É impossível pensar um espectador fora dessa relação, mas é necessário pensar as diferentes posições que pode adotar dentro desse sistema. Uma posição que é marcada pela mobilidade e, como expresso anteriormente, sua posição é não monolítica, ela é plural e variável, ou seja, não há um espectador emancipado das amarras, um que é totalmente influenciado e outro que só influencia – ser espectador significa reunir todas essas possibilidades e, invariavelmente, exercer todas.

Esse sistema é dispositivo, envolve o aparato técnico em que se assiste o conteúdo audiovisual, o posicionamento frente ao conteúdo, as relações externas ao vínculo imediato. Envolve o espectador que ora liga o aparelho televisor e sequer escolhe o que está assistindo, ora manipula toda a rede de aparatos e conteúdos para uma “experiência cinematográfica”.

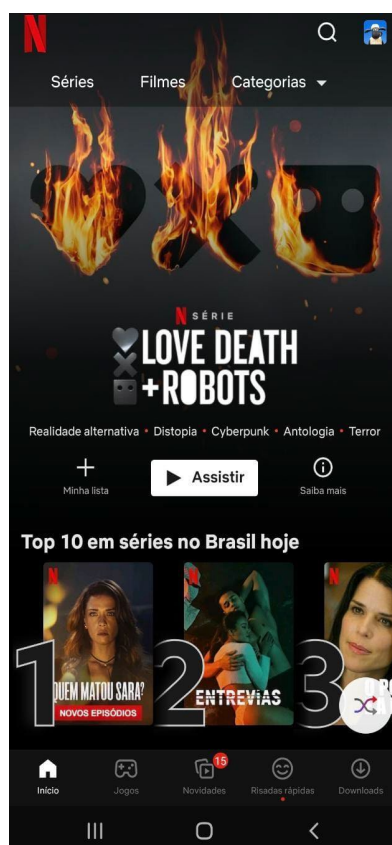
O espectador é um cocriador técnico, quando ajusta cores, idioma, legenda, proporção; é um cocriador subjetivado, quando assume seu assento de grande ausente do conteúdo narrativo; e é um cocriador propositivo, quando rompe o fluxo automatizado e modifica o mundo ao seu redor, por ação ou reflexão. Todos esses posicionamentos, toda essa potência, se dá em função de sua atuação junto ao sistema em que é implicado e sua maior ou menor sujeição a ele. É preciso, então, propor quais devires espectador se manifestam a partir da experiência tecnocultural dos serviços de vídeo streaming – quais aspectos se somam, quais são reforçados, quais são sobrestados?

1.6 ESPECTADORES COM A TELA NA MÃO

Percorrido os devires de espectador fundamentados em experiências observacionais que conduzem a um construto teórico mais sedimentado do termo, é preciso atentar a outros atravessamentos, sobretudo evidenciados no aparato tela e sua proximidade com os dedos e olhos. Tal análise já traz para si os estudos e análises do meu objeto empírico.

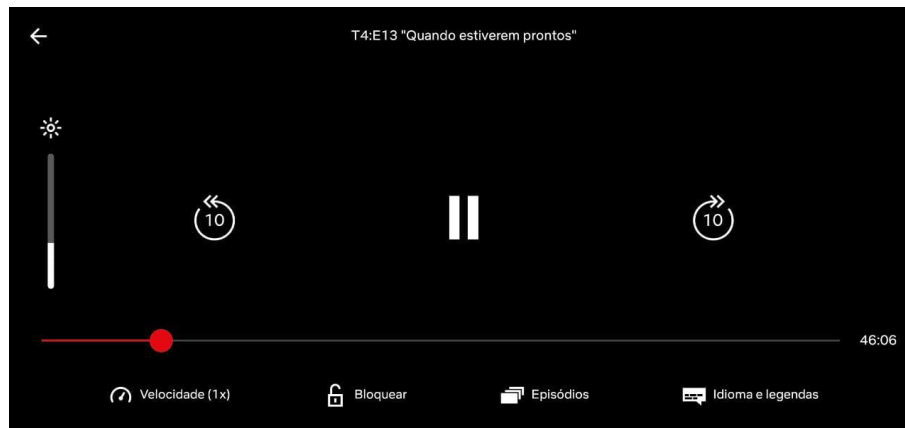
Os aplicativos *mobile* dos serviços de vídeo streaming operam na posição vertical enquanto em seu modo navegação e migram para o formato horizontal quando o conteúdo passa a ser reproduzido. Isso se dá porque até que comece a desempenhar sua atividade fim (reproduzir um conteúdo de vídeo), ele é mais um aplicativo instalado no aparelho daquele *usuário*. Nessa qualidade, ele precisa responder ao fluxo de desatenção e retenção que outros aplicativos impõem aos seus usuários.

Figura 2 - App Netflix - padrão vertical



Fonte: Elaborado pelo autor (print app Netflix).

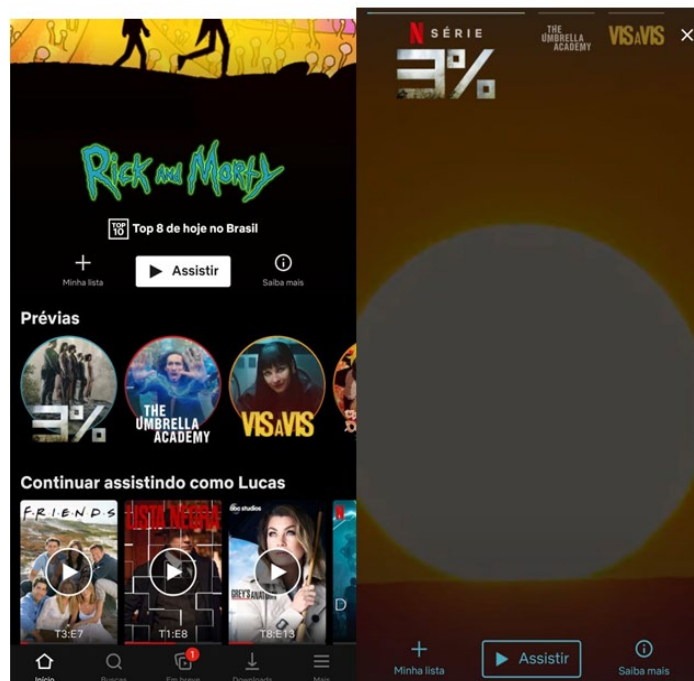
Figura 3 - App Netflix - padrão horizontal



Fonte: Elaborado pelo autor (print app Netflix).

O uso de certos aplicativos não contempla exclusivamente sua finalidade (*telos*), mas operam enquanto não-espacos de retenção de tempo e, não necessariamente, atenção. Em uma metáfora (limitada e não perfeita em função de ter deixado de usar o termo plataforma), pode-se dizer que no sentido da atenção e retenção os aplicativos funcionam como um shopping center, onde primeiro é preciso que os clientes estejam ali dentro para que, depois, sejam levados a comprar.

Figura 4 - Apresentação das prévias da Netflix em 2019, semelhantes aos stories de Instagram e Netflix.



Fonte: Elaborado pelo autor (print app Netflix).

O aparelho *mobile* tem diversas opções de funções e passatempos, mas a opção de troca é sempre possível, fácil para o operador. É preciso que o *app*, dentro de seus fins, integre estratégias que retenham seu público. Essas estratégias vão além de suas finalidades e perpassam pela assunção de outras lógicas, muitas advindas de outros aplicativos e das redes sociais. No início de minha pesquisa, observava como a Netflix havia instituído o sistema de prévias no topo de seu aplicativo, passando “mini-trailers” de seu conteúdo em formato semelhante aos stories do Instagram (Figura 4). Depois de descontinuada tal função, a Netflix adotou uma estratégia semelhante, chamada “risadas rápidas”, onde seleciona fragmentos cômicos do seu conteúdo original (recortes de cenas com humor) e disponibiliza na versão mobile de seu serviço.

Figura 5 - App Netflix - destaque “Risadas Rápidas”



Fonte: Elaborado pelo autor (print app Netflix).

É a Netflix bebendo dos *Reels* do Instagram, e do TikTok, porque reconhece que seu espectador não quer apenas o conteúdo no seu formato clássico, mas o quer também da maneira como consome outros conteúdos, rápidos, que evoquem memórias e demonstrem o engajamento com aquele conteúdo – que também recebe uma sobrevida, porque o fragmento é mais facilmente reproduzível que a peça inteira¹². A Netflix também tem a opção games (também observável na figura anterior).

As diferentes ferramentas e funcionalidades que estão dispostas frente ao espectador são elementos essenciais na compreensão do agenciamento que é realizado. Elas competem para a experiência de cocriação, ao mesmo passo que constituem elementos de retenção. Esse processo influencia não só na forma e profundidade do laço, mas na própria experiência espectral, uma vez que diretamente se relaciona ao agir do espectador.

¹² Outras questões podem surgir dessa pequena reflexão – o fim da Netflix são séries e filmes ou, simplesmente, vídeos?

Compreendido o olhar teórico sobre o espectador e traçado o panorama de sua compreensão, não como sujeito ou elemento acabado, mas como construto em constante transformação, afetado por atravessamentos de ordem técnica, estética e experimental, é preciso apresentar de que forma irá se analisar uma ordem material tão complexa e plural como os serviços de vídeo streaming, suas estratégias e manifestações, visto que essa composição mosaica traz implicações diretas sobre o espectador e sua experiência.

2 PENSANDO O DISPOSITIVO COMO MEIO

Para avançar os estudos sobre a atualização do espectador, é preciso propor uma compreensão apropriada para caracterizar os serviços de vídeo streaming. Ao me deparar com uma materialidade com características e elementos tão múltiplos e, sobretudo, por reconhecer que os serviços de vídeo streaming precisam ser contemplados e analisados de forma conjunta e relacional – uma vez que é impossível desmembrá-los faticamente da experiência do espectador –, parecia que meu objeto evocava uma espécie de conceituação semirrígida, algo capaz de contemplá-lo enquanto categoria, que desse conta de adjetivá-lo sem subscrevê-lo ou reduzi-lo. O texto “Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo”, de André Parente (2007), impulsiona a proposta de compreensão dos serviços de vídeo streaming. Nesse texto, o autor defende a não redução do “cinema” à “forma cinema” e propõe que o dispositivo cinema está “entre” os múltiplos elementos técnicos e subjetivos que o compõe.

Este capítulo percorre as percepções que me levam a crer certa semelhança entre o movimento dos serviços de vídeo streaming e aqueles que levaram Foucault a propor o mais famoso de seus termos substitutivos aos reiteradamente criticados “universais”, o dispositivo. Nesse sentido, aproximo as visões de Foucault (1977) e Agamben (2005), conceituando dispositivo enquanto rede de elementos, apontando interessantes convergências com a proposta instaurada pelos rizomas de Deleuze e Guattari (1995), onde tais elementos se conectam de formas diversas e não pivotantes. Assumo, também, o cinema, de André Parente (2007), compreendido enquanto relação entre diversos elementos de ordem fílmica, arquitetônica, social. Trazendo à tona reflexões do dispositivo no âmbito das ciências da comunicação, analiso as reflexões de Braga (2011, 2018) acerca dos dispositivos comunicacionais. Percorrido esse caminho, será possível vislumbrar uma aproximação com as provocações de Marshall McLuhan (1964) e, assim, propor de forma solidificada o movimento de compreensão dos serviços de vídeo streaming enquanto jogo relacional entre elementos heterogêneos¹³.

¹³ Optei por ampliar o jogo relacional aos próprios autores invocados, evidenciando algumas relações entre eles que não sejam apenas teórico-acadêmicas, mas ressaltando afinidades pessoais e encontros.

2.1 O QUE É DISPOSITIVO? OLHAR ENTRE FOUCAULT E AGAMBEN

O título desta sessão é alusivo a uma fala de autoria de Giorgio Agamben (2005), “O que é um dispositivo?”, expressada na década de 2000. Talvez a resposta que irei apresentar não corresponda a todas as expectativas levantadas, mas me parece suficiente para traçar a proposta de adoção do termo dispositivo ao tratar dos serviços de vídeo streaming.

Michel Foucault, sem tentá-lo reduzir às definições comumente atreladas à sua atuação, tais como filósofo, historiador ou sociólogo, foi um pensador europeu cujas maiores contribuições podem ser atribuídas à desconstrução epistêmica ou à propositura de formas de pensar que afastavam os universais – grandes conceitos teóricos e categorias gerais ou entes da razão, como o Estado, a Soberania, a Lei, o Poder – do centro da discussão e os propunham dentro de uma complexa trama de poder e controle social, colocando a própria construção dos universais como pertencentes a essa rede.

Posicionado dentro dos pensamentos filosóficos de matriz estruturalista, Foucault influenciou um grande número de pensadores e movimentos sociais, como Gilles Deleuze, Judith Butler, ou mesmo as teorias feministas – movimento que outorga a Foucault a defesa de dessacralizar autores e conceitos, o que abre possibilidade para que se possa, inclusive, tensioná-lo, rebatê-lo ou “usá-lo” sem exageradas deferências.

Embora Foucault fosse crítico dos universais, ele veio a utilizar termos gerais – ou “conceitos operativos de caráter geral” (AGAMBEN, 2005, p. 11) – para designar estruturas e realidades. Mantendo a coerência com sua própria proposta, tais termos não eram erigidos sobre rochas inabaláveis ou revestidos de mantos sagrados de imutabilidade, pelo contrário, eram espécies de macroestruturas ou conceitos guarda-chuva que se proponham a agrupar estruturas variadas e cuja descrição extensiva levaria a uma limitação conceitual que desnaturaria a própria ideia – “dispositivo” é um dos termos que não encontra definição expressa na obra de Foucault, em que pese a recorrência com que é utilizada.

“Dispositivo”, assim, é um dos termos foucaultianos que ocupa o lugar dos universais (AGAMBEN, 2005) e não está vinculado a uma determinada tecnologia de poder, mas sim “a rede que se estabelece entre esses elementos” (FOUCAULT, 1977, p. 194). A ideia de dispositivo carrega um amorfismo que permite amoldar seu núcleo

à discussão sem que outra discussão tenha que ser travada para lhe definir. Foucault utilizou o termo sem aprisioná-lo durante anos em inúmeros ensaios, até que, uma vez interpelado, em uma entrevista do final da década de 1970, acerca do que era um dispositivo, ele se aproxima de um conceito para o termo.

A leitura de Agamben (2005) – que, sem reduzi-lo, mas para termos de posicionamento, pode ser encaixado como filósofo foucaultiano – sobre essa entrevista traz algumas visões ampliadas sobre a genealogia do termo e sua apropriação por Foucault. O autor (AGAMBEN, 2005, p. 11) propõe refletir acerca daquilo que dura nos diversos significados que o termo tinha em francês¹⁴, língua materna de Foucault, sobre o que constata:

Certamente o termo, no uso comum como no foucaultiano, parece se referir à disposição de uma série de práticas e de mecanismos (ao mesmo tempo linguísticos e não-linguísticos, jurídicos, técnicos e militares) com o objetivo de fazer frente a uma urgência e de obter um efeito.

O mesmo pode ser apurado a partir do uso comum dado ao termo em língua portuguesa. Uma consulta rápida a um dicionário online (DICIO, c2021) apresenta como resultado:

1 - Aparelho ligado ou adaptado a instrumento ou máquina, que se destina a alguma função adicional ou especial. 2 - Mecanismo, peça, instrumento capaz de acionar uma ação. 3 - Regra, prescrição, artigo de lei: o dispositivo constitucional. 4 - [Jurídico] Parte de uma lei, sentença, documento legal, declaração etc., que apresenta o resultado de uma ação ou a decisão que dela resulta. 5 - [Jurídico] Trecho da sentença em que o juiz declara qual das partes tem razão no litígio, ou seja, a parte em que ele se mostrou favorável; decisório. 6 - [Informática] Conjunto dos mecanismos e componentes que, estando conectados a um computador, são capazes de transferir, armazenar e processar os dados, as informações etc.

adjetivo

1 - Que contém disposição ou a ela se refere; ordem, preceito.

Etimologia (origem da palavra dispositivo). Do latim *dispositus* + *ivo*; pelo francês *dispositif*.

Sinônimos de Dispositivo

Dispositivo é sinônimo de: mecanismo, preceito, prescrição, ordem, decisório

Definição de Dispositivo

¹⁴ “Tentemos nesse momento examinar a definição do termo “dispositivo” que se encontra nos dicionários franceses de uso comum. Estes distinguem três significados para o termo:

1) um sentido jurídico em sentido estrito: ‘le dispositif c'est la partie d'un jugement qui contient la décision par oppositions aux motifs’. Ou seja, a parte da sentença (ou de uma lei) que decide e dispõe.

2) um significado tecnológico: “la manière don't sont disposées les pièces d'une machine ou d'un mécanisme, et, par extension, le mécanisme lui-même”.

3) um significado militar: “l' ensemble des moyens disposés conformément à un plan”. (AGAMBEN, 2005, p. 11).

Classe gramatical: adjetivo e substantivo masculino
Separação silábica: dis-po-si-ti-vo
Plural: dispositivos.

Observando as apropriações do termo também em língua portuguesa, podemos a elas estender as reflexões agambenianas, sobretudo por compreender o termo enquanto “conjunto de práxis, de saberes, de medidas, de instituições” (AGAMBEN, 2005, p. 12) que, enquanto fonte de subjetivações, é máquina de governo. Apropriar-se e propor aproximações requer, também, saber os limites de tais movimentos. As propostas de Foucault e Agamben são manifestamente vinculadas a relações de poder e, de acordo com os autores, impossíveis de conciliar os interesses do sujeito com aqueles da rede que o conduz.

Agamben (2005, p. 15) literalmente afirma serem fúteis os discursos “bem-intencionados sobre a tecnologia”, visto que tem nela (suas manifestações, gadgets e aparatos), instrumento do poder (dominação), sendo inconcebível um uso justo do dispositivo por parte do sujeito. Tentarei contornar esse embate e traçar esse limite apropriativo com três movimentos, paralelos e complementares. Esse movimento leva em consideração o método intuitivo de Henri Bergson (e sua leitura por Deleuze); a própria proposta disruptiva de Foucault; e a abordagem tecnocultural sobre as audiovisualidades assumida pelo TCAv e seus já mencionados autores referência.

Dentro do já mencionado método intuitivo bergsoniano, a discussão acerca do uso de modo justo dos dispositivos não é um problema verdadeiro. De acordo com o bergsonismo e sua primeira regra, questões de “sim ou não” não constituem problemas verdadeiros. Sendo fiel a essa proposta, não seria correto, nem frutífero, buscar uma solução a um falso problema. Em segundo lugar, no que tange à proposta sobre dispositivo, posso operar com a proposta foucaultiana de não-sacralização dos autores, tomando-lhes – de forma coerente e científica – termos, conceitos e discussões pertinentes ao objeto, sem ter de concordar com todo o cabedal que as circunscreve.

Por fim, dentro da análise de Agamben parece haver uma cisão dialética, quase maniqueísta, que tende a propor oposições inconciliáveis. A visada tecnocultural não se limita a tais divisões, reconhecendo outras vias e possibilidades de relações, o que me leva a aceitar e assumir que a posição do sujeito possa (e talvez até deva) influenciar nos elementos dos dispositivos – em que grau e relevância, ou quais as

extensões dessas mútuas afetações, talvez sejam as questões pertinentes a esta tese.

Indo além, já propondo aproximações a que irei recorrer em sessões futuras, “dispositivo” parece não só satisfazer a nascente necessidade de uma “arque-estrutura” capaz de conter sem limitar, mas também de propô-la enquanto veiculado a uma *práxis*, uma prática apropriativa de usos e tensionamentos, o que faz supor que o termo “dispositivo” tenha afinidade conceitual epistêmica potente à visada tecnocultural que fundamenta os olhares desta tese. Se posso me arriscar a aproximações satíricas, o amorfismo do dispositivo pode ser compreendido como uma massinha de modelar e seu uso como as famosas apropriações brasileiras do Bombril (e suas famosas “mil e uma utilidades”¹⁵). Dispositivo, um operador prático nos estudos foucaultianos, é, nas fronteiras deste trabalho, uma supracategoria que diz respeito ao conjunto de práticas operadas sobre a rede relacional.

2.2 RIZOMAS CINEMATOGRAFICOS - RELAÇÕES ENTRE DELEUZE E ANDRÉ PARENTE

Essa ideia de rede relacional aplicada a imagens em movimento não é nova, podemos vê-la no já mencionado “Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo” (PARENTE, 2007).

Antes disso, porém, é interessante compreender sob que matriz teórico-filosófica está edificada tal proposta. Não apenas no sentido de aportar-lhe fundamento, mas sobretudo perceber de que maneira a proposta dos dispositivos tem sua episteme – sua forma de desencadeamento de ideias – afeto a matrizes não unicêntricas, mas múltiplas. Felix Guattari e Gilles Deleuze, dois pensadores (pós)estruturalistas que trabalharam boa parte de suas vidas em consonância e comunhão, desenvolveram um grande número de obras filosóficas que aproximaram e releeram filósofos como Nietzsche e Espinoza, problematizando-os a partir das artes e experiências do século XX. Para uma das séries mais famosas de escritos – “Mil Platôs” (DELEUZE; GUATTARI, 1995) – publicaram uma espécie de manifesto introdutório que sustenta e orienta a proposta de seu trabalho conjunto, intitulado “Rizoma” e que compõe o primeiro tomo da edição brasileira da obra.

¹⁵ Ou “mil utilidades”, conforme piadas que assumiram a perda da função de sintonia de TV com o advento do sinal digital.

Ao propor “livro” enquanto agenciamento argumentativo, a dupla de autores faz uma analogia entre as formas de construção dos fundamentos do saber e os tipos de raiz havidos na botânica. O conhecimento clássico é o “livro-raiz”, pivotante, sólido, que aceita conexões e ramificações apenas derivadas de seu eixo principal. Ele opera em uma lógica binária, sendo que mesmo eventuais derivações podem ser reduzidas ao uno originário, o que implica reconhecer “que este pensamento nunca compreendeu a multiplicidade: ele necessita de uma forte unidade principal, unidade que é suposta para chegar a duas, segundo um método espiritual” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 12). A raiz fasciculada, ou sistema-radícula, é o fazer-saber da modernidade que enxerta multiplicidades imediatas e desenvolvidas nas rupturas de seus princípios fundantes, tais estruturas seguem devedoras – e reféns – de suas raízes originárias e suas lógicas, limitando o desenvolvimento dos enxertos a sua capacidade de retornar e se vincular àquela proposta pivô – não é um sistema capaz de verdadeiramente romper com o dualismo.

Buscar uma solução a tais raízes argumentativas não é um mero capricho acadêmico-filosófico, é praticamente uma imposição do reconhecimento de que o “mundo perdeu seu pivô” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 13), ou melhor, nunca foi unido sob essa pseudoverdade em que a solidez das raízes é construída. Os autores afirmam que conceber tal multiplicidade perpassa a possibilidade de adicionar elementos simples às estruturas, sem que esses tenham que ser adicionado devido a sua dimensão superior, mais elevada, absoluta etc. Esse sistema – dentro das analogias botânicas a que se propõem – pode ser chamado de rizoma, uma estrutura caracterizada por “princípios de conexão e de heterogeneidade: qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 14).

Dos princípios aproximativos entre os rizomas botânicos e epistêmicos, destaco aqueles que parecem mais caros a sua assunção neste trabalho¹⁶: a) princípios de conexão e heterogeneidade¹⁷; b) o princípio da multiplicidade¹⁸; c)

¹⁶ “Um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer idéia de eixo genético ou de estrutura profunda. Um eixo genético é como uma unidade pivotante objetiva sobre a qual se organizam estados sucessivos; uma estrutura profunda é, antes, como que uma seqüência de base decomponível em constituintes imediatos, enquanto que a unidade do produto se apresenta numa outra dimensão, transformacional e subjetiva” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 20).

¹⁷ “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 14).

¹⁸ “Um agenciamento é precisamente este crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda

princípio de ruptura a-significante; e d) os princípios de cartografia e de decalcomania.

Sustento, então, a defesa da ideia de rizoma neste estágio do trabalho. Não pretendo aproximá-la da ideia de dispositivo apenas pelo laço pessoal e filosófico entre Deleuze e Foucault, embora pareça improvável não observar o quão próximas sejam. Ambas as ideias são subterfúgios argumentativos que pretendem afastar estruturas sólidas da discussão, em Foucault os universais, e em Deleuze e Guattari as raízes pivotantes. As duas convocam à mente uma ideia horizontalmente espacializada (sob contraposição a verticalidade das profundezas das raízes e da carga semântica dos universais) que, para além de não terem um desenho fixo, amoldam-se às mudanças dos tempos e às emergências sociais, de maneira a se manterem adequadas em circunstâncias e eventos diversos. Eventuais rupturas são potenciais inovações nos pontos e nas redes. Não há uma ordem precisa e necessária para a compreensão das tramas. Por óbvio há leituras que vão tratar de afastar ambas propostas, mas muito mais frutíferas me parecem suas aproximações – como será evidenciado a partir da leitura de André Parente.

Parente (2007), unindo as tradições estruturalistas de seu orientador Gilles Deleuze, perpassadas por Baudry e Foucault, propõe o dispositivo enquanto campo de forças e relações de elementos heterogêneos, sejam técnicos, arquitetônicos, discursivos, afetivos – e/ou tantos quantos possam ser enlaçados. A adoção do dispositivo afasta o olhar de naturalidade sobre a “forma cinema” e o posiciona como modelo hegemônico forjado sob embates e consolidações históricas, econômicas e sociais. Mais do que posicionar a “forma cinema”, essa proposta amplia a própria percepção sobre a experiência cinematográfica; não a condiciona ou restringe a um dos elementos que compõem essa rede, mas nos fios que ligam os nós, no “entre” de tais elementos. No cinema institucionalizado, a experiência emerge não do filme de aproximadamente duas horas, da projeção, da sala, da bomboniere, da fila etc., mas do jogo relacional entre os elementos.

De acordo com essa visão, para haver dispositivo é preciso “que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorram para produzir no corpo social um certo efeito de subjetivação” (PARENTE, 2007, p. 9-10). O autor destaca que a natureza rizomática do dispositivo

necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões. Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz. Existem somente linhas” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 16).

traz como grande vantagem a ruptura da persecução dicotômica, onde os elementos são forçadamente posicionados para a criação de falsas oposições. Esse olhar diferenciador tende a isolar os elementos, de forma a afastá-los ou agrupá-los em pequenas unidades que passam a ser concebidas de acordo com o potencial de síntese a partir do choque. Essa busca incessante pelos fogos e pirotecnias das colisões ofusca o olhar para perceber as teias e linhas que se formam entre os elementos, emaranhado complexo que sustenta os nós entre si.

Pensar rizomaticamente é assumir a potencialidade de novas relações originadas da própria experiência dos elementos que é perpassada por outras experiências que com ela se comunicam. Assumir tal potencialidade é se aproximar cada vez mais de uma perspectiva tecnocultural que perscruta a duração dos elementos que se entrelaçam e reenlaçam em inúmeras atualizações. Por respeito e reverência ao papel do cinema não só nos estudos sobre imagem, mas na sua reflexão e compreensão, André Parente nomeia “cinema” esse especial “tipo de relação entre imagens, entre imagens e espectadores” (PARENTE, 2007, p. 15), que não se reduz à pretensa imutabilidade da “forma cinema”. Talvez o termo “cinema” já tenha perdido tal estatuto, porém, dura a proposta do autor que, no título, se propõe à reflexão acerca do cinema do dispositivo, ou, em outras palavras, da especial relação entre imagens e entre imagens e espectador que emerge do jogo relacional de elementos heterogêneos que concorrem à constituição de certa subjetividade.

2.3 DISPOSITIVOS COMUNICACIONAIS

Aproximações e apropriações do dispositivo foucaultiano e suas derivações no campo comunicacional também não são, em si, uma proposta inovadora (o que não faz dela menos original ou originária – benjaminamente falando). Em especial, proponho um olhar sobre as reflexões do professor José Luiz Braga nos textos “Interagindo com Foucault – Os arranjos disposicionais e a comunicação” (BRAGA, 2018) e “Dispositivos Interacionais” (BRAGA, 2011). Esses textos são abordados não com o intuito de fundamentar a possibilidade do uso, mas pelo primoroso trabalho de sustentação e argumentação, que orienta a expurgar tendências acadêmicas de assunção de “dispositivos prontos”, bem como pelo cuidado com que pontua questões pertinentes à comunicação.

Em primeiro lugar, observemos dois pontos destacados por Braga em seu texto de 2018: a) dispositivo é uma abordagem metodológica da qual Foucault lança mão como alternativa aos universais¹⁹, apresentando componentes possíveis em uma tática cumulativa e não categorizadora, mais geral que a episteme porque seus elementos são muito mais heterogêneos, de ordem discursiva e não discursiva; e b) sua opção por traduzir a palavra francesa "réseau" por sistema de relações e não por rede (como havido na proposta de Agamben acima analisada) – embora a ideia de rede possa alcançar metaforicamente tal concepção, expô-la de maneira explícita confere maior autoridade à proposta foucaultiana.

As características do dispositivo passam a se desenhar no texto de Braga (2018, p. 82): uma “rede de conexões não preestabelecidas, que se pode formar entre os elementos”. A sutileza do grifo do autor já prepara o leitor para a discussão acerca da natureza do vínculo do dispositivo – um jogo, potencial, sem regras predefinidas, não imutáveis, uma espécie de arranjo, que influencia e é influenciado pelos elementos heterogêneos que estão ali dispostos. Um sistema que, embora “consolidável”, não se solidifica. No processo de consolidação, aquele determinado dispositivo ganha certo estatuto de verdade, tornando-se critério de distinção entre verdade e falsidade. Nota-se que a proposta foucaultiana não cristaliza o dispositivo, mas reconhece que as apropriações sociais os limitam. Essa apropriação limitada, contudo, não é capaz de afastar a ausência de elementos e critérios apriorísticos com que o dispositivo é formado, o que mantém nele a potencialidade do sistema relacional cumulativo.

O arranjo elabora as regras com as quais o dispositivo opera, embora o momento da consolidação faça supor, ou parecer, que foram essas regras que determinaram o funcionamento e as relações dos elementos. Braga (2018, p. 88) aponta para a regularidade com que esses “dispositivos prontos” assumem destaque no senso comum e na academia, situação em que “o modelo foucaultiano é tomado como teoria explicativa pronta e generalizada da realidade - sem dar atenção a sua força heurística”, sendo que eles não só desnaturam a proposta, como são totalmente incoerentes, visto que a própria constituição do dispositivo, enquanto perpétuo preenchimento estratégico, conduz a impossibilidade de serem dados prontos aprioristicamente.

¹⁹ “A recusa dos universais é o lugar em que o dispositivo encontra seu sentido epistemológico e sua possibilidade heurística” (BRAGA, 2018, p. 84).

Assim pontua Braga (2018, p. 84-85):

Dispositivo não é, portanto, uma essência, uma ideia universal. Não é o que move os processos sociais - é o resultado instável e frequentemente canhestro dos arranjos pelos quais as urgências foram ou são enfrentadas. Estudar dispositivos corresponde a examinar esse processo tentativo - descobrir as lógicas internas e históricas do arranjo elaborado.

Dispersas na reflexão de Braga (2018, p. 87), ainda é interessante destacar algumas características do conceito e uso de dispositivo enquanto “uma visada epistemológica, e não uma teoria propositora de categorias fechadas”, cuja sequência “não se caracteriza como uma evolução contínua”, cada dispositivo é *sui generis*, sendo coerente a assunção de que tal expressão pareça “se moldar plasticamente, a vários propósitos de reflexão” (BRAGA, 2011, p. 4), sendo o próprio “sucesso da expressão” derivado de sua flexibilidade e transponibilidade, nos termos do autor. Nesse sentido, pode-se dizer que o próprio (ou o próprio desenvolvimento do) conceito de dispositivo é coerente à processualidade que lhe é peculiar, pois primeiro Foucault lança mão dele enquanto subterfúgio argumentativo para, então, posteriormente, expor aquilo que o caracteriza. A própria origem do dispositivo está dentro de um processo não previdente ou rigidamente estruturado.

Quando aplicado à pesquisa, o dispositivo tem uma íntima relação com o pesquisador, sua experiência e experimentação. O problema de investigação vai conduzindo os elementos e arranjos emergentes naquela trama, ou conforme Braga (2011, p. 6):

[p]odemos então considerar que “dispositivos de interação” são espaços e modos de uso, não apenas caracterizados por regras institucionais ou pelas tecnologias acionadas; mas também pelas estratégias, pelo ensaio-e-erro, pelos agenciamentos táticos locais – em suma – pelos processos específicos da experiência vivida e das práticas sociais.

Os serviços de vídeo streaming, como se dará a ver a partir dos exemplos ao fim deste capítulo, comportam-se como “dispositivos de interação”, balizando e equilibrando posicionamentos institucionais com movimentos tentativos, abdicando, por vezes, de raízes sólidas e estáveis em vias de sua manutenção frente às mudanças de tendências. Nesse movimento, é preciso buscar nas experiências e expectativas dos espectadores os nós que comporão sua rede, os pontos que darão suporte às mudanças.

2.4 BREVES CONCLUSÕES SOBRE DISPOSITIVO

Erigidas tais perspectivas, sendo que elementos de ênfase e reiteração já dão pistas do que se está desenhando a partir da conceituação de dispositivo, pretendo fazer um pequeno fechamento acerca do que é dispositivo nesta etapa da tese, bem como os elementos que da perspectiva teórica aqui ecoam. Esse primeiro fechamento vai preparar a compreensão necessária para o movimento seguinte: o posicionamento e aproximação do dispositivo como meio.

Ao invés de simplesmente enumerar e resumir as características e reflexões de forma a posicioná-las alinhadamente, vou propor uma provocação a partir do uso comum do termo dispositivo na comunicação e na tecnologia através de exemplos cotidianos.

Como primeiro exemplo, tomemos a ideia dos smartphones enquanto “dispositivos” no uso comum do termo. Não é incomum a leitura de frases (imperativas) que dizem “conecte seu dispositivo”. Ao acionar aquela série de comandos penso que, na verdade, estamos nos conectando ao dispositivo (rede) por intermédio daquele aparato/aparelho. O dispositivo é a rede relacional de demandas e necessidades (criadas, alimentadas e inventadas) que provocam e propiciam a ideia de que precisamos estar conectados àquela rede de forma instantânea e responsiva. Acredito que começo a me aproximar das extensões de McLuhan²⁰.

Tomemos como segundo exemplo uma televisão smart²¹. Em sua maioria apresentam certa conectividade com smartphones. Se o uso comum imperasse, teriam um dispositivo conectado a outro. Por isso, reforço que temos aparatos que são elementos dessa rede, desse jogo relacional. Ao final deste capítulo, os esquemas podem ajudar a visualizar essa perspectiva. Por ora, tomo os elementos que me são mais caros para deixar à vista: dispositivo enquanto rede relacional, onde não há ponto central, mas sim uma construção múltipla de elementos heterogêneos e vastos, cujos nós são interligados por fios sem ordem predefinida e sem elementos de base estruturante; e o desfazimento de um nó ou de uma série de relações não gera o

²⁰ Lanço a provocação e o convite a sempre que o leitor dessas ideias se deparar com o comando “conecte seu dispositivo”, amplie a leitura e observe o comando ali inscrito: “conecte-se ao dispositivo por intermédio de seu aparato”.

²¹ Smart TV é, genericamente, qualquer aparelho televisor capaz de se conectar à internet. Suas principais características são a conectividade e a (potencial) interatividade, bem como a possibilidade de customização a partir da instalação de softwares e aplicativos.

desfazimento de todo o processo, sua constante adaptação e alargamento rompe uma linearidade gerativa.

2.5 O DISPOSITIVO É O MEIO – APROXIMANDO REFLEXÕES DE MCLUHAN ÀS RELAÇÕES DISPOSITIVAS

Outra chave de leitura possível para a proposta relacional que está sendo defendida se baseia em Marshall McLuhan, visionário e controverso pesquisador canadense, cujas máximas provocativas fizeram das leituras apressadas de suas ideias fonte de má interpretação no meio acadêmico²². A mais famosa de suas afirmações, “o meio é a mensagem”, simbolizaria esta ponte de diálogo com esse autor.

A sentença pode ser entendida como uma crítica à visada dos estudos comunicacionais à época, que se concentravam exclusivamente no conteúdo veiculado, tratando o meio como algo dado, de menor relevância dentro daquele sistema. Para compreender a proposta de McLuhan é preciso ter em mente alguns pressupostos que ele próprio vai homeopaticamente dispor no texto: os meios são extensões do ser humano; o novo estalão introduzido por uma nova tecnologia ou extensão induz consequências sociais e pessoais que são fruto do próprio meio; “a ‘mensagem’ de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas” (MCLUHAN, 1964, p. 22).

O autor aponta exemplos de tecnologias que alteraram a percepção da humanidade sobre si e constrói a ideia de que o conteúdo, a mensagem, daquela tecnologia é essa mudança e não a coisa que ela produz. McLuhan (1964, p. 21) atenta às implicações da tecnologia mecânica:

Em termos da mudança que a máquina introduziu em nossas relações com outros e conosco mesmos, pouco importava que ela produzisse flocos de milho ou Cadillacs. A reestruturação da associação e do trabalho humanos

²² Conforme destaca Santaella (2012, p. 4): “Do mesmo modo, em McLuhan, o antiacademicismo, que lhe valeu críticas das mais diversas ordens, evidencia-se no modo como expressava sua enorme erudição, trazendo para a discussão autores dos mais diversos campos do conhecimento, da arte e da literatura sem a menor preocupação com as notas de referência, discorrendo sobre seus temas por meio de aforismos, metáforas, trocadilhos e jogos de palavras. Seu método é o do mosaico de justaposições que se juntam como uma coleção de ecos e reverberações temáticas.” Ideias semelhantes são expostas por Erick Felinto no prefácio da obra “Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global - Comunicação, Memória e Tecnologia” (PEREIRA, 2011).

foi moldada pela técnica da fragmentação, que constituiu a essência da tecnologia da máquina.

Diferente, quase oposta, é a tecnologia da automação, que opera em profundidade, de forma integral e descentralizadora. A luz elétrica, uma espécie de meio sem mensagem²³, um veículo por excelência, é informação pura e exemplo dessa automação enquanto modalidade tecnológica. A construção de McLuhan é ousada, baseia-se na ideia de instantâneo que as redes elétricas operam sobre a humanidade. Antes das redes elétricas, o ser humano passou por uma mecanização fragmentária, que conduz a uma espécie de dispersão onde cada conteúdo se sobrepõe a rede que o sustenta. O mundo sequencial induz a uma falsa ideia de causalidade, esse mundo sequencial era o universo das fábricas, das esteiras, ou mesmo do cinema, uma série de atividades que eram unidas sob um discurso agregador, cuja ordem servia ao conteúdo. Segundo McLuhan (1964, p. 26):

Contudo, como David Hume mostrou no século XVIII, não há princípio da causalidade numa mera sequência. O fato de uma coisa seguir-se a outra não significa nada. A simples sucessão não conduz a nada a não ser a mudança. Assim a eletricidade viria causar a maior das revoluções, ao liquidar a sequência e tornar as coisas simultâneas. Com a "velocidade instantânea", as causas das coisas vieram novamente à tona da consciência, o que não ocorria com as coisas em sequência e em consequente concatenação.

A mudança provocada pela cedência do sequencial ao simultâneo é o ingresso no mundo da estrutura e configuração (MCLUHAN, 1964). Não mais é possível assumir objetos isoladamente, desconsiderar os fatores que lhe são subjacentes e correlatos, há integralidade e unidade nos elementos, há relação. Nas palavras de Vinicius Andrade Pereira (2011, p. 107):

McLuhan sempre chamou atenção para o fato de que toda e qualquer investigação deveria desviar o olhar fixo do objeto que se busca apreender, focando o fundo adjacente ao objeto, pois esse fundo seria capaz de revelar novas facetas do objeto em questão. [...] Aposta-se, assim, com tal metodologia, na impossibilidade de se separar rigidamente sujeito, objeto e contexto, ou, simplesmente, figura e fundo.

Dessa forma, lançar um olhar sobre serviços de vídeo streaming é compreendê-los como trama complexa, como um meio. Sempre que vislumbramos um conteúdo dentro do meio, estamos diante de um outro meio, constituído a partir

²³ "A luz elétrica é informação pura. É algo assim como um meio sem mensagem, a menos que seja usada para explicitar algum anúncio verbal ou algum nome" (MCLUHAN, 1964, p. 22).

de tramas complexas próprias²⁴. Não é que conteúdos não existam, mas eles não existem por si, eles existem em função de uma série de relações em rede e a elas servem em outras análises. É o que será observado nos elementos heterogêneos que compõem os dispositivos *serviços de vídeo streaming* – cada nó dessa relação, se analisado por si, poderia ser tomado como meio próprio, com suas relações internas e externas adjacentes.

Creio que seja possível afirmar que “o dispositivo é o meio”, enquanto ambas as categorias apontam ao não enrijecimento dos objetos de análise, mas pelo contrário, a sua configuração estrutural, múltipla e complexa. Onde não é possível isolar os pequenos fragmentos, porque o todo é que conduz a apreensão daquilo que emerge dessa relação. Aproximando do meu objeto de pesquisa, não é possível pensar nos serviços unicamente a partir de seus softwares, ou seu conteúdo disponível. É preciso reconhecer as múltiplas relações necessárias para seu estabelecimento e das quais elas também são partícipes – internet de alta velocidade, pagamentos por cartão crédito, televisores de alta qualidade e conectividade, espectadores usuários de redes sociais, entre outras. Todos esses elementos – tão diferentes e cada qual repleto de potencialidades e peculiaridades – operam de forma relacional, num movimento rizomático de tensionamentos.

Não compete diretamente a questão em debate, mas enquanto elemento indiciário das transformações e rupturas sofridas pelos paradigmas audiovisuais a partir dos serviços de vídeo streaming, é possível observar o fato de que, no atual modelo de distribuição de conteúdo, elas tenham integralizado o conceito de janelas de exibição. Até poucos anos, um filme era lançado no circuito de festivais, depois percorria as salas de cinema, espaços de venda exclusivos, locadoras, televisão e “outros formatos”. Depois, a figura da locadora passou a dar lugar a canais de televisão especializados e/ou serviços de nicho. Hoje já não há uma ordem fragmentária na cadeia audiovisual, é tudo simultâneo²⁵ (como a rede elétrica), os

²⁴ “Este fato, característico de todos os veículos, significa que o ‘conteúdo’ de qualquer meio ou veículo é sempre outro meio ou veículo” (MCLUHAN, 1964, p. 22).

²⁵ Vale pontuar que já houve experiências de lançamentos simultâneos, ou que subvertessem a ordem padrão, mas sempre em caráter experimental e subversivo, como o gaúcho “Os 3 efes” de Carlos Gerbase (ORICCHIO, 2007).

lançamentos estão em um ou outro player, sem haver uma ordem canônica, podendo ser lançado em todos ao mesmo tempo^{26,27}.

2.6 SERVIÇOS DE VÍDEO STREAMING COMO DISPOSITIVO AUDIOVISUAL – ELEMENTOS DE APROXIMAÇÃO AO ESPECTADOR COMO CONSTRUTO

Essa proposta teórico-argumentativa, que afeta toda a pesquisa, especialmente os caminhos tecnometodológicos seguidos, se põe a responder minhas inquietações quanto à pergunta – cotidianamente realizada em ambientes não necessariamente acadêmicos: “Lucas, o que tu estudas?” E a resposta a mesma: “Eu estudo serviços de vídeo streaming, tipo a Netflix. Mas não só o serviço em si, também a interação dela nas redes sociais, a história dela [...]”. Essa espécie de ausência de resposta, ou de uma resposta estruturada, foi o que criou a necessidade de propor e poder afirmar que “eu estudo os serviços de vídeo streaming enquanto dispositivos, enquanto rede relacional de elementos heterogêneos, que envolve tanto as funcionalidades das plataformas, software, sua relação com as redes sociais, histórico, enfim, tantos elementos quanto lance mão em sua composição”.

De acordo com observação preliminar dos diferentes serviços, evidencia-se que não são os mesmos elementos que os compõem, cada qual tem elementos mais ou menos relevantes de acordo com a própria rede que estabelece. Esses elementos vão, rizomaticamente, vincular-se entre si, às vezes criando novos elementos e laços, às vezes rompendo, às vezes reforçando estruturas. Em um movimento tentativo, de múltiplos tensionamentos, é possível observar essa articulação dos serviços tomados como dispositivos. Pode-se dizer, em termos mcluhianos, que o serviço seria a figura e sua rede relacional o fundo.

Sustentando e argumentando tal perspectiva, na sequência desta seção, trarei algumas propostas das redes que formam determinados serviços, bem como inferências e especulações sobre os movimentos observados. Antes, porém, é preciso atentar ao meu problema de pesquisa. Potencialmente, poder-se-ia perseguir qualquer fenômeno ou virtualidade que aflore dessas relações, talvez seja impossível

²⁶ Reflito isso a partir do material produzido pela BRAVI e pelo SEBRAE, defendido pelo presidente da BRAVI, senhor Mauro Garcia, durante o webinar “LATC Webinars - Os Desafios da Regulação do Streaming no Brasil”, promovido pela *Latin American Training Center* (LACT), em 29 de abril de 2021.

²⁷ Essa mesma perspectiva compõe um dos elementos destacados na Figura 1 deste texto.

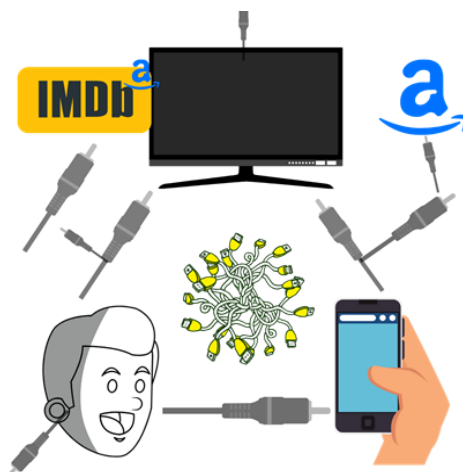
enumerar tudo que possa emergir de relações feitas por elementos compostos de outras infinitas relações, considerando que o conteúdo de qualquer meio é também meio, ou que os nós de uma rede no dispositivo são também outros dispositivos, formados por outros nós e assim por diante. Contudo, minha vontade de pesquisar sempre se baseou nas pessoas e, nesse caso, aquelas que são a razão teleológica dos serviços de vídeo streaming, o espectador.

Esse espectador é um elemento em constante tensionamento. Quando um serviço de vídeo streaming apresenta os elementos que elegeu para formar seu dispositivo, ela está presumindo um (ou alguns) construto(s) de espectador. Ela propõe seu espectador idealizado e imaginado, mas não o faz categoricamente, como numa bula de remédios, e sim através dos elementos dispersos em suas relações: atividades nas redes sociais, maneiras de se posicionar frente às questões de impacto social, funcionalidades direcionadas a quem tem mais ou menos aptidão a tecnologia. Eles assumem, também, que não são elementos estanques, porque percebem que o próprio construto de espectador está sujeito às mudanças provocadas pelas relações em jogo entre os elementos. Sabem que não é possível fechar aquele ecossistema, outros elementos virão adentrar suas relações e modificá-las de diversas maneiras, por vezes imprevisíveis. Mais do que isso, essa rede é atravessada por elementos do construto de espectador por vezes não esperados, mas que duram na atividade espectral de forma silenciosa e nem sempre evidente.

Esse construto de espectador emerge das relações, vencedoras e esquecidas, mais evidentes ou na opacidade que as experiências audiovisuais foram propiciando às pessoas. Ele é atravessado, também, pelas apropriações que as próprias pessoas fizeram delas, mesmo que não fossem o que seus inventores, fabricantes e produtores tivessem imaginado. Nos próximos capítulos serão comentados alguns exemplos de tais perspectivas, bem como apresentadas as perspectivas médio-arqueológicas que os suportam. Por ora, cumpre levantar uma questão relevante acerca da rede de elementos formada pelo dispositivo: o espectador (em si) pertence a rede ou é o elemento de subjetificação que emerge da rede (conforme as perspectivas foucaultianas) ou, em outras palavras, o espectador se constitui numa espécie de nó *sui generis* daquela trama ou é a presa a ser capturada, num eterno jogo de gato e rato?

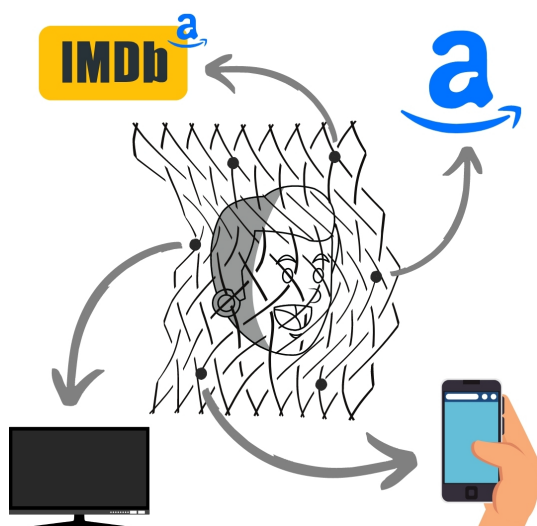
Nas primeiras propostas que lancei sobre o tema²⁸, estava inclinado a dispor o espectador entre os elementos que formam o dispositivo. Ao ler e me aprofundar mais sobre a construção teórica dele, tive a impressão de que o espectador pudesse ser um “elemento fim” sobre o qual a rede operaria.

Figura 6 - Primeiro esquema dispositivo Amazon Prime Video



Fonte: Ness e Fischer, 2020

Figura 7 - Segundo esquema dispositivo Amazon Prime Video, com o espectador já não pertencendo a trama, mas como elemento externo que o tensiona.



Fonte: Elaborado pelo autor

²⁸ Esta proposta tem sido parte da minha pesquisa, que tenho levado a encontros e congressos para debate. Ela está presente no texto “Streaming de vídeo enquanto dispositivo: primeiras incursões de uma visada tecnocultural sobre a Amazon Prime” (NESS; FISCHER, 2020) e no Anais do III SDCOM - “Plataformas de vídeo streaming como dispositivos” (NESS, 2020).

A discussão acerca dos dispositivos será feita a seguir, agora apenas pretendo demonstrar o embate acerca da posição do espectador na rede relacional. A Figura 6 traz minhas primeiras tentativas de compreender o serviço de vídeo streaming Amazon Prime Video enquanto dispositivo e apresento os elementos que no momento se evidenciaram acerca da plataforma: o espectador, o pertencimento à Amazon e o uso em “duas telas” do X-RAY (banco de dados sobre o conteúdo, vinculado ao IMDb, Internet Movie Database, que também pertence à Amazon, cujas informações sobre cada cena aparecem em tempo real de sua execução). As setas – em formato de “cabo AV” – mostravam as conexões rizomáticas, sem origem ou fim, e o emaranhado de cabos USB representava a potencialidade infinita de conexões, aproximações, reconexões etc.

Já na Figura 7, utilizando os mesmos elementos heterogêneos de composição do dispositivo, posicione-os enquanto nós da rede de subjetivação, que exerce sua influência sobre o espectador. Esse espectador também exerce sua influência sobre a rede que o cerceia, tensionando-a e “forçando” os nós, alterando suas relações e promovendo novos nós e interações. De forma nenhuma a proposta da Figura 7 quer limitar o dispositivo a uma lógica de consumo e captura de clientes, onde o espectador é refém de uma macroestrutura que o domina e conduz, mas ela identifica a natureza diversa de sua posição na relação.

Independentemente dessa questão, o que ambas propostas apontam é a interferência do espectador na rede, seja o espectador um nó na rede, seja ele o objeto a ser capturado, há uma afetação daquele sistema em função da presença daquele elemento. Essa questão ainda não está respondida, visto que não muda – em essência – o status relacional que há entre espectador e demais elementos. Talvez ela venha a ser respondida ao fim dessa análise, talvez não. Provavelmente, esse status duvidoso sobre ele diga sobre a relevância do espectador para esta pesquisa.

Por oportuno, creio que seja o momento de reforçar aspectos aventados acerca dos dispositivos (de forma genérica e teórica) que ecoam com força nas materialidades. Os serviços de vídeo streaming não se encontram sustentados em único nó de sua rede, nem estabelecem uma ordem linear de acesso do espectador a si. Por exemplo, no caso do Amazon Prime Video, é indiferente ao dispositivo (como um todo) se a chegada do espectador se deu direto pelo interesse nos vídeos ou foi consequência “banal” da já contratação dos serviços Amazon Prime. No caso

específico, a rede adaptar-se-á para promover os elementos que julgar interessante a partir dos aspectos acionados por cada espectador.

Movimentos externos irão gerar rupturas e novos nós. Como a entrada do Amazon Prime Video com mais “força” nas redes sociais, inclusive utilizando de brincadeiras, memes e “embaixadores”, como os “vovôs tiktokers” em suas campanhas²⁹. Esse posicionamento parece distante da postura mais vinculada ao meio audiovisual clássico/ortodoxo (produção/crítica) do serviço que pertence ao grupo dono do IMDb e sua vinculação com o X-Ray. O interessante do uso da perspectiva do dispositivo é que nela não há a necessidade dessa espécie de “coerência” muitas vezes exigidas em sistemas rígidos. Assumindo os princípios rizomáticos já destacadas – conexão, heterogeneidade, multiplicidade ruptura a-significante, cartografia e decalcomania –, tem-se que o objetivo do dispositivo é se manter, mesmo que tenha que se desfazer, reinventar, reconectar, apartar, transigir, multiplicar ou mesmo parecer incoerente³⁰.

No momento, tenho trabalhado na estruturação de uma proposta de arranjo visual dos dispositivos que não os submeta a sequencialidades. Trago aqui um esquema estático de cada uma das materialidades abordadas, sabendo que posso ser traído porque tal sequencialidade acaba por interferir, conduzindo o leitor.

Nos esquemas a seguir expostos, tentei já apresentar algumas inferências minhas, dispondo com tamanhos maiores os elementos que aduzo enquanto mais relevantes naquele serviço. Trago as observações gerais traçadas e propostas sobre Amazon Prime Video, Netflix e GloboPlay.

²⁹ Em um anúncio de março de 2021 (PRIME VIDEO, 2021), o Prime Vídeo utiliza os “vovôs tiktokers” (um casal de idosos octogenários que faziam vídeo engraçados nas redes sociais), em um anúncio em que promove o serviço destacando suas produções ao perguntar se determinado conteúdo estava disponível no “TuDum” ou no “Prime Video”, fazendo uma alusão direta à Netflix (e sua assinatura sonora – mais informações na nota de rodapé nº 59) Pontuo, com pesar, o falecimento de um dos “vovôs tiktokers” em julho de 2021.

³⁰ Esses movimentos talvez fiquem mais claros em abordagens futuras, mas a título ilustrativo destaco o Globoplay, que passou por fortes reestruturações e já fez parcerias de assinatura conjunta com outras plataformas de vídeo streaming – o que pode parecer incoerente com a ideia de venda e promoção.

Figura 8 - Dispositivo Amazon Prime Video ampliado



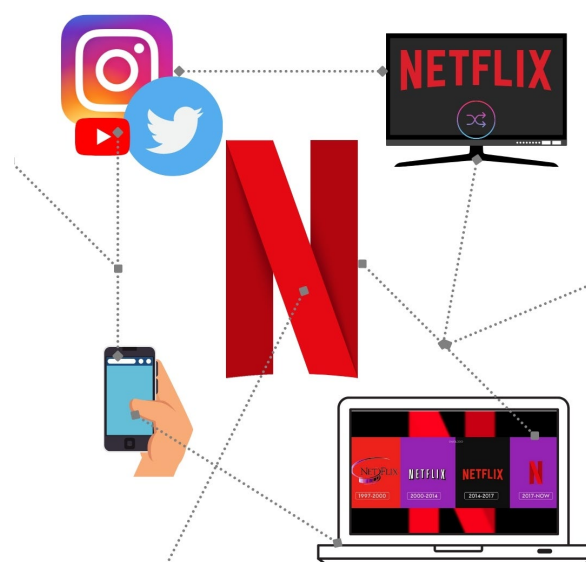
Fonte: Elaborado pelo autor

O dispositivo Amazon Prime Video é marcado pela presença da empresa Amazon e seu poderio econômico³¹. Embora essa possa parecer uma argumentação genérica, já que todos os serviços estão ligados a um serviço ou empresa, nesse caso ela ganha especial contorno, já que o Prime Video é um dos benefícios que o assinante do serviço *Prime* recebe, além de vantagens exclusivas em compras, frete grátis e muitos produtos, livros grátis no Kindle, uma plataforma de música e outros diversos serviços, ou seja, seu acesso não é uma finalidade exclusiva da contratação. Dessa forma, há certa centralidade desse pertencimento em diversas de suas relações, uma limitação da “autonomia” da plataforma. Se comparado, por exemplo, à Netflix, a presença do Prime Video nas redes sociais é menor³². Sua presença é forte em televisões smart, com botões de acionamento direto. Um de seus diferenciais é o X-Ray, serviço vinculado ao IMDb que, como já mencionado, também pertence à Amazon. A plataforma usa de estratégias não muito comuns em serviços pagos, como trailers obrigatórios para a promoção de seu conteúdo, além dos relatos sobre a baixa qualidade (ou inexistência) do sistema de recomendação (MACIEL, 2021).

³¹ Segundo o estudo BrandZ, edição 2021, realizado pela consultoria Kantar, a Amazon figura entre as três marcas mais valiosas do mundo, ao lado da Apple e Google (ECONOMIA UOL, 2021).

³² Em números absolutos, a conta do Instagram da Netflix Brasil (@netflixbrasil) tem 2650 publicações e a conta do Prime Video Brasil (@primevideobr) tem apenas 882 (dados de 26 jul. 2021).

Figura 9 - Dispositivo Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor

Com a proliferação dos streamings de vídeo, talvez a Netflix tenha perdido seu status de “marca-sinônimo” para a categoria, mas ainda goza de alto grau de pioneirismo e referência. Seu carro chefe é o sistema de recomendação, tido como seu diferencial desde sua origem enquanto serviço de locação de mídias físicas pela internet. A Netflix tem alta presença nas redes sociais, através de seus perfis oficiais, o que sugere uma participação na vida de seu assinante mesmo nos momentos em que ele não está conectado dentro de seu sistema³³.

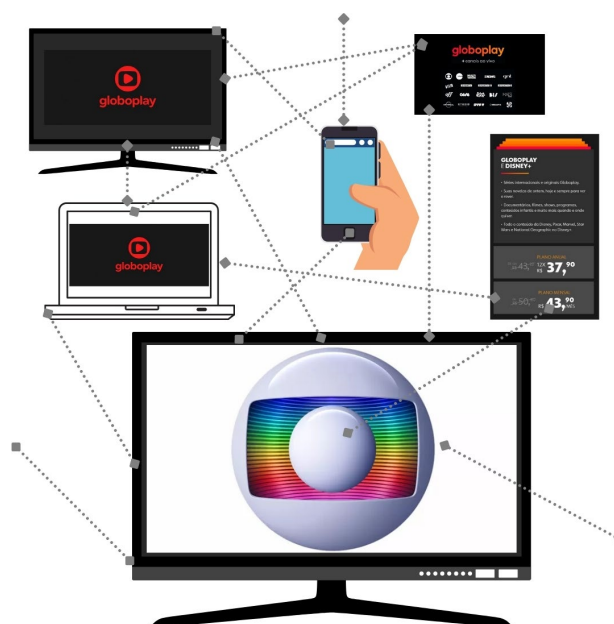
Outra característica interessante é sua aptidão à inovação tentativa, o que é marcado pelas constantes mudanças na identidade visual e, principalmente, por funcionalidades aparentemente incoerentes com sua proposta de escolha do que assistir, como a sugestão aleatória. Tal opção é especialmente relevante porque ela vem sendo testada em diferentes formatos: primeiro pela “reprodução aleatória” de um episódio de séries recorrentes assistidas pelo usuário, disponível apenas para sistema Android e que não fez o sucesso esperado. Menos de um ano depois, a Netflix começa a investir na ideia do “título aleatório” geral, baseado no seu sistema de recomendação – a propaganda de lançamento é bem-humorada, como de praxe na Netflix, e apresenta um controle remoto cansado da dificuldade de um casal em escolher o que assistir, ele sugere o uso do botão “*play something*” e encerra o informe

³³ Nesse sentido, o dispositivo Netflix é “maior” que o sistema que, aparentemente, lhe conteria.

com a frase de efeito: "Às vezes a melhor escolha é não escolher"³⁴.

Outro ponto relevante, do ponto de vista especulativo, é que tal opção começou a ser ofertada em televisões smart. O aparelho TV goza de um status de mobiliário, uma presença nas salas das famílias e que habitualmente está ligada propagando informações e conteúdo, muitas vezes de forma "automática e natural", sem escolha, sem atenção, sem ato volitivo ativo. Ao iniciar seu teste em televisões, a Netflix parece assumir, também, seu papel dentro desse sistema. A noção de dispositivo é cara, nesse exemplo, por comportar essa aparente incoerência do "a melhor escolha é não escolher" e o alto grau de adaptação a que estão sujeitas os serviços de vídeo streaming.

Figura 10 - Dispositivo Globoplay.



Fonte: Elaborado pelo autor

Creio que não há como não assumir a relevância da (TV) Globo sobre o GloboPlay. Conteúdos em convergência mesmo para usuários não-assinantes, estratégias de marketing vinculado, onde uma "amostra grátis" do conteúdo é exibido na programação da emissora, ou mesmo estratégias de publicidade mais "tradicionais", com anúncios de conteúdos que serão inseridos na plataforma e a

³⁴ O conteúdo pode ser acessado diretamente no site da Netflix (2021).

utilização de propagandas para impulsioná-los³⁵. O GloboPlay não é a Rede Globo, mas é da Rede Globo e faz uso disso. Exemplo recente é a inserção de novelas mexicanas (originais e remakes) no catálogo da plataforma. Embora as novelas mexicanas sejam tradicionalmente vinculadas ao SBT, a Rede Globo se consolidou enquanto “o lugar de ver novelas”. Com as rupturas de paradigma expressos nos serviços de streaming (incluído consumo de conteúdo variado, a assunção de que os assinantes não se enquadram nos antigos rótulos de qualidade), ela quer se posicionar nacionalmente enquanto “streaming de ver novela”.

Assumir os serviços de vídeo streaming enquanto dispositivos significa atentar ao seu caráter múltiplo, maleável, em expansão, não limitado a pretensas coerências; são redes, sistemas adaptáveis, repletos de nós e subterfúgios. Seu objetivo principal é se manter, mesmo que isso signifique transformações aparentemente radicais, mas essa é a “vantagem” da raiz não-pivotante – ela pode abandonar elementos sem que o todo seja perdido. Se de um lado pude “resolver”, ou melhor, propor uma forma de pensar os serviços que comportasse suas características, é preciso buscar um termo que consiga apreender coerentemente todo esse cabedal relacional no trato com o espectador. Qual a ponte entre o espectador e os dispositivos? Qual construção conceitual pode suportar um fenômeno *sui generis* como esse? A resposta que propomos é a prática de telas, sugerindo-a a partir de uma análise fundada na arqueologia das mídias, tema do próximo capítulo.

³⁵ No evento “ConectaMais 2020”, da UNISINOS, o diretor de Mídias Digitais da Globo, Erick Brêtas, responsável pelo GloboPlay, mostrou o gráfico de acesso aos conteúdos da plataforma de acordo com sua veiculação nos canais vinculados à empresa. O poder de condução é inegável.

3 PRÁTICA DE TELAS – UMA PROPOSTA APROPRIATIVA

O cinema avoca para si uma ideia de princípio quase messiânico: o que veio antes redundando nele e o que vem depois são apenas ecos de sua presença. Por mais que o mito fundante do cinema já não seja tão forte, sua presença é sempre sensível. O olhar sobre a arqueologia das mídias afasta (pelo menos um pouco) essa prepotência cinematográfica, assim como a visada tecnocultural auxilia a compreender as implicações do papel do cinema na cultura de massas e porque esse mito fundante não deve ser adorado nem afastado, mais inserido no âmbito do que convencionei chamar prática de telas.

Conforme assinalado anteriormente, a especial relação entre espectador e o dispositivo me conduzia a uma busca por um termo adequado para contemplar as suas características peculiares. A ideia de consumo, seja pelo viés mercadológico, seja pela acepção dos estudos culturais, não parecia capaz de atender as demandas rizomáticas e o forte tensionamento que o jogo relacional impõe sobre a rede. O termo “consumo” carrega uma conotação fortemente mercadológica, marcada pela disparidade entre partes e elementos colocados em oposição. Existe uma certa dialética forçadamente imposta pelas tradições marxistas das Ciências Sociais, que não se coaduna com as perspectivas adotadas nesta tese, como a assunção do termo dispositivo para André Parente (2007), que nega oposições artificiais impostas por pensadores, ou mesmo o diálogo com McLuhan, Flusser e Benjamin, que Santaella (2012) destaca como rupturas às tradições marxistas.

Ora, seguindo essa linha, seria incoerente não lhe propor termos que fossem mais adequados a sua acepção. Seguindo a ideia de dispositivo, reconheço todo um jogo relacional de múltiplas, fluidas e recíprocas experiências e afetações entre seus elementos. Precisaria encontrar um termo para essa especial relação. Se André Parente chamava de cinema a especial relação entre o homem e a imagem, eu poderia também buscar o “meu cinema”. Eis que sob o olhar de Erikk Huhtamo (2013) encontro o termo “prática de telas”.

3.1 A PRÁTICA DE TELAS POR CHARLES MUSSER

A propositura do termo “prática de telas” é atribuída por Huhtamo (2013) ao pesquisador estadunidense Charles Musser³⁶. Ele possui grande número de

³⁶ Charles John Musser é um cine-historiador e documentarista. Desde 1992, é professor na Universidade de Yale, onde atua nas áreas de estudos de cinema e mídia. Suas obras publicadas

pesquisas no que a história do cinema convencionou chamar de “primeiro-cinema” e “pré-cinema”, embora o próprio autor seja crítico dessas categorias³⁷. Em uma perspectiva próxima à arqueologia das mídias, seus estudos inserem o cinema dentro de uma longa linhagem de aparatos, tecnologias, apropriações e usos que influenciaram as práticas cinematográficas, sejam por parte dos exibidores, dos espectadores, seja por parte de toda a experiência sociocultural.

A história tradicional do cinema tem uma matriz técnico-determinista, tendente a posicionar tecnologias e aparatos em linhas de substituição e obsolescência, não em termos de continuidade e cooperação. Conforme Musser (1984) destaca, textos e ensaios que datam do primeiro cinema sofrem grande influência de epistemes positivistas, trazendo fortemente a ideia de sucessão e progresso e não de simultaneidade e diálogo. Fixando-se nas diferenças e “buscando o novo”, são incapazes de demonstrar as afetações e relações.

Nesse sentido, o autor busca afastar modelos históricos tradicionais e posiciona o cinema dentro da história das telas, traçando relações com diferentes experiências que, em coexistência e tensionamento, contribuem para a compreensão da relação do ser humano com as telas. Conforme Musser (1984) pontua, de maneira convergente com outros autores caros a este trabalho, o cinema não emerge do caos ou do nada, ele é parte de uma série de repetidas transformações cujas práticas e apropriações conduziram a mudanças no sistema cultural. Nas palavras de Musser (1984, p. 60, tradução minha):

Esse novo modelo para a história das telas, ao contrário, está interessado com prática e *práxis*. Prática de telas sempre tem um componente tecnológico, um repertório de estratégias de representação e uma função cultural - todos passando por constantes mudanças interrelacionadas.

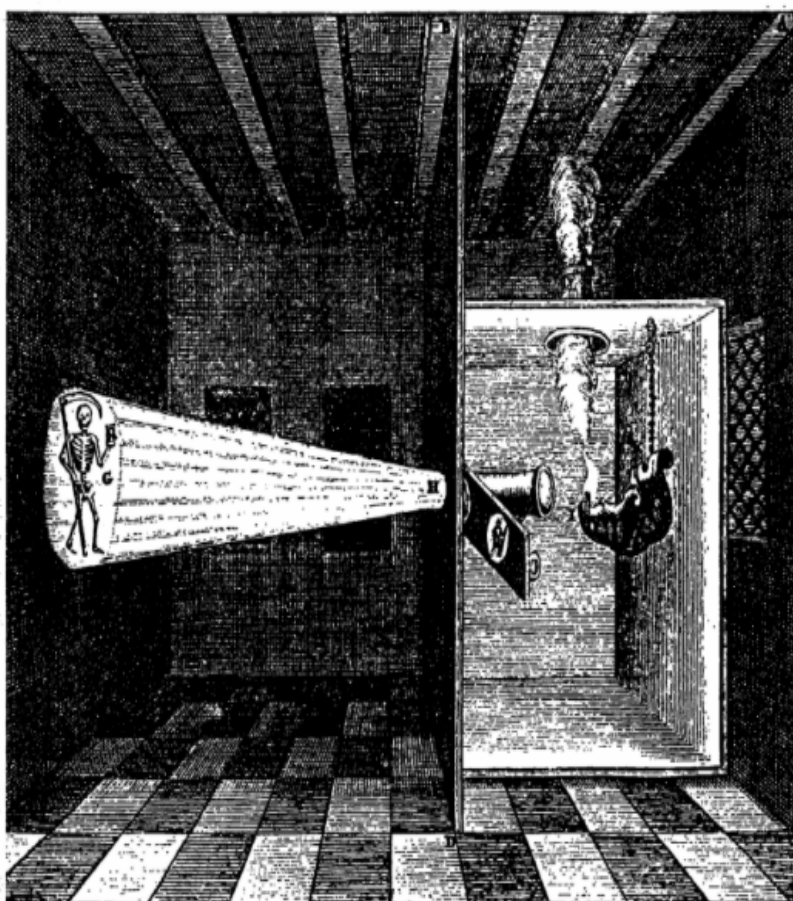
Um dos pontos-chave da história das telas é o trabalho e obra de Athanasius Kircher, um padre jesuíta que se ocupou dos estudos sobre a lâmpada catóptica e similares, como a lanterna mágica. Não só estudou, como desenvolveu uma rica obra

incluem uma trilogia sobre o cinema americano anterior a 1920, além de outros escritos sobre as práticas de telas (WIKIPEDIA, 2021).

³⁷ “Starting points always present problems for the historian, perhaps because they imply a ‘before’ as well as an ‘after’. For the film historian ‘the invention of cinema’ is viewed customarily as the creation of a new form of expression, a new art form. To start from this perspective presupposes not only cinema proper but ‘precinema’, an area of historical inquiry which raises a number of ideological and methodological issues. My purpose in this article is to question the value of this starting point and the historical models which support it” (MUSSER, 1984, p. 59).

bibliográfica sobre o tema, onde elucidava o funcionamento técnico dos aparatos envolvidos, com explicações e ilustrações, orientava os praticantes (exibidores) sobre como lidar com o público, dava dicas narrativas e ensinava macetes técnicos para melhorar a experiência das projeções. Uma das principais defesas de Kircher, em *“Ars magna lucis et umbrae”* (1646), é a necessidade de que os praticantes (exibidores) explicassem às audiências que o espetáculo era constituído de uma série de aparatos técnicos e não gerados por magia³⁸. Para Musser, esse é um dos pontos decisivos na transformação do “observador de projeções” em “espectador”.

Figura 11 - Desenho/explicação de Kircher acerca do funcionamento da lanterna mágica, retirada da segunda edição de *“Ars Magna”* (1671)³⁹



Magic lantern from the second edition of Kircher's Ars magna (1671). Note the improper position of the lens, lack of a mirror and the non-inversion of the slide.

Fonte: Musser (1984, p. 62).

³⁸ “Kircher’s text indicates that the revelation of the technical base of projection to the audience was a necessary condition of screen entertainment” (MUSSER, 1984, p. 61).

³⁹ Observa-se que ele destaca os elementos principais envolvidos na projeção: sala de exibição separada da projeção, orifício óptico, fonte de luz. Contudo, seu esquema é meramente ilustrativo, não traz fidedignamente os aspectos envolvidos, visto que não coloca a imagem invertida, por exemplo.

As imagens e explicações de Kircher tinham por objetivo romper o misticismo que envolvia os espetáculos ópticos em seu tempo. Tanto que suas explicações não eram tecnicamente fidedignas (conforme a Figura 11), mas serviam para a constituição do elemento de consciência e racionalidade sobre o espetáculo, que ele julgava essencial para o entretenimento de telas. Essa proposta de desmistificar a tela transforma a relação entre produtor (exibidor), imagem e audiência (MUSSER, 1984) em sentidos que ainda hoje ecoam. Tais “ecos” serão retomados adiante, mas se pode pontuar dois exemplos significativos: o acordo de crença havido entre uma obra audiovisual e o público para a criação da *diegese*; ou mesmo o fascínio do público por *making of*.

Invenções e aparatos semelhantes foram desenvolvidos na mesma época, utilizando por base a lâmpada catóptrica e seu funcionamento óptico, mas com diferentes tamanhos e possibilidades, como lanterna mágica e fantasmagorias, por exemplo. Cada modificação tecnológica movimentava o jogo de possibilidades narrativas e as apropriações culturais. Enquanto a proposta de Kircher demandava uma sala, alguns outros inventos mais simples eram facilmente transportáveis, porém, sua simplicidade reduzia as capacidades técnico-narrativas, como movimentação das imagens e adição de efeitos⁴⁰. Não há certo ou errado na questão, mas sim as alternativas de assunção cultural a partir daquilo que cada tipo de aparato possibilitava, o quão próximo das diferentes classes sociais, como os exibidores e projetionistas se apropriavam da técnica para trazer diferentes espetáculos, como as experiências narrativas eram adaptadas para as emergências sociais.

A prática de telas, de acordo com Musser, atenta para um elemento normalmente ignorado pela tradicional história do cinema: a polivalência de funções que o praticante de tela (exibidor) desenvolvia, que além de responsável pelos “negócios”, ele era responsável pela narração, música, efeitos sonoros, entre outros elementos que foram “substituídos” pela pós-produção⁴¹. O ponto principal que o autor

⁴⁰ “The magic lantern liberated screen practitioners from the elaborate set-ups and specialized rooms of Kircher's college or other select sites. At the same time, certain effects that Kircher achieved with his catoptric lamp were no longer possible with Wal-gensten's magic lantern (the magnet technique, the use of live flies). Like later technological improvements, this one not only created new possibilities, it eliminated old ones” (MUSSER, 1984, p. 64).

⁴¹ Em caráter indiciário, merece destaque uma inversão interessante entre a prática de telas da fantasmagoria e a cinematográfica. Nas fantasmagorias eram necessárias poucas pessoas no preparo do conteúdo, pois um mesmo agente era capaz de executar as tarefas de preparo de figuras, transparências e maquinarias, mas cada apresentação (exibição) demandava um grande número de profissionais que executavam tarefas específicas com os elementos plásticos, estéticos, sonoros e narrativos. Já nos dias atuais, a exibição cinematográfica demanda apenas um baixo número de

quer destacar não é apenas a polivalência das funções, mas sua inscrição dentro de uma longa tradição na realização de espetáculos, o que torna melhor compreensível a executoriedade de tais funções. “Suas atividades não eram tentativas ingênuas, mas uma prática de telas continuada, desenvolvida por mais de duzentos anos” (MUSSER, 1984, p. 65). Por isso se destaca que o modelo proposto assume a ideia de “prática” (métodos de produção, modos de representação, relação com o meio) e não apenas a partir da tomada de objetos isolados (filmes, lanternas, slides).

Essa pista será importante para a reflexão acerca do papel dos espectadores enquanto também membros do grupo de “praticantes de telas”. Assumindo essa ideia de consciência e participação, afastamos a redução do praticar telas aos exibidores e reforçamos a necessidade de propor sua extensão aos espectadores enquanto (co)partícipes dessa atividade. Antes, contudo, é interessante que nos atentemos aos elementos motores da potencialidade das telas: a prática e a práxis.

3.2 PRÁXIS ENQUANTO PRÁTICA APROPRIATIVA

Em sua defesa sobre o modelo de história das telas, Charles Musser aduz acerca do olhar e interesse desse estudo sobre as práticas e práxis. O termo “prática” evoca a presença de ecos marxistas inscritos sob o conceito de “práxis”, não de forma absoluta, ainda mais considerando o aparelhamento da práxis transformadora por parte do poder político, que a reduziu a acepções tecnicistas, transformando-a em objeto de separação e dominação (BOBBIO; MATTEUCI; PASQUINO, 1998). A partir do verbete “práxis”, contido no Dicionário de Política de Bobbio, Matteuci e Pasquino (1998), serão pontuados elementos constitutivos do conceito, de forma que permita aproximações às ideias de práticas e de prática de telas.

O materialismo iluminístico (pré-marxista) tinha um caráter passivo-contemplativo, onde elementos, como natureza, sociedade e vida, eram dados ou preestabelecidos, cabendo ao ser humano sua assunção a partir da contemplação. A participação do ser humano era diminuta, cabendo-lhe em situações apartadas modificação e interpretação do mundo. A partir da práxis, o materialismo histórico de Marx é capaz de unificar “modificação e interpretação do mundo”, identificando o

profissionais, facilmente treináveis (que executam tarefas automatizadas e padronizadas), enquanto a cadeia de produção da obra audiovisual é larga e altamente especializada.

verdadeiro e verificado (não posto, dado ou passivo, mas afetável, ativo e mutante) a partir de laços de modificação e experimentação.

A natureza, em Marx, tem um caráter “em transformação”, compreende a apropriação do ser humano sobre o material e a sociedade. A práxis cumpre o papel de mediar homem e sociedade num processo de unidade que mantém autonomia parcial aos elementos. Nesse sentido, a práxis pode ser compreendida a partir de seu caráter apropriativo, seu poder de transformação, enquanto elemento de subjetivação e transmutação. São esses elementos que começam a dar pistas sobre como associar a práxis às extensões. Aduz Bobbio, Matteuci e Pasquino (1998, p. 988):

Se, pois, Práxis é identificação da mudança ambiental com a atividade humana, ela surge como autotransformação ou como atividade que se modifica a si mesma (Práxis que se modifica) ao modificar o ambiente. A terceira tese de Feuerbach oferece a este respeito algumas indicações claras: é verdade que os homens são condicionados pelo ambiente e pela educação, mas também é verdade que são justamente eles que modificam as próprias condições ambientais.

A práxis sugere, então, a mútua afetação de elementos que se modificam igualmente sem uma necessária antecedência ou supremacia entre eles. Fala, também, sobre o caráter apropriativo, onde o ser humano amplia a si mesmo a partir daquela prática reiterada que passa a constituir também a si, em processo de subjetivação. A própria ideia de “ser humano” passa a contemplar, também, aquele elemento que se forjou, visto que o processo de forjar é também próprio do homem. A práxis modifica a si mesma e os elementos que a circundam.

Enquanto operador epistemológico, a práxis afasta o binarismo opositor “homem x natureza”, mas acaba por impor um elemento centralizador, o ser humano. Nesse sentido, a práxis ainda guarda resquícios racionalistas de intencionalidade e causalidade que parecem destoar do elemento apropriativo intuitivo, o que não parece ser uma propositura marxista, mas sim as consequências do uso teórico de suas ideias.

“No tocante à definição do conceito de práxis, Lukács apresenta uma noção extraordinariamente precisa. Define a práxis como eliminação da indiferença da forma em relação ao conteúdo” (BOBBIO; MATTEUCI; PASQUINO, 1998, p. 989). A partir da lógica da totalidade marxista, é possível continuar as aproximações das ideias mcluhianas, sobretudo aquelas relativas a relação “figura e fundo”, onde não há uma diferença necessária, mas uma espécie de complementaridade.

3.3 ESTENDENDO A PRÁTICA DE TELAS – UM OLHAR A PARTIR DA ARQUEOLOGIA DAS MÍDIAS

Retomando a proposta de Musser sobre prática de telas é preciso afirmar que há certa limitação na abrangência do termo, visto que considera apenas práticas diretamente vinculadas à projeção de imagens sobre telas, afastando outras práticas e experiências que não cumprissem esse requisito técnico – como o panorama móvel ou o teatro de sombras oriental. De igual forma, não se estende a tantas outras possibilidades da ordem videográfica, televisiva, computacional, entre outras que são tão comuns atualmente. Erkki Huhtamo (2013), em seu texto “Elementos de Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela”, lamenta o escopo diminuto empregado por Musser e lança propostas para assunção de uma aplicação mais abrangente, incluindo práticas que não envolvessem projeção – sejam elas marginais ou não – no contexto de formação da relação do homem com as telas e, assim, do seu âmbito de estudos, a screenologia (HUHTAMO, 2013, p. 3):

Eu gostaria de propor a criação de um novo campo de pesquisa que seria chamado “screenologia”. Seria um ramo específico dentro dos estudos de mídia enfocando as telas como “superfícies de informação”. Esse foco não se limitaria às telas como artefatos projetados, mas também se estenderia aos seus usos, às suas relações de intermediação com outras formas culturais e aos discursos que as contextualizaram em diferentes eras e lugares. Algum trabalho de base, iluminando vários aspectos das telas, já foi realizado.

A screenologia de Huhtamo⁴² está fortemente vinculada à ideia de arqueologia das mídias de Zielinski e Thomas Elsaesser, sobretudo, cara a essa reflexão por assumir uma visada tecnocultural, reconhecendo os usos e aplicações dessas relações e apropriações seja em mídias consagradas, seja em mídias marginais e (quase) esquecidas que a história canônica das mídias tentou apagar. A partir da provocação de Huhtamo sobre Musser, crê-se ser interessante assumir e propor uma visão e utilização mais ampla de “prática de telas”. Esse termo traz em si uma conotação mais relacional entre os agentes audiovisuais e o resultado de seus esforços. Na busca por termos a serem utilizados em estudos de espectação, a prática

⁴² O referido texto de Huhtamo é potente e fértil em reflexões e exemplos, alguns deles se encontram dispersos nas análises deste texto. No futuro, pretendo fazer uma abordagem mais clara das provocações do autor.

de tela abre caminho a reflexões sobre as apropriações do espectador sobre o conteúdo e a forma com que ele se apresenta.

Proponho um primeiro movimento sobre algumas experiências espectatoriais, onde é possível observar o papel do espectador nessas atividades, com o objetivo de o inserir dentro dos praticantes de telas.

3.4 ESPECTAÇÃO – A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR COMO PRESSUPOSTO

O primeiro movimento da especção é afastar a passividade a que o espectador foi condicionado a acreditar caracterizá-lo. Não em um movimento retórico, mas sim a partir de um olhar da arqueologia das mídias, levantando elementos apropriativos que conduzirão a verificação de uma prática, transformadora, interrelacional, entre tecnologias emergentes, esquecidas, vencedoras e os sujeitos espectadores. Durante minha proposta, trago flexões do termo espectador que não estão dicionarizadas como *espectação*, *espectatorial* e *espectorialidade*. Todas elas são no sentido de expressar a experiência do espectador, fundada num olhar copartícipe, não passivo, que envolve toda uma gama de laços e elementos e, principalmente, propõe-se como o agir da prática de telas.

Em minha pesquisa, conforme já mencionado, busco responder como o construto de espectador se atualiza nos serviços de vídeo streaming, tomados como dispositivos. Para tanto, é preciso buscar nas materialidades rastros que me permitam delinear que elementos técnicos, estéticos e tecnoculturais⁴³ compõem esse construto.

A partir da arqueologia das mídias e da screenologia (HUHTAMO, 2013), alinhadas com a noção de dispositivo e a argumentação acerca da prática de telas, desconstruir a vinculação do espectador à passividade da poltrona do cinema, perscrutar experiências menos aventadas nos principais circuitos e reconhecer que elas já convidavam o espectador a participar ativamente da *especta-ação* – girando uma manivela, apertando um botão, sintonizando um aparelho, manipulando o conteúdo –, envolvendo-o de outras formas que não o assistir. Partes dessa interação eram (e são) necessidades dos aparatos técnicos e, hoje, atualizam-se em possibilidades e funcionalidades dentro, também, das plataformas de vídeos

⁴³ Conforme visada calcada nos fundamentos do Grupo TCAv, já mencionadas anteriormente.

streaming. Essas possibilidades transformam o espectador em um generalista multitarefa, contrapondo-o a especialização das demais funções da cadeia audiovisual.

Não posso negar o fato de que a passividade do espectador seja, também, um construto, de tal sorte hegemônico que não se dá a ver enquanto construto e ganha ares de fato pelo senso comum. Por isso, reforça-se a urgência e necessidade de posicioná-lo enquanto uma das visadas acerca dos espectadores. Como todo construto hegemônico, ele pertence a um dispositivo de poder que tinha na passividade uma característica necessária – vinculada à forma cinema e aos conteúdos de massa, com identificação e controle social⁴⁴.

Tenho defendido, inclusive, que o cinema (a forma cinema, nos termos propostos por Parente), no âmbito da arqueologia das mídias e da prática de telas, seja um paradoxo, pois ao mesmo tempo em que ampliou o acesso (enquanto meio de massa) às imagens em movimento, colocou em suspensão o papel ativo do espectador. Mesmo que a relação com as imagens seja sempre interacional⁴⁵, são experiências “pré-cinema” e digitais que evidenciam essas características, que foram abafadas pelo conforto das poltronas.

A célebre reflexão “[o] que vemos, o que nos olha” (DIDI-HUBERMAN, 1998) é, corriqueiramente, assumida a partir do olhar do sujeito sobre o objeto. O que aconteceria se invertêssemos o ponto da visada e lançássemos essa reflexão às telas? Elas observariam seus espectadores de forma profunda e isso suscitaria uma série de reflexões, possivelmente, de diversas proposituras humanísticas. Suzana Kilpp avança sobre as perspectivas de Didi-Huberman, em um texto denominado “Como ver o que nos olha?” (KILPP, 2013), no qual propõe que há no objeto algo que nos olha e, nesse encontro e identificação, as pistas para qualificar esse processo. A autora destaca que o que dá a ver o que nos olha é, também, o fundo que o projeta, as relações de existência dessas imagens que não são determinadas e, necessariamente, condicionadas, mas processualmente operadas. Coloquemo-nos, então, dentro de um campo de reflexão sobre o audiovisual e sua incursão

⁴⁴ O início da história tradicional do cinema é fortemente vinculado a conteúdos de massa, utilizados por grandes potências para autopromoção, seja nos Estados Unidos, na União Soviética ou na Alemanha nazista.

⁴⁵ Tanto que Manovich (1999) discorre sobre o “mito da interatividade”, onde pondera que não é a ideia de interação que produz o diferencial no digital.

tecnocultural e, assim, poderemos indicar algumas chaves de leitura à reflexão proposta.

Diversos aspectos acerca da institucionalização do cinema levaram, conforme a ordem desenvolvimentista de progresso, à especialização das funções. Por exemplo, na considerada primeira fase do cinema (1895-1917), o exibidor acumulava funções de produtor, projetor e montador (GAUDREAU; MARION, 2016), visto que compravam os filmes e os manipulavam, inclusive incentivados pelos fabricantes de filmes. Esse é um pequeno exemplo, mas no decorrer da história do consumo audiovisual houve o desenvolvimento, e consequente especialização, cada vez mais nítido das funções, cada qual com atribuições bem definidas. Já o espectador, no cinema, foi colocado em estado (quase) passivo, sentado em uma poltrona, lugar marcado, longe da tela, do projetor, do produtor, entre outros.

A passividade veio a se tornar a característica atribuída, por excelência, ao espectador. Contudo, pensemos em linhas gerais, o espectador da televisão já não assumia a mesma passividade ou especialidade de atuação, pois além do ligar/desligar e dos canais, ele tinha um papel no sintonizar, calibrar cores, ou mesmo aplicar filtros. Essa relação multitarefa foi se acrescentando ao espectador, com o videocassete, a televisão a cabo, o streaming. Para elucidar a questão, pensemos nas opções de Netflix e YouTube, onde o espectador pode, além de pausar e retomar o conteúdo, acelerar, desacelerar o conteúdo, aumentar a luminosidade, escolher a resolução, entre outras tantas. O espectador, de hoje e de outrora, não é um especialista em ver, mas um agente ativo e multitarefa, precisa manipular uma série de aparatos, operar uma série de funções para estabelecer seu uso e exercer sua apropriação sobre conteúdo, mesmo que essas funções sejam, muitas vezes, pensadas e limitadas pelos próprios aparatos a fim de manter seu espectador dentro daquele dispositivo.

O termo prática de telas vem não só a afastar a passividade que era atribuída ao espectador na poltrona de cinema, ele vem a explorar toda a relação do espectador com o dispositivo. Para além dos estudos que versam sobre a coautoria do fazer entre conteúdo e espectador, a prática de telas tem esse caráter relacional colaborativo, que adiciona esse envolvimento entre espectador e aparato, necessário à consumação do ato espetacular, ou mesmo para transpô-lo ou subvertê-lo. A prática de telas é assunção de seu caráter de partícipe daquela relação.

Sendo fiel tanto à proposta tecnocultural de explorar as materialidades midiáticas quanto à tradição da arqueologia das mídias que, conforme proposto por Márcio Telles (2017), descreve a história tradicional, escreve histórias alternativas, descreve o universo das tecnologias marginais e reescreve a história das mídias e ambientes tecnoculturais.

Não pretendo me traír. Assumo e faço alusão a uma livre associação entre elementos constituintes do construto do espectador, que duram e emergem, desaparecem e ressurgem sem uma linearidade progressista necessária. Seria incoerente, portanto, apresentar elementos a partir de uma cronologia. Nesse sentido, apresentarei prática de telas que auxiliam na construção do argumento aqui erigido, estabelecendo relações a partir de especulações, idas e vindas não lineares.

3.4.1 Estereoscópio: do invento às mãos

Um dos aparatos que compõem essa genealogia da relação humanidade e tela é o estereoscópio. Em termos gerais, é um aparato em que um par de lentes ou espelhos são posicionados de forma inclinada sobre duas imagens idênticas, convergidas aos olhos do espectador que tem a impressão de observar uma imagem tridimensional. Criado na primeira metade do século XIX pelo físico Charles Wheatstone, suas primeiras aparições tinham caráter científico e não de entretenimento, por isso, a estrutura e maquinaria eram visíveis, a fim de explicar ao público o funcionamento daquele equipamento (Figura 12).

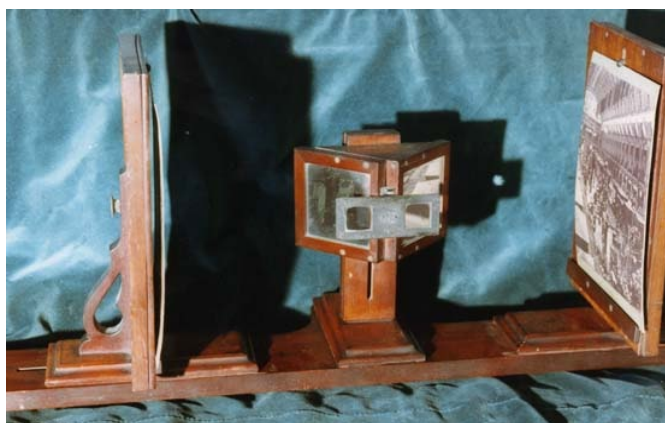
Reconhecido seu potencial mercadológico, suas funcionalidades foram fechadas em móveis que passaram a compor o mobiliário de famílias ricas, conforme narra Huhtamo (2013, p. 27):

Quando se tornou uma mercadoria, o estereoscópio foi comercializado em uma versão lenticular, inventada por David Brewster. Um par estereoscópico de imagens fotográficas era colocado dentro de uma caixa de madeira e observado por um par de lentes na lateral. Esses visualizadores “continham” a estereografia do mesmo modo que as caixas de peepshow do passado.

No início da segunda metade do século XIX, um modelo manual, prático e barato foi desenvolvido. Batizado de estereoscópio de Holmes-Bates, uma espécie de híbrido entre os aparelhos de Wheatstone e Brewster. A *cena estéreo* era colocada em uma quilha deslizante aberta, que podia ser ajustada manualmente para dar o

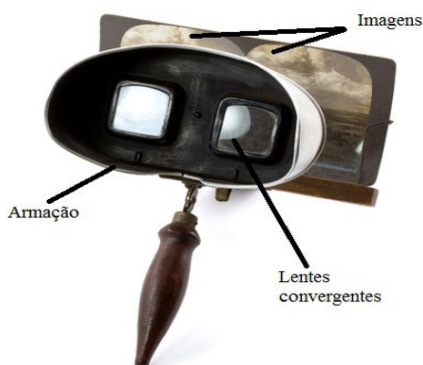
foco” (HUHTAMO, 2013, p. 27) (Figura 12). Até o fim do século XIX, o estereoscópio – em suas diferentes modalidades – havia se popularizado, servindo de instrumento educacional, entretenimento e propaganda, principalmente pelo lançamento de cartões (*stereocards*) colecionáveis (Figuras 13 e 14).

Figura 12 - Estereoscópio de Wheatstone



Fonte: All Sources are Broken (2023).

Figura 13 - Estereoscópio de Holmes-Bates e seu funcionamento



Fonte: Mendes (2020).

Figura 14 - Estereoscópio e stereocards



Fonte: Levy Leiloeiro (2014).

Essa breve narrativa sobre o estereoscópio apresenta interessantes questões no que concerne nossa defesa à prática de telas. Em primeiro lugar, demonstra como a assunção de que os modelos não estão terminados pode ser determinante na criação de novos aparatos – do invento científico até a versão manual, pouco tempo e muita manipulação foram necessárias, modificando a relação do espectador com o todo. As escolhas dos inventores (e seus colaboradores) na construção dos aparatos foi determinante para estabelecer uma certa parceria entre o estereoscópio e o espectador – na versão pequena, era possível levá-lo a diversos locais e trocar as imagens, era preciso ajustar o foco etc., enfim, de acordo com a narrativa de Huhtamo (2013), pode deduzir-se que havia um contrato de uso de mútua ação.

Por fim, podemos convocar os conceitos de dispositivo e tecnocultura trabalhados até aqui, na medida em que se mostram presentes na relação da apropriação do estereoscópio não só pelos espectadores, mas por diferentes agentes – como a distribuição de *stereocards* colecionáveis como meio de propaganda – fazendo da sua consolidação uma apropriação cultural.

3.4.2 Tele-color e papel celofane

De acordo com o que está sendo proposto, a prática de telas envolve essa relação em que o espectador exerce um papel essencial também na operação do aparato de assistir o conteúdo, não se limitando a aceitar o formato institucionalizado. Há esse envolvimento maquínico, adição de próteses das próteses, buscando experiências que não estavam desenhadas ou vislumbradas em primeiro momento àquele aparelho, seja por determinação de seu produtor, seja por limitações de ordem técnica.

No Brasil, a televisão era preta e branca até o início da década de 1970. Todavia, já na década de 1960 era possível adicionar cores às imagens de seus programas com o uso do tele-color. O tele-color (Figura 15) era uma película de plástico japonês encaixada à frente da televisão, interna ou por sobreposição, possuindo hastes e correias para que fosse fixada adequadamente ao aparelho televisor. Havia três opções: azul, verde ou tricolor. De acordo com a fabricante, a Indústria Rologar, o tele-color tornava a experiência mais proveitosa e agradável, deixava a imagem colorida, eliminava o chuveiro, os fantasmas da imagem e o reflexo da tela, além de proteger as vistas e filtrar o negativo.

Figura 15 - Encarte/anúncio Tele-color da Rologar

A TELEVISÃO É A ALEGRIA NO LAR
MAS... A SUA VISTA E A DE SEUS FILHOS
 SÃO MUITO MAIS IMPORTANTES

PROTEJA-OS

CONHEÇA "TELE-COLOR"
 TELA COLORIDA PARA TELEVISÃO

O cansaço e o ardor dos olhos são as primeiras demonstrações naturais de uma baixa acuidade momentânea, em consequência do efeito de deslumbramento.

O deslumbramento ocorre enquanto passamos agradáveis momentos pois a visão recebe continuamente a luz branca e penetrante projetada pelo tubo.

TELE-COLOR, é encantamento, e o bem estar dos telespectadores.

TELE-COLOR é um produto da
Indústria de Artefatos Plásticos "ROLOGAR" Ltda.
 REPRESENTANTE EXCLUSIVO
DEZENA & GARCIA LTDA.
 Rua Benjamin Constant, 153 - 7º andar - conjunto 706 - telefone 7-8407 - São Paulo

escolha

AZUL

VEJA A DIFERENÇA, TELE-COLOR, elimina o fantasma, o chivisco e quebra os reflexos emitidos pelo tubo.

TELE-COLOR, é adoração da petizada.

TELE-COLOR, protege sua vista, tornando as imagens mais nítidas, dentro de uma coloração cientificamente estudada.

TRICOLOR **VERDE**

Walter Cardoso Rossi
 Médico
 RESIDÊNCIA: FEIJUNHA DE CARVALHO, 118

Tive oportunidade de observar os efeitos produzidos pela tela colorida, colocada diante do "cinescópio" dos aparelhos de televisão. Realmente, é um processo benéfico para o órgão da visão e agradável para os sentidos. A luz brava e penetrante com o tubo projeta, produz o efeito de "deslumbramento" e, consequentemente, treme e beza de acuidade momentânea, e cansaço e o ardor dos olhos. A tela colorida, sobre o mesmo completamente estes efeitos, protege sensivelmente a vista. Torna, também, as imagens mais agradáveis, dotando uma coloração suave e bem combinada.

São Paulo, 5 de setembro de 1963

Dr. WALTER CARDOSO ROSSI

TELE-COLOR é um produto da
Indústria de Artefatos Plásticos "ROLOGAR" Ltda.
 REPRESENTANTE EXCLUSIVO
DEZENA & GARCIA LTDA.
 Rua Benjamin Constant, 153 - 7º andar - conjunto 706 - telefone 7-8407 - São Paulo

Figura 16 - Anúncios Tele-color no Jornal Correio da Manhã (RJ)

<p>ENISTA? 8366</p> <p>especializadas portado e tipos s para servi-lo \$ 4.520,00 com- s/ compromisso</p> <p>ED .003</p> <p>7504 60</p> <p>ES</p>	<p>TELEVISÃO EM CÔRES</p> <p>Telas em Plástico Japonês "ROLOGAR"</p> <p>Imagem colorida Protege as vistas Filtra o negativo Elimina a chuva Adaptação interna ou Superposição na tela Duração permanente.</p> <p>Pedidos pelo Reembolso Postal para "CLIMA" Representações Comércio e Indústria Av. Bruxelas, 117 — Fone 30-3645 — Rio — GB Cr\$ 1.600,00 — Preço de lançamento</p> <p>Venda — Centro: Av. 13 de Maio, 47 - sala 203 Méier — Rua Manuela Barbosa, 12-A Rua Tie. Cerqueira Leite, 15 N. Iguaçú: Rua 13 de Maio, 20/28 S. J. Meriti: Rua Matriz, 445 V. Isabel: Av. 28 de Setembro, 413 Penha — Nicarágua, 505-A Abolção — Rua Cantilida Maciel, 100 Rua Moreira, 12 Niterói — Fone 2-4540.</p> <p>706 60</p>	<p>ROLLEIFLEX 2.8 fotômetro, rolleiki rolleiflex, 5 filtros, co etc., 195 mil. 1 ma, 71/002.</p> <p>VENDE-SE — Má Bell e Howell, 16 n</p> <p>COMPRO — proj mm ou mudo e fl</p> <p>FILMADOR CAN "Zoom" — 10 mm te 1:1.4 — Recém- ção. Tel.: 57-1818 Ferreira. Favor c</p> <p>YASHICA A — O — Mat. LM — F — LYNX Y-16. à prazo CIN — SII 220.</p> <p>Hotéis e Pe</p> <p>FERIA</p> <p>15, 16, 17 e Hotéis do Petró</p>
--	--	--

Você mora na Capital?

... Então, o que está esperando para ganhar 5, 10, 20 mil ou mais por dia?

Vá até o escritório da **INDUSTRIA ROLOGAR**, à Rua Benjamin Constant, 153, 7.º andar, conj. 706, e revenda por conta própria **TELAS COLORIDAS PARA TELEVISÃO "TELE-COLOR"**. Falar com Dezena ou Garcia. E veja se não é verdade.

Fonte: Jornal Correio da Manhã (RJ).

O tele-color não foi um grande sucesso, apesar das promessas de ganhos consideráveis a seus vendedores (Figura 16), a empresa fabricante não viu o advento da televisão em cores no Brasil, decretando falência em 1967. A partir do ato de sobrepor uma película à tela dura em relações institucionais anteriores ao tele-color, como o caso do programa estadunidense "Winky Dink and You"⁴⁶, mas, também, em

⁴⁶ "Winky Dink and You" é considerado o primeiro programa interativo da televisão estadunidense, apresentado todos os sábados de manhã entre 1953 e 1957. Uma das propostas do espetáculo era fazer com que as crianças posicionassem uma película/folha semitransparente sobre a tela e desenhassem o que estava sendo transmitido (conforme OPEN CULTURE, 2018).

práticas menos institucionais observáveis naquele mesmo período, como o uso de papel celofane em frente à televisão para dar o mesmo efeito de cor sobre as telas ainda preto e brancas, questiono o que essa prática em particular acusa? De sobremaneira cara a essa reflexão, esse ato aponta que a televisão, também para o espectador, é um objeto menos sacralizado, ele pode mexer, tocar, explorar... Mesmo que o tele-color fosse uma prótese oficial, com registro e testes, o uso do papel celofane indica que se permitia manipular essa experiência por caminhos periféricos, não ratificados por estudos ou empresas.

3.4.3 O aparelho televisor como móvel

O posicionamento do aparelho televisor enquanto item do mobiliário das salas de estar é uma realidade carregada de elementos capazes de evidenciar questões tecnoculturais. Conforme pontua Huhtamo (2013), no início da sedimentação da televisão havia uma competição entre os sistemas mecânico e eletrônico. Embora fossem sistemas totalmente diferentes, ambos se travestiam de móveis para não destoar do resto da decoração da sala e para esconder seus componentes tecnológicos.

Figura 17 - Aparelho televisor mecânico, década de 1920, com elementos tecnológicos encerrados dentro de uma proposta mobiliária



Fonte: Ferreira (c2021).

Figura 18 - Aparelho televisor eletrônico, década de 1930, com elementos tecnológicos encerrados dentro de uma proposta mobiliária.



Fonte: Ferreira (c2021).

De acordo com Huhtamo (2013, p. 43):

[...] Esse design pode ser explicado por fatores técnicos e culturais: já que as pistolas de raios catódicos eram muito compridas, fazia sentido colocá-las verticalmente: um armário vertical ocupava menos espaço. O design escondia a tecnologia televisiva das vistas; quando não estava sendo usado, o televisor parecia um armário normal, uma peça de mobília. A novidade da televisão não era negada, mas subsumida à ideologia do interior doméstico a-tecnológico. Mesmo o contato com a tela era mediado – o espectador olhava no espelho, não no tubo de raios catódicos. É intrigante notar que a relação entre a tela horizontal, o espelho e o espectador se assemelha àquela do zograscópio e da caixa de *peepshow* vertical [...].

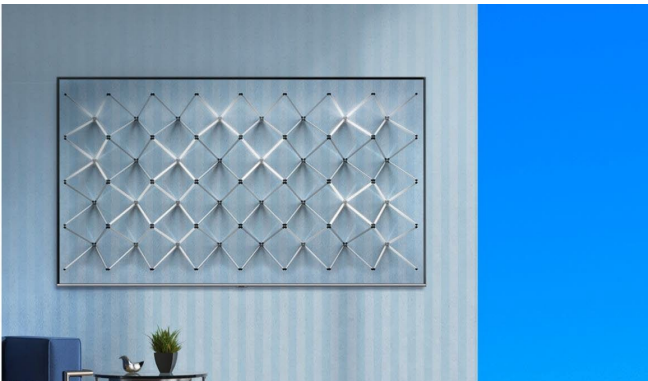
O aparelho televisor se posiciona dentro dos lares atualizando o espaço ocupado por aparatos anteriores, por janelas e por magia. Ele se apresenta como superfície informacional, que ao mesmo tempo traz notícias de fora e está inserida perto. Ocupa um espaço que antes era de algo ou alguém, mas sem que isso seja um problema, porque não é ela um elemento alienígena. Esse posicionamento da televisão como pertencente ao “dispositivo lar”, seu espraiamento a outros espaços, mas gozando desse status de pertencimento ou, às vezes, de necessidade, é um aspecto importante da prática de telas. Hoje, as atualizações desse status podem ser vistas nas funcionalidades “modo ambiente” e “quadro” em que as televisões se camuflam em alguns cenários, economizam energia, conforme Figura 19.

Figura 19 - Televisores Smart TV Samsung com função Modo ambiente e quadro (“The Frame”)

Modo Ambiente 3.0

A TV que se integra à sua decoração


Ao invés de uma tela preta, ative o exclusivo Modo Ambiente 3.0 e combine a QLED com o seu espaço. Selecione uma das texturas pré-definidas na TV, ou tire uma foto da QLED já na parede para que ela se adeque à sua sala.⁵



Modo Arte⁴

Loja de obras de arte digital


Desfrute de uma galeria online exclusiva com mais de 1.200 obras de arte conceituadas, de Monet até Kandinsky. Adquira digitalmente uma obra específica por R\$ 66 ou assine o plano mensal por R\$ 16 e tenha todo o catálogo à sua disposição!



Slim Frame Design

Um quadro moderno na sua sala

O design elegante e moderno da The Frame 2021 tem menos de 3cm de espessura e combina perfeitamente com a decoração da sua casa.



Fonte: Samsung (c2021).

3.4.4 Televisor de pulso – Seiko TV Watch 1982

Os aparelhos televisores já foram móveis e ocupavam o centro das salas. O tamanho do aparato passou de necessidade a status. Entretanto, às vezes, menos é mais. Parece interessante incluir na arqueologia das práticas de telas o Seiko TV Watch (Figura 20), um produto comercializado no início da década de 1980, uma televisão de pulso, assumida por muitos como o precursor do smartwatch e registrado no Guinness Book como a menor tv do mundo (1984).

Um relógio “simples”, caso fosse visto sem os outros aparatos e conexões necessários à recepção televisiva: 4 cm horizontais, 4,9 cm verticais e 1 cm de espessura, pesando cerca de 80 gramas e com pilha comum de relógio (em formato de moeda SR920W), com funcionamentos padrão de um relógio digital: marca hora e

indica o dia do mês, tem alarme e cronômetro. Abaixo do funcionamento ordinário, uma tela de cristal líquido (LCD) de 1,2 polegadas, 32 pixels e 10 tons de cinza.

Figura 20 - Seiko TV Watch, modelo DXA001



Fonte: Siivel (2018).

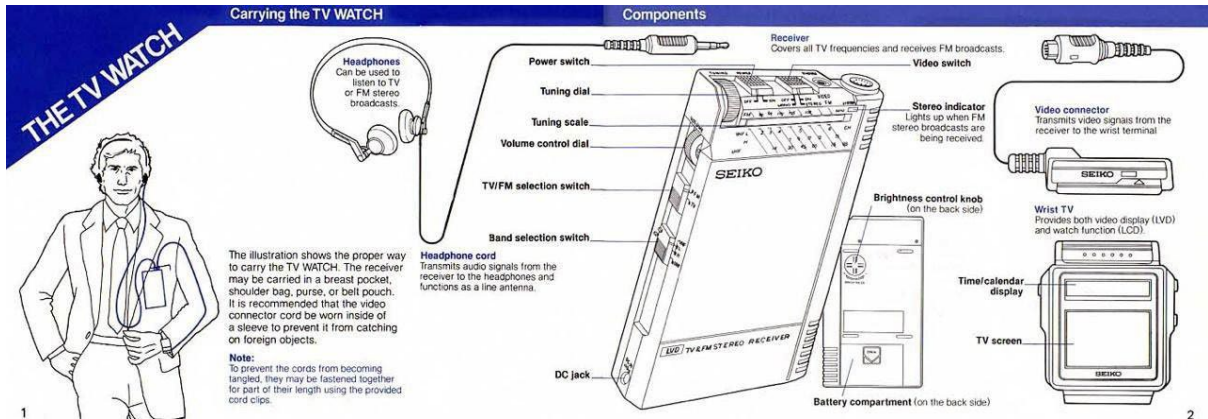
O relógio, por si, não recebe diretamente o sinal de televisão nem tem uma antena, é preciso o receptor/sintonizador externo. Uma caixa preta, semelhante a um walkman, alimentado por duas pilhas AA. Capaz de sintonizar tanto ondas de televisão quanto de rádio FM, o aparato conecta-se ao relógio através de um cabo que se encaixava em sua parte superior, esse cabo e os fones de ouvido são conectados na parte superior da caixa de sintonia. É ela responsável por toda a configuração da “parte TV”: sintonia (FM/VHF/UHF), volume, ajustes de sinal e brilho da imagem. Mesmo não sendo as atuais telas touchscreen, é perceptível a dimensão de manipulação, controle na ponta dos dedos e tatilidade que o uso desse aparelho faz emergir.

Figura 21 - Seiko TV Watch e seus acessórios



Fonte: HistoricTech (c2021).

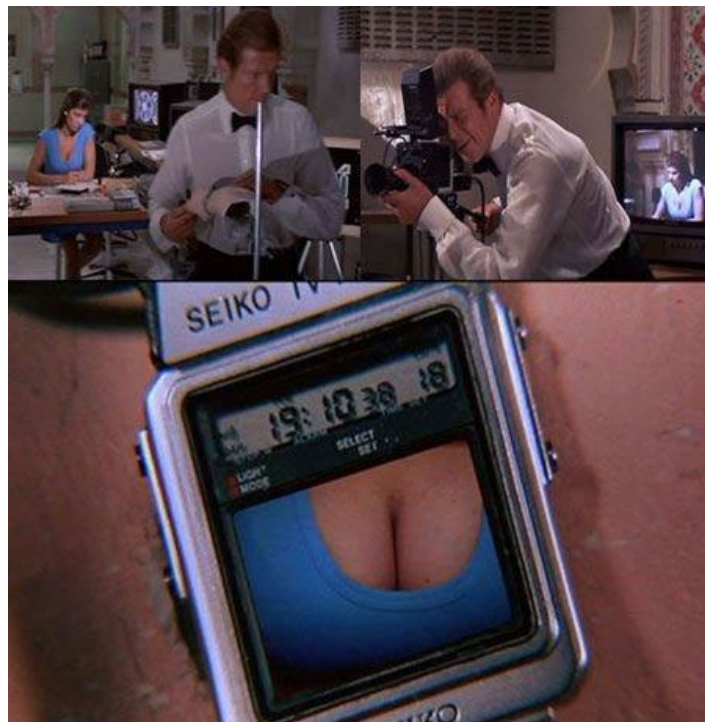
Figura 22 - Instruções gerais de conexão e uso do Seiko TV Watch.



Fonte: Thomaz (c2021).

Orientações menos recorrentes nos dias de hoje, as instruções incluíam dicas e orientações sobre cuidados com os fios e conexões, bem como ilustrações de por onde passá-los por dentro da roupa para conservar o equipamento e evitar acidentes por enganchamento (Figura 22). As ilustrações da caixa do produto, seus manuais e propagandas indicam o público pressuposto pela fabricante, homens de negócio, com seus ternos e vidas agitadas.

Figura 23 - Seiko TV Watch como gadget de James Bond no filme “007 contra Octopussy”



Fonte: Thomaz (c2021).

Não foram só os predicados do equipamento que o tornaram conhecido. O Seiko TV Watch alcançou status de alta tecnologia dentro do imaginário popular ao compor a lista dos icônicos gadgets do espião James Bond em “007 contra Octopussy”. A versão dos cinemas não foi comercializada, sendo esteticamente um misto das versões existentes.

Figura 24 - Modelos do Seiko TV Watch, respectivamente DXA001 e DXA002.



Fonte: Siivel (2018).

Apesar de inovador e impressionante, o primeiro modelo (DXA001) lançado pela Seiko era considerado muito caro, o que levou a empresa a, em um primeiro momento, lançar uma versão com as mesmas funcionalidades, mas esteticamente simplificado (DXA002), e com fones de ouvido um pouco mais simples. O projeto não teria rendido à empresa o retorno esperado, o que teria motivado uma tentativa, de acordo com a Sony, para aumentar a produção e baratear os custos. A resposta da Sony teria sido uma sonora “tecnologia para fazer já temos, mas não consideramos rentável”. Em que pese o seu não sucesso comercial à época do lançamento, o Seiko TV Watch tem seu lugar marcado na história das telas e hoje é item de colecionador, sendo que há exemplares ainda em funcionamento.

Outra anotação interessante no que tange a busca por esse espectador que se manifesta nos usos e apropriações dos aparatos é a questão sonora, também presente no Seiko TV Watch. Os fones de ouvido das duas versões comerciais eram de boa qualidade, sendo que a crítica aludia o fato à má qualidade da imagem, que necessitaria de um bom desempenho do áudio para tornar a experiência aceitável em termos de espetáculo e compreensão do conteúdo. Um paralelo plausível parece emergir da prática de telas em smartphones durante percursos de deslocamento diário

(trens, ônibus), onde a presença dos fones de ouvido marca o envolvimento do espectador com o ambiente necessário à prática, sendo que, por vezes, os olhares escapam da tela.

Explicando melhor o exemplo, em trajetos de deslocamento outros elementos competem pela atenção do espectador, em função do próprio deslocamento (atenção às estações, o movimento, o clima etc.), sendo que os fones de ouvido dão conta de manter o espectador dentro de sua prática de telas – dentro da ambiência espectral – mesmo que ele não esteja olhando todo o tempo para o aparato. Isso traça algumas pistas e reforça a tela enquanto fenômeno e superfície informacional que extrapola a si e pertence a um dispositivo complexo e cheio de nós.

Figura 25 - Paralelo entre anúncios publicitários Seiko e Netflix



Fonte: John (2014) e Reyes (2020).

Já a Figura 25, dá conta de demonstrar algo que parece durar⁴⁷ entre o que foi sonhado para o Seiko TV Watch e a presença da Netflix nos aparelhos mobile (desde 2010): aparelhos reprodutores de imagens em movimento, de uso individual, acompanhando os espectadores em tarefas ordinárias, fora de suas casas, fora dos horários de lazer. Nota-se que essa possibilidade foi potencializada graças a funcionalidade download da Netflix (desde 2016), que não teria um paralelo direto com o Seiko TV Watch⁴⁸. Nesse sentido, reforça-se o aspecto de duração do espectador sonhado pelos aparatos e plataformas⁴⁹.

3.4.5 Videocassete – homevideo e o controle do espectador

Das diversas declarações de “morte do cinema”, uma das mais paradigmáticas veio do período da ascensão do vídeo doméstico. De acordo com André Gaudreault e Philippe Marion (2016), foi esse o marco de autonomia do espectador. O construto de passividade do espectador está calcado na assunção de seu papel testemunhal frente aos eventos que lhe são apresentados, esse é o conceito básico de assistir⁵⁰. Quem assiste, não participa – ou é testemunha ou agente⁵¹. Assim destacam Gaudreault e Marion (2016, p. 137):

O limiar seguinte ao da chegada da televisão foi transposto com a aparição do gravador de vídeo, um acontecimento da maior importância (a mais importante mutação do cinema desde 1895, segundo Boussinot, como vimos). A partir daí, posso não somente gravar este ou aquele filme que passa na tevê (ou, aliás, determinado programa de tevê) como também – grande

⁴⁷ Nos termos propostos na página 10 deste texto.

⁴⁸ Talvez, na época do lançamento do Seiko TV Watch e do homevideo baseado em aparelhos videocassetes, não fosse possível executar uma mídia individual móvel, como o propiciado pelo download.

⁴⁹ Inúmeras outras aproximações são possíveis, como a própria popularização dos smartwatches que, regra geral, embora não reproduzam o conteúdo das plataformas, servem como controle caso o conteúdo esteja sendo executado em um aparelho pareado. A título de curiosidade, a Netflix tem um anúncio jocoso em relação ao AppleWatch, em que anuncia o “Netflix Watch” para que as pessoas pudessem integrar o assistir séries e filmes às suas atividades cotidianas – a reflexão da “piada” é a desnecessidade de um novo gadget para que isso seja realidade. Imagens e vídeo disponíveis em Dearo (2015).

⁵⁰ “[...] o modelo que concebia o espectador como assistindo a um filme. Assistir significa se colocar diante de alguma coisa que não depende necessariamente de nós, mas em relação à qual nos encontramos na situação de testemunha. O que importa é estar presente num evento, e abrir nossos olhos para ele” (CASETTI, 2011 *apud* GAUDREULT; MARION, 2016, p. 138).

⁵¹ Pode-se pensar na assinatura de um contrato, por exemplo: as testemunhas são pessoas que não fazem parte, diretamente, da relação que ali se estabelece, são observadores; e, ainda, em um acidente de trânsito ou mesmo um assalto, ou se é envolvido (agente causador ou vítima) ou se é testemunha. Não se nega a afetação da testemunha em nenhum dos eventos, mas não há ação a ela atribuída, apenas submissão ao ocorrido.

revolução – passá-lo quando quiser, à vontade e segundo um horário determinado! O home theater podia levantar voo. Desde que apareceu, no horizonte da história, a possibilidade de possuir uma cópia de um filme em cassete, o home theater passou a ter o que precisava para se tornar uma verdadeira instituição.

Figura 26 - Anúncio aparelho de videocassete, ano 1983

VALEU A PENA ESPERAR.
Video-Cassette Deck Philco.
UM ESPETÁCULO DE TECNOLOGIA. UM SHOW DE SIMPLICIDADE.

Você aguardou pelo vídeo-cassete de última geração. E aí está o mais avançado e perfeito Video-Cassette Deck. E Philco, claro! Não deixe mais aquele curso de inglês esperando. Nem sozinha em pagar um Boeing só para assistir àquela cantora em Las Vegas ou aquela ópera em New York. Ou os últimos sucessos de Hollywood. Ligue-se já no Video-Cassette Deck Philco. Este é um show à parte que a Philco quer dar em sua casa. Exclusividades em primeira mão que ultrapassem as expectativas dos mais exigentes aficionados do vídeo. E ver para crer. Você localiza

Exclusividade Philco
Auto Stop: quando estiver na operação, automaticamente você pode desligar a fita "Power" que seu vídeo-cassete reconhece a fita em sua posição "Zero" e desligará automaticamente o aparelho.

Exclusividade Philco
Auto Reverse: rebobina a fita automaticamente após a sua terminação.

Exclusividade Philco em VHS
Sistema Direct Drive (Filado Direto): garante maior confiabilidade, durabilidade e precisão.

Sistema automático de operação
por microprocessador, que automaticamente realiza a operação antes de começar.

Sintonia fina automática:
permite ajuste automático da sintonia fina, proporcionando ótima qualidade de imagem.

Exclusividade Philco
Detector de unidade: indica e alerta o eventual erro de unidade para proteção do aparelho e da fita.

Selador digital de casas
(VHS e VHS) de 12 posições:
permite a gravação de um programa enquanto você assiste outro.

Exclusividade Philco
Programador para até 10 dias:
gravação de até 10 programas em 10 dias de programação pré-determinada, com até 10 dias de armazenamento, através um relógio eletrônico, com memória digital de 24 horas.

VHS
Sistema VHS, o mesmo sistema utilizado pela maioria das fitas existentes no mercado brasileiro e mundial.

Reprodutor film gravadas nos sistemas NTSC e PAL-M sem necessidade de conversão.

Exclusividade Philco
Control remoto com 8 funções: Reprodução (Play), Parada (Stop), Gravação (Record), Ejector (Eject), Avanço (Fast Forward), Retorno (Reverse), Parada (Pause), Avanço (Play) e Avanço (Play) (Fast Forward).

E mais estas vantagens:
- Alimentado em 110 e 220 Vols - 60/50 Hz.
- Baixo consumo de energia: apenas 28 Watts. Pouco espessa 9 quilos.
- Dimensões: comprimento - 42,5 cm; largura - 14,5 cm; profundidade - 35,0 cm.
- Fit 7-120, com múltiplas práticas de operação, permitindo de 25 minutos a mais 220 horas para até fazer suas gravações em velocidade EP (estendida) Técnica Permanente.

Entrada que permite a ligação de videocâmera e ligada ao sistema de vídeo e áudio.

Exclusividade Philco em VHS
Localizador "Visual" localiza com imagem o trecho desejado, tanto por avanço rápido, como por retrocesso no vídeo da fita. Os sistemas convencionais atuam com imagens sombreadas no avanço rápido, dificultando a localização de cenas que ficaram para trás (replay).

Exclusividade Philco
Memória do controlador de fita (filme): permite memorizar um determinado ponto de fita e sua localização automática no retrocesso.

Exclusividade Philco
Controlador digital eletrônico de fita.

Permite paralisação de cenas através do comando "Power".

Grava programas em 2 (SP) e 4 (EP) horas e reproduz em 2 (SP), 4 (LP) e 8 (EP) horas, com fita 7-120.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS.

PHILCO 

Oferta exclusiva de lançamento: uma fita com a história de todas as Copas. Três horas de emoção com os lances mais importantes de todas as Copas, desde 1930.

Fonte: Propagandas Históricas/Reprodução (MUZEEZ, 2016).

Possuir o conteúdo, para além de assistir quando quiser, dava a possibilidade de pausar, retroceder, avançar e, até mesmo, substituir o material da fita. O exemplo da Figura 26 é ilustrativo acerca das possibilidades que eram associadas ao videocassete: programar a gravação do conteúdo, rever o conteúdo quando quisesse, conectar a outros aparelhos, e “tudo isso com um simples toque nos comandos eletrônicos”.

Tal movimento de simplicidade e possibilidades não gera apenas a autonomia funcional do espectador sobre o conteúdo, mas gera um movimento apropriativo que dessacraliza esse conteúdo, já que o espectador é instado a manipulá-lo de forma simples com a ponta dos dedos e remotamente. A ruptura do paradigma da passividade é manifestada gestualmente, mas tem implicações profundas no posicionamento do espectador frente aquilo que vê; ele tem certa ingerência sobre o conteúdo, um poder que foi levado a acreditar não ser seu.

Em termos de duração, podemos observar desde indícios da “primeira fase do cinema” (1885-1917), quando o exibidor adquiria os rolos de filme e, ao cumular as funções de produtor, projetor e montador, era incentivado pelos fabricantes de filmes a manipular os materiais comprados (GAUDREULT; MARION, 2016). Até em mesmo recorrências mais recentes, como as plataformas de vídeo streaming, que permitem ao espectador opções como pausar e retomar conteúdo, escolha da velocidade de reprodução, resolução, luminosidade, dublagem e legendagem, entre outras, tudo ao alcance de um ou dois cliques.

3.5 TELAS E EXTENSÃO

Observados esses exemplos, é possível que se lance algumas reflexões sobre a prática de telas como forma de chegarmos ao construto de espectador, sobretudo, objetivando sua consolidação enquanto ação complexa da relação humanidade e telas (dispositivos). Há uma relação com toda uma gama de elementos heterogêneos que compõem a ação espectral. E longe de serem apenas elementos imateriais, há o processo de atuação do espectador sobre os aparatos e vice-versa. Liga-se a televisão, ajusta-se seu sistema de cores, aumenta-se e baixa-se o volume, adequa-se a proporção da tela, entre outros. Enfim, o espectador mexe e se torna parte daquele sistema maquínico. Ou será que é esse sistema maquínico que é parte do espectador?

As telas – enquanto superfícies interacionais e informacionais – são um fenômeno complexo (HUHTAMO, 2013) e expressam uma grande (e potente) extensão do ser humano. Telas, ecrãs, folhas de papel, pinturas, enfim, superfícies informacionais. Marshall McLuhan (1964, p. 59) atenta não só para os meios de comunicação como extensões do homem, mas também para o fascínio dos seres humanos “por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios”. A prática, ou o exercício de seu ânimo narcísico, sobre essa superfície modifica continuamente as relações da humanidade com seu mundo, seus pares, com a natureza, consigo mesmo – afeta a cultura e todas as relações. A ideia de “prática”, em um modo de viver compartimentado de ocupações e interesses, não se alinha à

ideia de compreensão e reflexão. Isso enfraquece ou corrobora a proposta aqui apresentada?⁵²

A prática de telas é uma especial relação entre o ser humano e as imagens (sobretudo imagens em movimento), através das superfícies e aparatos que as contém ou expõem. Em “O meio é a mensagem” (FIORE; MCLUHAN, 2018), observa-se diversas reflexões mcluhanianas expressas em imagens, poesias, recortes, fotografias etc., e se vê (sente e experiencia) as extensões humanas propostas em suas obras. Elas se integram e hibridizam de forma complexa, não em uma linearidade causal, cronológica e espacial, mas que dura em relações e aparatos, referências e experiências. Elas duram, seja na tactibilidade e manipulação de objetos afins, seja em relações que fogem à primeira percepção. Tactibilidade, apropriações, usos e manipulações coalescem. Estão presentes nos usos institucionais e funcionalidades que os criadores das plataformas fazem e atribuem a seus produtos; estão presentes nas adaptações, gambiarras e usos que os espectadores as dão, por vezes, subvertendo os mecanismos – desde complexas instalações a exemplos módicos, como o papel celofane e a palha de aço nas antenas analógicas.

Manipular, mexer, ousar, implica reconhecer aquilo como extensão sua. Legitimamente, o espectador sente-se habilitado a fazer usos – institucionais ou não. A apropriação não é (apenas) sobre o conteúdo, mas sobre toda a relação, sobre todo o dispositivo. Essa apropriação é fazer extensão. Assumir a prática de telas é assumir essa complexa relação de apropriação a partir da qual o ser humano trata aquela tela (e o que ela condensa) como extensão sua.

Muniz Sodré (2013) destaca que essa relação híbrida e coexistencial de vida gera um novo ser humano, não mais marcado pelos limites das dicotomias real e imaginário⁵³, nem pelos fetiches mercantis e tecnológicos, mas pelo reconhecimento de que a vida se dá esse campo, com todos os seus aspectos e elementos de formação. Conforme o autor, “Isto faz do bios midiático a indistinção entre tela e realidade – realidade ‘tradicional’, bem entendido, uma vez que a realidade de hoje já

⁵² Considerando que práticas de telas são assumidas tecnoculturalmente, ou seja, nesse fazer que influencia a cultura e por ela é, também, influenciado, creio que essa perspectiva corrobore o que está em defesa, porque não há – necessariamente – um processo reflexivo sobre a ação exercida por parte dos espectadores. De igual forma, esse é um dos elementos de cisão em relação a práxis marxista e a prática apropriativa.

⁵³ “Trata-se de uma inflexão exacerbada do imaginário, que, como bem o viu Deleuze, ‘não é o irreal, mas a indiscernibilidade do real e do irreal’” (SODRÉ, 2013, p. 241).

se constitui sob a égide da integralidade espetacularizada ou imagística a que aspira o virtual” (SODRÉ, 2013, p. 241).

Ou, ainda de acordo com Sodr  (2013, p. 244), “sujeito e objeto, entes vivos e imateriais – h bridos – convergem na rede eletr nica, ‘dialogando’, exercendo influ ncias m tuas e dando for a   hip tese de uma ‘vida’ eletr nica”. Uma extens o de si, do *per si* inteiro. Se, para McLuhan, a rede el trica era a grande extens o do sistema nervoso central, com suas liga  es capazes de operar atos e vontades como sinapses, transformando sinais de energia pura e atos e a  es, as telas s o nossas extens es no universo eletr nico, elas reescrevem – a partir de seus c digos – nossas a  es, de forma a potencializ -las, influenciando e sendo influenciadas, conduzindo e sendo conduzidas. As telas talvez sejam mais um passo   extens o do c rebro.

3.6 PR TICA DE TELA E O MEIO – MOVIMENTOS APROXIMATIVOS DO CONSTRUTO DE ESPECTADOR

A partir do que foi exposto neste e no cap tulo anterior, as m dias audiovisuais operam enquanto dispositivos (a partir da vis o foucaultiana e suas leituras), ou seja, s o compostos por elementos heterog neos diversos, que se conectam livremente, em rede. Propus, ent o, a aproxima  o da ideia de dispositivo com o meio mcluhaniano, que sugere o meio enquanto inst ncia de transforma  o, que por vezes se subsume a mensagem, e essa se sobressai, apesar de ser aquele o respons vel pelas articula  es necess rias e suficientes   sua experimenta  o.

A opera  o de sujeitos e indiv duos nos dispositivos-meios d -se enquanto pr tica, ou seja, atividade apropriativa a partir da qual o sujeito implicado naquele meio reconhece a m tua afeta  o entre os elementos. Nessa mesma linha, investir nesse olhar sobre a pr tica de telas – nos termos propostos pelos autores aqui convocados –   assumir uma atitude tecnocultural, que n o assume preconceituosamente a tecnologia, mas sim como elementos indissoci veis da vida humana. Vida essa que tamb m influencia as tecnologias, que s o remontadas pelas proposi  es e usos,  s vezes, n o can nicos.

  o que se pode extrair das diferentes pr ticas de telas apresentadas, uma proposta de uso, que   assumida por alguns membros da comunidade, negada por outros, vendida, consumida, defendida, mas, principalmente, fonte e objeto de transforma  o. O citado Anastasius Kircher escreveu duas edi  es de sua obra “Ars

Magna” (1646 e 1671⁵⁴), explicando seu invento, acrescentando pontos práticos oriundos de usos e experimentações, bem como comparando sua atividade com outras semelhantes. O estereoscópio foi utilizado comercialmente por empresas que geravam stereocards como brindes promocionais. Apesar dos argumentos científicos, o tele-color não gerou o retorno esperado, mas serviu como fundamento para a apropriação popular do papel celofane sobre a tela. A ideia de controle sobre o conteúdo oferecido pelo videocassete dura nas opções das telas sensíveis ao toque das diferentes plataformas de vídeo streaming.

Constatado esse caráter apropriativo e partícipe do espectador, é possível revisitar as propostas dos dispositivos e perceber que esse olhar preliminar sobre as plataformas de vídeo streaming começa a manifestar algumas pistas sobre o espectador que emerge. A primeira de todas é a não passividade, o espectador copartícipe⁵⁵. Ele clique, escolha, pausa, troca, acelera. Outra pista é o espectador multitela, seja o multitela superfície informacional para além do uso dos softwares das plataformas, como a presença nas redes sociais, seja o multitela das funcionalidades que visam direcionar o uso da segunda tela dentro dos nós de elementos daquele dispositivo (como o X-Ray do Amazon Prime Video).

Percorrido tal caminho, já é possível traçar alguns elementos que dessa experiência entre telas (ou entre-telas) emergem em adesão ao espectador. A primeira já era assumida enquanto pressuposto: a não passividade em relação a tela. Reitera-se de forma constante o status de copartícipe do espectador em relação à atividade espectral como um todo, seja na construção do conteúdo, seja no seu envolvimento no funcionamento e dominação do aparato. Nesse sentido, reforça-se a ideia de prática de telas não só concernente aos exibidores/promotores do espetáculo, mas também aos espectadores que ganham múltiplas tarefas e ações inerentes a essa atividade.

⁵⁴ A edição de 1671 possui versão digital disponível para consulta: <https://archive.org/details/athanasiikirche00kirc/page/n9/mode/2up>

⁵⁵ Talvez diversos exemplos e reflexões aportadas até então pareçam sugerir um espectador operador e não copartícipe, pois ao executar ações predeterminadas, estaria apenas fazendo uma parte necessária do processo, mas sem qualquer ingerência de ordem reflexiva ou verdadeiramente volitiva. Em que pese seja esse aspecto “operador” parte do construto de espectador que mais pareça emergir no momento, prefiro – por ora – manter a ideia da coparticipação por vislumbrar que haja outros aspectos ainda não abordados que darão conta de evidenciá-los. Insistir em chamá-lo de copartícipe é, no momento, uma espécie de nota ou lembrete para não me deixar esquecer dessa perspectiva mais ampliada.

4 TECNOMETODOLOGIA

Fazer ciência significa explorar o conhecimento sobre um fato ou fenômeno a partir de um método que lhe reveste de fundamento e validade. Assim, é preciso evidenciar qual é a proposta metodológica que conduz esta pesquisa. É interessante reforçar que o objeto afeta o pesquisador de forma que a pesquisa irá se desenvolver a partir da leitura dada a esse objeto, ou seja, a partir da metodologia empregada nessa observação. Nas palavras de Gomes (2011, p. 3):

Ora, quando decidimos um objeto de estudo, temos em geral uma ideia do que se pode tirar dele. O objeto nos comunica alguma coisa, mesmo que seja bastante superficial. Porém, as visões sobre determinados objetos podem variar, de um método para outro. Apesar de o objeto dizer alguma coisa, o método é a leitura que se faz desse objeto, estando intrinsecamente ligado a qualquer resultado da pesquisa.

Nesse sentido, duas noções são caras: o método não é preestabelecido, ou seja, o objeto manifesta as pistas de como pode ser observado, manipulado, pesquisado; outra questão é que o objeto mediato, ao fim e ao cabo, é inacessível – temos acesso às atualizações das virtualidades perseguidas, o real são os pontos de encontros desse movimento. Ao assumir a perspectiva tecnocultural, impera que sua visada seja tomada sobre a integralidade dos movimentos, não de forma arbitrária, mas por coerência. Se sua proposta é compreender as materialidades midiáticas, suas técnicas e estéticas, enquanto substâncias da cultura, essa compreensão deve se espriar por todo o projeto, incluindo as metodologias empregadas na construção da tese. Por esse motivo, assumimos o termo tecnometodologias, enquanto procedimentos metodológicos afetos às investigações tecnoculturais aqui propostas⁵⁶.

Assumo um movimento de matriz cartográfica que, segundo Kilpp (2010), constitui uma metodologia capaz de suficientemente fazer emergir o objeto, sem sufocá-lo ou ser leviano, (KILPP, 2010, p. 27):

Com tal metodologia instituem-se mapas dinâmicos e nunca finalizados, que autenticam linhas de fato e de fuga relativos ao movimento do objeto (uma sua tendência ou devir) que evolui, distinguindo-se de si rizomaticamente. As

⁵⁶ Não apenas às investigações desta tese. O uso do termo tecnometodologias é adotado por um grupo de trabalho dentro do TCAv que busca apresentar os arranjos e procedimentos utilizados por seus egressos e integrantes.

autenticações remetem, por sua vez. Àquelas características do objeto que vão sendo percebidas pelo pesquisador de acordo com suas afecções (fundamentais também no método intuitivo, que mencionaremos adiante), tornadas em percepções no decurso do processo investigatório (no que Bergson chamou de “reviravolta”), e que, como tais, retornam à memória do objeto, reinventando-o (ou atualizando-o criativamente).

A partir dessa passagem é possível compreender que existindo o objeto enquanto memória, sua duração se expressa enquanto devir, que se atualiza e passa a compor, também, a memória que compreende enquanto contemporâneos passado e presente. Os serviços de vídeo streaming atualizam o construto de espectador, que carrega em si a potência da experiência de todo o devir espectador já havido, conforme defendi com os exemplos do capítulo anterior. As cartografias fazem com que a manipulação do objeto não desfigure suas feições, ao mesmo tempo que respeita as afecções do pesquisador enquanto percorre o labirinto. É preciso viver o fluxo para fazer pesquisa em e com ele. Contudo, sendo em fluxo que se operam as percepções sobre tais elementos, tem-se que reconhecer que é impossível analisá-los em seu próprio movimento constituinte. Para compreendê-las é preciso parar o fluxo, “é preciso ainda desnaturalizá-las, retirá-las do fluxo de suas vagas, e dissecá-las ao melhor estilo de Leonardo da Vinci” (KILPP, 2006, p. 2).

Nesse sentido, proponho me lançar sobre os serviços como um *flâneur*, sem caminho prescrito: “o flâneur leva uma vida sem objetivos definidos, a não ser buscar, no complexo urbano, barulhos, vãos e becos por onde entrar em busca de algum espetáculo para os seus sentidos” (MONTAÑO, 2015, p. 21). Busco percorrer caminhos ordinários, lançando a eles um olhar acurado, atento aos elementos que normalmente são ignorados pelo seu fluxo e sua normalidade, acrescentando perspectivas advindas de outros pontos do dispositivo que formam cada uma das plataformas, a fim de fazer emergir relações que estão escondidas nesses espaços nebulosos.

A partir do movimento de *flânerie*, emergem procedimentos metodológicos de formação de imagens dialéticas em constelações. Esse agir cartográfico analisa com certa liberdade os elementos dos quais se apropria, tensionando seu padrão conformacional e propondo afinidades eletivas: redescobre e investiga pontos que o compõem, mas nem sempre são aproximados, projetando novas leituras e arranjos possíveis, sem se prender ao que deveriam ser, indicando o que podem significar.

Assim como lancei mão da perspectiva da arqueologia⁵⁷ das mídias no olhar de propositura do termo prática de telas, pretendo ser coerente e, reconhecendo nos serviços de vídeo streaming também essa especial relação com o espectador, utilizar desse viés em sua análise. Mesmo que os serviços de vídeo streaming não sejam “mídias desprezadas” – normalmente objeto da arqueologia das mídias –, sua história canônica é também forjada em apagamentos, testes, elementos e relações que são desviadas. Portanto, negar a normalidade sobre objetos *mainstream*, atentar a detalhes que constantemente passam por processos de apagamento e traçar relações com elementos dispersos pela rede relacional desses dispositivos são os movimentos que serão apresentados. Para sua consolidação, foram feitas imagens a partir de registros de uso, colagens e destaques.

4.1 EVIDENCIANDO OS MOVIMENTOS

O percurso realizado começou com coletas de materiais desde o período de início do processo de doutoramento, em 2019, e encerrou em 2023, quando se elegeu o marco final da coleta, o anúncio da Netflix sobre os meios de coibir o compartilhamento de senhas. Sendo coerente a proposta tecnometodológica, os materiais foram colacionados de forma plural e diversa, sejam *prints* de redes sociais, fotografias da experiência de espectador do pesquisador, matérias de veículos de imprensa, conteúdos de mídia especializada em tecnologia, inclusive sobre questões pretéritas. Buscou-se, também, os sites oficiais dos serviços de vídeo streaming.

À medida em que o *corpus* foi se adensando, o arranjo dos materiais foi evidenciando perspectivas espectatoriais que resultaram nas três atualizações abordadas no capítulo seguinte. Por ora, é necessário inserir esse movimento dentro da perspectiva dos serviços de vídeo streaming, a fim de que o processo de construção fique evidenciado ao leitor.

⁵⁷ “De forma geral, as arqueologias das mídias (des)escreve a história da mídia a partir de quatro operações: 1) des-escreve a historiografia tradicional de viés progressista ao procurar por pontos de fissura dentro da narrativa convencional e/ou canônica; 2) escreve histórias alternativas das mídias ao incorporar pioneiros, tendências ou tecnologias esquecidos, ou mesmo improváveis, em suas genealogias; 3) descreve, às vezes perigando a tecnofilia, universos de tecnologias esquecidas, mortas ou apenas imaginadas; 4) reescreve a história das mídias e dos ambientes (tecno)culturais nas quais elas se encontram, inserindo-lhes ruídos, de forma que eles permaneçam críticos, abertos e instáveis. É em torno desses quatro atos de escritura que a arqueologia das mídias se estrutura” (TELLES, 2017, p. 3).

Os *prints* foram extraídos tanto do uso via celular quanto do navegador, bem como as notícias e busca de fóruns especializados. As fotografias do uso dos serviços de vídeo streaming nas televisões foram realizadas em três tipos de aplicações, uma Smart TV com os serviços nativo; uma televisão comum com uso do Chromecast; e uma televisão comum com o uso do Roku. O material foi armazenado em um arquivo no Google Docs, onde foram sendo inseridos pequenos comentários e arranjos que resultaram nas constelações propostas no Capítulo 6. Para finalizar e corroborar o material angariado, pesquisas pontuais sobre temas específicos foram sendo inseridas na busca mais generalista.

É possível argumentar que cada um dos aparatos e meios de onde se extraíram os materiais analisados poderia evidenciar tipologias e construtos próprios, que ensejariam um olhar específico e característico. Contudo, conforme restou evidenciada na proposição teórica, a materialidade sobre a qual se intui a atualização do construto de espectador são os dispositivos serviços de vídeo streaming, razão pela qual a análise pretende percorrer horizontalmente os elementos componentes dos diversos pontos da rede, propondo-se a buscar características gerais que afetem e contemplem mais de um desses elementos.

Esse processo, que envolve a autenticação do pesquisador-espectador, nesse *perambular* pela materialidade, permitiu afetações e compreensões que foram se manifestando ao longo da busca e coleta de materiais. Preestabelecer linhas muito definidas limitaria a compreensão do objeto; e as transformações nos diferentes elementos que compõem os dispositivos presentes na pesquisa frustraram qualquer tentativa de tratamento dos fenômenos a médio prazo. Foi a partir do arranjo dos elementos, fazendo emergir as percepções que deles advenham, é que foi possível construir o objeto desta pesquisa.

4.2 OS SERVIÇOS DE VÍDEO STREAMING

4.2.1 Serviços x plataformas de vídeo streaming

Termos e expressões utilizadas para nomear e descrever os fenômenos em análise são relevantes e devem ser, na medida do possível, precisos e técnicos. Por vezes, a confusão entre expressões pode gerar ruídos na compreensão dos temas; em outros casos é preciso justificar a escolha de determinadas nomenclaturas. Até a

etapa de qualificação do presente trabalho, era utilizado o termo “plataformas de vídeo streaming”.

Foi no mesmo período que ocorreu o Seminário “Economia de Plataformas: trabalho, governança e consumo”, uma parceria entre os Programas de Pós-Graduação da UNISINOS, contemplando as áreas de Comunicação, Direito, Administração e Economia. O foco interdisciplinar debatia o fenômeno da plataformização emergente e sintomático em Uber e Ifood, mas presente em diversos campos da prestação de serviços, como faxinas, serviços notariais etc.

Um dos primeiros temas abordados no seminário foi o conceito de plataforma. Aparentemente singelo, foi dado como exemplo de plataforma a feira medieval: os senhores donos do espaço garantiam segurança, entretenimento e infraestrutura básica para que o comércio se desenvolvesse naquele espaço. Os shopping centers atualizam a feira medieval. Nesse sentido, *plataforma* traz uma ideia de oferta de infraestrutura para o desenvolvimento de atividades de terceiros. Com mais ou menos ingerência sobre o serviço ou produto ofertado, a plataforma serve de elo entre ofertante e interessado. Nas plataformas digitais, é corriqueiro o aviso de que aquele serviço não é prestado diretamente pela plataforma e que os “parceiros” não são funcionários.

Aproximando da realidade dos streamings, compreendi que não agem como plataformas, pois eles não oferecem simplesmente serviços ou conteúdos de terceiro⁵⁸, apenas intermediando essa relação, mas eles são protagonistas da relação, independente do conteúdo a ser ofertado. Reverbera esse entendimento tanto a impossibilidade de disponibilizar um conteúdo na Netflix, por exemplo, quanto a crescente busca de cada serviço por conteúdos exclusivos ou originais.

Há alguns anos, a Netflix disponibilizava os padrões técnicos para que houvesse a possibilidade de compra, um manual do padrão de qualidade para seus conteúdos. Era possível, ainda, fazer parte de uma espécie de base de dados, onde produções eram inseridas (após muita negociação) e poderiam ser requeridas pelos assinantes (em uma opção ainda disponível, onde os assinantes sugeriam conteúdos

⁵⁸ O foco abordado nesta análise é a oferta de conteúdo e experiência, a partir da perspectiva espectral. Não se nega a existência de produtos ou serviços de terceiros contratados pelos serviços de vídeo streaming para sua infraestrutura e operação. Esses serviços não são disponibilizados pelos serviços de vídeo streaming ao espectador, que na maioria das vezes desconhece essa rede que sustenta a experiência que eles proporcionam, ou seja, há uma interoperabilidade, sistemas que agem conjunta e necessariamente com a aplicação fim (serviços de vídeo streaming) e que permitem que ele funcione da maneira como nos habituamos. Exemplos são visíveis em Stack Review (2020).

para o catálogo). Hoje em dia, a maioria dos novos conteúdos licenciados são originais Netflix, um projeto de atuação oficializado em 2016, que dá maior autonomia e controle do serviço sobre a produção de conteúdo (SPANGLER, 2016). Em seu site oficial, a Netflix tem uma seção, “Como ideias são apresentadas à Netflix”, que descreve:

Se você tem uma ideia para uma série, filme, jogo ou outro projeto, talvez tenha passado pela sua cabeça a vontade de apresentá-la à Netflix. Em primeiro lugar, agradecemos seu interesse no conteúdo da Netflix! Infelizmente não podemos aceitar nem analisar materiais (manuscritos, tratamentos, roteiros, desenhos, ideias, imagens de unicórnios coloridos etc.) que não solicitamos especificamente.

Nessa linha de compreensão, a Amazon é uma plataforma onde inúmeros vendedores oferecem seus produtos no marketplace. Mesmo no Amazon Prime Video há reflexos de plataforma, uma vez que serviços de terceiros podem ser acessados por ali, como canais e outros serviços – assinatura Premiere Brasileiro, assinatura Paramount+ e outros.

Apesar disso, o elemento principal que une os objetos mediatos em análise é sua qualidade de prestador de serviço de vídeo streaming direto ao público. Independentemente de ser exclusivo (Netflix), de ser parte de um pacote de facilidades (Amazon Prime Video), por assinatura ou gratuito (como são as opções de Globoplay), seu foco principal é que o espectador tenha acesso aos conteúdos licenciados e disponibilizados por eles.

Justifica-se, assim, a escolha pela adoção do termo *serviços* de vídeo streaming, mesmo que o hábito ainda insista no nome *plataforma*.

4.2.2 Visão geral

Dedico um capítulo aos serviços de vídeo streaming porque são eles o objeto mediato primordial do meu trabalho. É a partir do encontro com esta materialidade tecnocultural que o construto de espectador se atualiza com tamanha potência que gera inúmeras possibilidades e, com elas, as reflexões necessárias para tentar compreendê-las.

Optei nesta pesquisa por desenvolver um olhar sobre serviços de vídeo streaming que podem ser classificados como *mainstream*. Fiz essa opção no sentido de tentar apresentar uma tendência de espectador projetado, que possa servir de base

para estudos derivados que cotejam as variações e subversões advindas de outros serviços.

Citarei, inicialmente, algumas dessas opções nas quais não me aprofundei, porque, dado o entrelace da experiência espectral, manifestam evidentes atravessamentos no objeto imediato desta pesquisa. Nesta breve sessão, trarei breves considerações acerca do Youtube, Mubi, HBO Max, Disney+ e pirataria.

O Youtube, segundo maior streaming do mundo em fluxo de dados de internet (pesquisa), é uma plataforma e não um serviço de vídeo streaming. Mesmo com o estabelecimento de algumas balizas técnicas, ainda é fácil para que qualquer pessoa (minimamente familiarizada e com condições técnicas) faça um canal na plataforma e promova seu conteúdo.

O Mubi atua como serviço focado em exclusividade e curadoria, seus assinantes buscam conteúdos consagrados e emergentes de cinematografias *underground*, não distribuídos ou já ausentes dos catálogos mais populares.

HBOMAX era um dos serviços que, a princípio, comporiam o *corpus* desta pesquisa por agregar não apenas um vasto conteúdo licenciado, como por reunir produções de diferentes distribuidoras parceiras pertencentes à mesma rede. Contudo, em termos de conteúdo, apresentação e funcionalidade, o serviço não agregava relevante acervo a esta pesquisa, embora haja material a seu respeito nas coletas.

O Disney+ também foi cotado para compor o *corpus* da pesquisa. É um serviço relevante não só pela envergadura da Disney e por reunir diversas marcas pertencentes a ela (como StarWars, Marvel, National Geographic), mas também por estratégias e formas de distribuição de conteúdos – ora cinema, ora direto streaming, ora simultâneo – e por ter causado furor nos conteúdos disponíveis nos demais serviços, que foram sendo retirados dos demais catálogos para se tornarem exclusividade sua.

Vale pontuar um tema que me é caro e que está diretamente relacionado aos serviços de vídeo streaming: a pirataria. Popularmente consabido que o efeito Netflix resultou numa diminuição da pirataria, visto que o serviço tinha preço acessível, qualidade de imagem e maior segurança no uso. O boom nos serviços redundava em uma maior dispersão do conteúdo disponível, os valores praticados impossibilitam que

haja múltiplas assinaturas pela maior parte da população. Isso faz com que meios alternativos sejam novamente buscados⁵⁹.

As três materialidades eleitas para esta pesquisa apresentam abrangência quanto ao tipo de serviço: Netflix atua precipuamente com streaming de vídeos; Amazon Prime Video compõe cesta de serviços Amazon; e Globoplay possui tanto conteúdo pago por assinatura quanto por anúncios; ambos têm sua relevância no mercado nacional de streamings, visto que são os três serviços mais assinados no Brasil⁶⁰; e são assinados pelo pesquisador (ou por seus familiares).

4.2.3 Netflix⁶¹

Oficialmente fundada em 1997, a Netflix inicia sua história com seus criadores Reed Hastings e Marc Randolph enviando DVDs entre si pelos correios, e como os testes deram certo e as mídias chegavam intactas, a proposta foi dada como funcional (Figura 27, item A). A operação da Netflix, em larga escala, iniciou em 1998 como um site de locação e venda de filmes em DVDs. O serviço se baseava na escolha de filmes que seriam entregues na casa do cliente pelos correios, eram cobrados por mídia e a devolução era feita também pelos correios, considerando o fato de que nos Estados Unidos o serviço postal entrega quanto recolhe material diretamente nas casas. Observando o site da época (FIGURA 27, “B”) é possível ver a campanha de “indique a um amigo ou familiar e ele poderá experimentar gratuitamente”.

⁵⁹ Provavelmente seja este o foco de futuras pesquisas.

⁶⁰ De acordo com a pesquisa Kantar IBOPE 2022.

⁶¹ Para esta seção, fiz uso das informações oficiais contidas nos sites oficiais Netflix e Netflix Brasil.

Figura 27 - Destaques do histórico da Netflix (01)



Fonte: Elaborado pelo autor a partir do site da Netflix⁶².

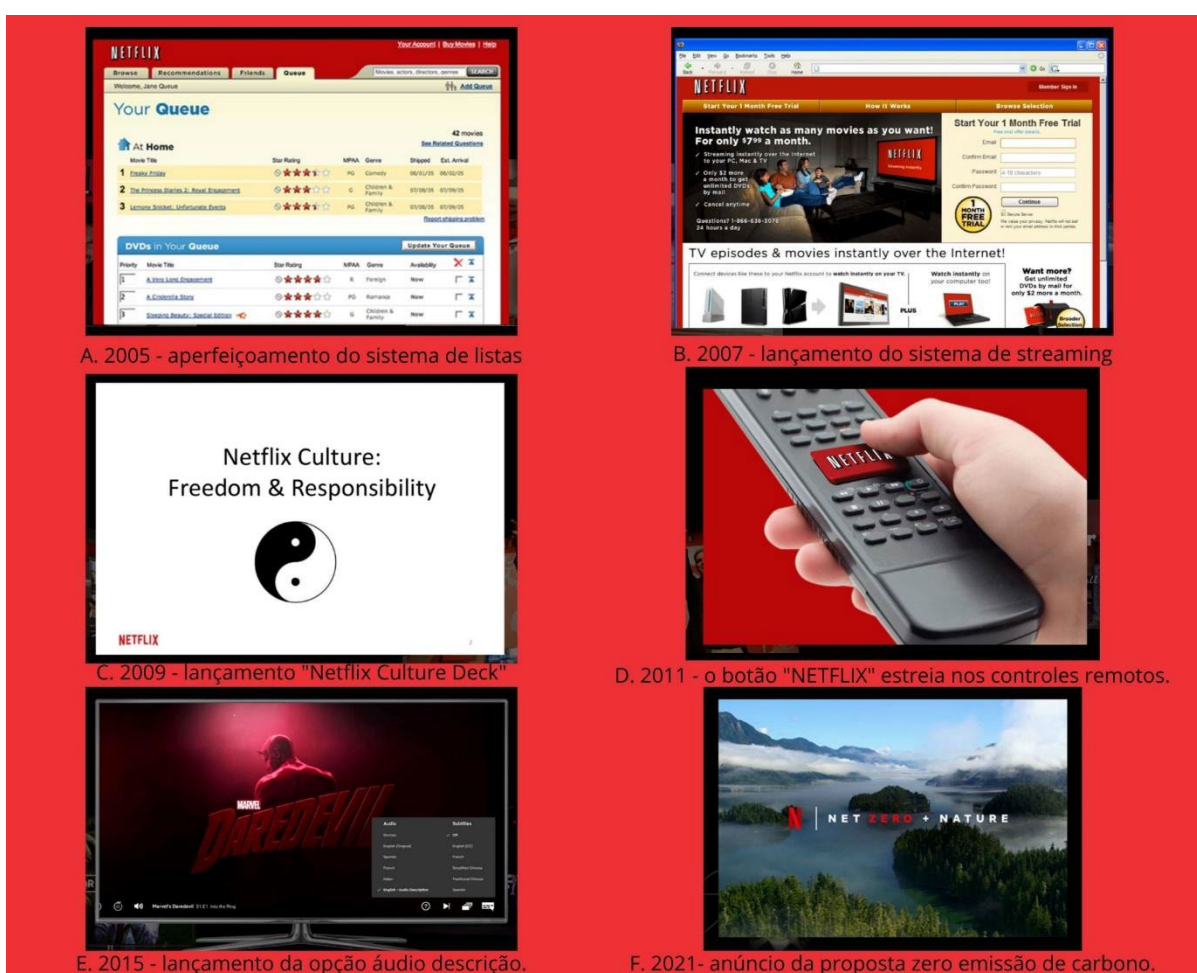
Em 1999, inicia aquele que viria se tornar uma das marcas do serviço até hoje: a assinatura que oferece ao cliente acesso ilimitado ao conteúdo por um preço mensal. Naquele momento, longe de ser um acesso via streaming, o assinante podia escolher qualquer filme do catálogo, que era levado até sua casa, inclusive sendo possível locar um novo título sem ter devolvido os anteriores. O envelope da época (Figura 27, item C) – utilizado para entrega e devolução dos DVDs – dá pistas sobre a sedimentação do serviço: o site oferecia a possibilidade de que o assinante fizesse a sua lista de filmes online (funcionalidade que se mantém até hoje); explicava como funcionava a entrega e devolução; atentava ao fato de não haverem taxas por atraso de devolução, bem como a possibilidade de ter até três DVDs consigo concomitantemente; e outro destaque é a presença da campanha de teste grátis para amigos que fossem

⁶² Acredito ser válido apontar que o site da Netflix Brasil tem uma versão mais curta da história da Netflix, sem muitos detalhes anteriores a sua “chegada” no Brasil, por isso utilizei o site da Netflix estadunidense.

indicados, já se consolidando como um forma de posicionamento entre seus assinantes – até hoje o teste grátis faz parte dos anúncios e possibilidades da Netflix.

Em 2000, a Netflix lança outro de seus recursos “referência”: o sistema de recomendação personalizada de filmes, a partir das classificações dos próprios assinantes (Figura 27, item D). Em 2005, o sistema de listas é aperfeiçoado, permitindo aos assinantes fazerem diferentes listas para diferentes usuários ou sentimentos (Figura 28, item A).

Figura 28 - Destaques do histórico da Netflix (02)



Fonte: Elaborado pelo autor a partir do site da Netflix.

Em 2007, a empresa inicia o serviço de transmissão online (streaming de vídeo). A Figura 28, item B, traz interessantes elementos, mostrando que a plataforma já oferecia um mês grátis de teste, bem como elementos que reforçam a ideia de dispositivo: sua presença como aplicativo em videogames, a possibilidade de assistir de forma simultânea no computador e a assinatura conjunta entre a versão streaming

e o aluguel de DVDs por um pequeno adicional (o que parece indicar a migração do serviço sem excluir, imediatamente, sua operação original).

No ano de 2009, a Netflix concede um prêmio de programação com o objetivo de melhorar a precisão do seu sistema de recomendação. No mesmo ano é lançado o “Netflix Culture Deck”, sedimentando as visões e o espírito da marca (Figura 28, item C).

Em 2010, dois importantes marcos são atingidos, o lançamento da plataforma em aparelhos mobile e a versão kids, relevantes na perspectiva do dispositivo, visto que novos “nós” são adicionados à rede da Netflix. Em 2011, já estava em toda a América Latina e surge o primeiro botão “Netflix” nos controles de televisão (Figura 28, item D), mais outro elemento relevante no sentido de pensar o aspecto rizomático da Netflix, nesse movimento que parece romper o aspecto “apêndice” e passa a figurar como opção de acesso rápido; além disso, mostra que o aparelho televisor reconhece o status da Netflix enquanto pertencente aquele disposto complexo, ou seja, há um olhar de fora da Netflix para sua potência. Em 2013, inicia o lançamento de suas produções originais, como House of cards e Orange is the new black. A qualidade da imagem é melhorada em 2014, quando é possível streaming em qualidade 4k Ultra HD.

Já em 2015, a Netflix lança sua série original Demolidor (DareDevil), em parceria com a Marvel e aproveita a temática do super-herói cego para apresentar a funcionalidade de áudio descrição (Figura 28, item E). A Netflix se considera disponível para o mundo todo no ano de 2016⁶³, mesmo ano em que possibilita a função de download para visualização de conteúdos offline, uma das opções que melhor evidencia o aspecto de assunção da realidade e necessidades dos seus assinantes.

O ano de 2017 foi especialmente marcante para, conforme a Netflix pontua em seu site, propiciar aos membros a possibilidade de costurar (ou customizar) sua experiência de espectador através da introdução da modalidade de histórias interativas e do botão “pular abertura”, que possibilitam, inclusive, uma forma de experimentação do espectador sobre o conteúdo. No mesmo ano, a plataforma

⁶³ A Netflix foi patrocinadora da transmissão dos Jogos Olímpicos Tóquio 2020 na TV Globo, com o anúncio de que ela conta as histórias do mundo inteiro, dando destaque a diversidade de suas produções originais, alinhando-a com a diversidade de povos e modalidades das olimpíadas. Sobre o tema, é interessante consultar o artigo desenvolvido por Bárbara Sacchitiello (2021).

abandona a classificação por estrelas (em que o assinante avaliava o conteúdo com notas de zero a cinco) e passou adotar o sistema “gostei x não gostei”.

Em 2020, a Netflix teve um aumento substancial em seu número de assinantes em função da pandemia da Covid-19 (K2, 2021), e também se posicionou a favor do movimento “*black lives matter*”, não só criando uma categoria dentro da plataforma para conteúdos que discutissem racismo, como posicionou lideranças negras em seu quadro de funcionários. Em 2021, a Netflix anunciou que até 2023 todas as suas operações serão “zero emissão de carbono”, mais uma vez posicionando a marca dentro de questões mundialmente relevantes⁶⁴.

A incursão sobre a materialidade se deu a partir da conta da minha família na Netflix – um conta tipo “premium” que, além de acesso a todo o catálogo, possui imagens em Ultra HD, quatro telas simultâneas, possibilidade de assistir em TV, notebook, tablet ou smartphone⁶⁵.

Para iniciar o movimento sobre o software da plataforma na TV, resolvi fazer todo o movimento de entrada/login na Netflix. Embora pareça um gesto simples, o movimento de logoff foi custoso, uma vez que a Netflix opera a partir da opção “permanecer conectado”. Essa opção varia de nome para cada aplicação – aplicativos, plataformas, websites –, mas se caracteriza por uma operação dada a partir de cookies (pequenos arquivos/dados de memória), que salvam informações para preenchimento automático de senhas, buscas e outras opções de preenchimento. O fato de a Netflix operar na modalidade “permanentemente logado” já é, por si, um indício da naturalidade atribuída a presença e inserção do espectador dentro da proposta da plataforma, ou seja, não há barreiras a serem transpostas no dia a dia do uso, basta clicar em um botão e tudo está disponível⁶⁶.

Ao habilitar o menu lateral, cliquei na opção “Sair da Netflix”. Essa opção apenas me conduziu ao menu principal da televisão, não fazendo o logoff da conta. Procurando o comando de logoff, fui até o menu de perfis vinculados àquela conta,

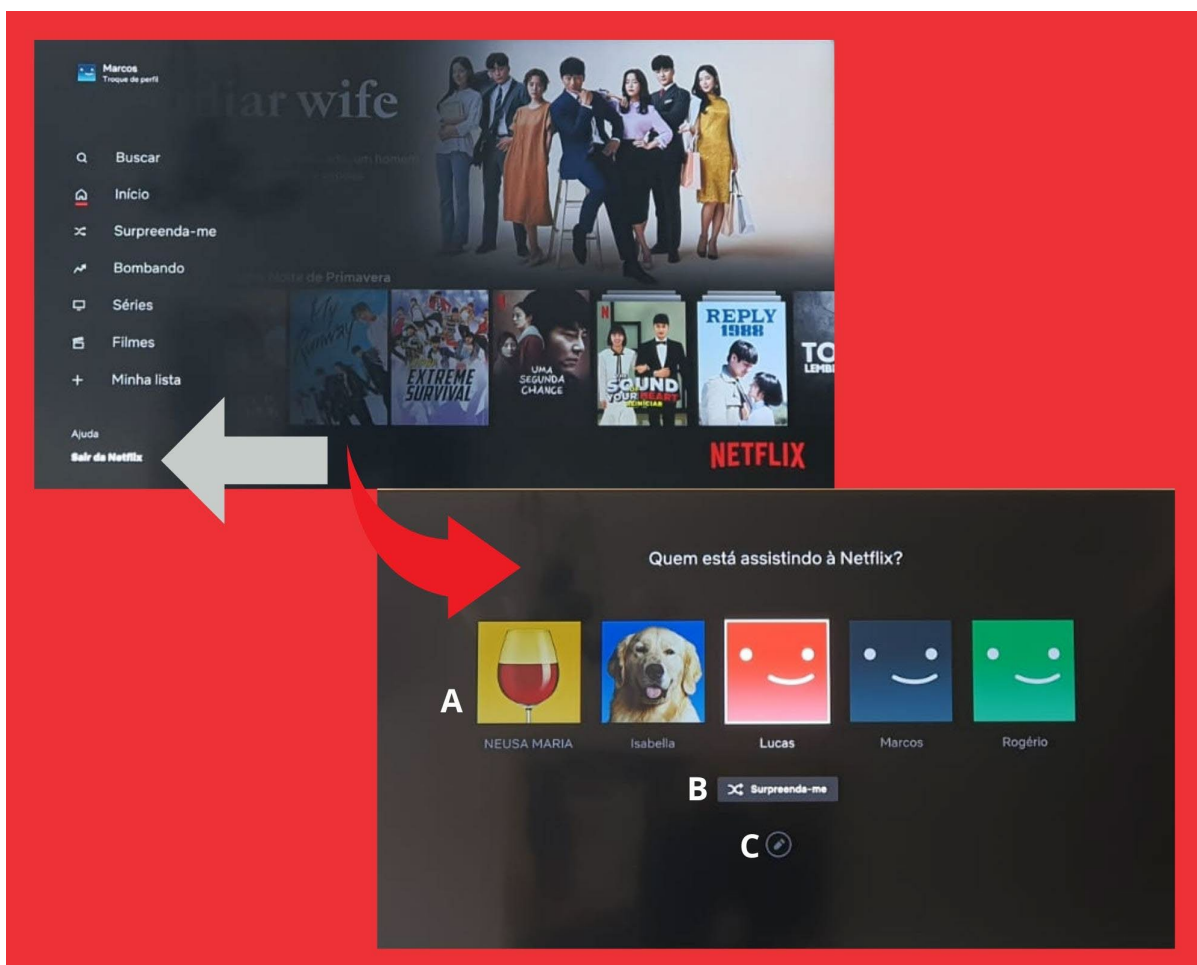
⁶⁴ A maioria dos dados apresentados nesta seção são “positivos” porque oriundos das páginas oficiais da Netflix. Outros elementos estão destacados ao longo da análise..

⁶⁵ Até a introdução da modalidade de assinatura com anúncios, a Netflix não fazia grandes distinções entre suas modalidades de assinatura: básico, padrão, premium; as diferenças estavam na quantidade de telas simultâneas, uma, duas e quatro, respectivamente; e na qualidade da imagem, SD, HD e Ultra HD.

⁶⁶ Essas opções e a aparente naturalidade não são fenômenos isolados, estando alicerçados dentro da inserção da Netflix enquanto plataforma digital inserida no âmbito da web 2.0, sua alta conectividade e pretensões de presença no dia a dia da sociedade.

mas ali também não é possível sair da conta, apenas trocar o perfil, personalizar os perfis e buscar títulos aleatórios dentro das preferências de cada perfil⁶⁷.

Figura 29 - Sequência de comandos em busca do logoff

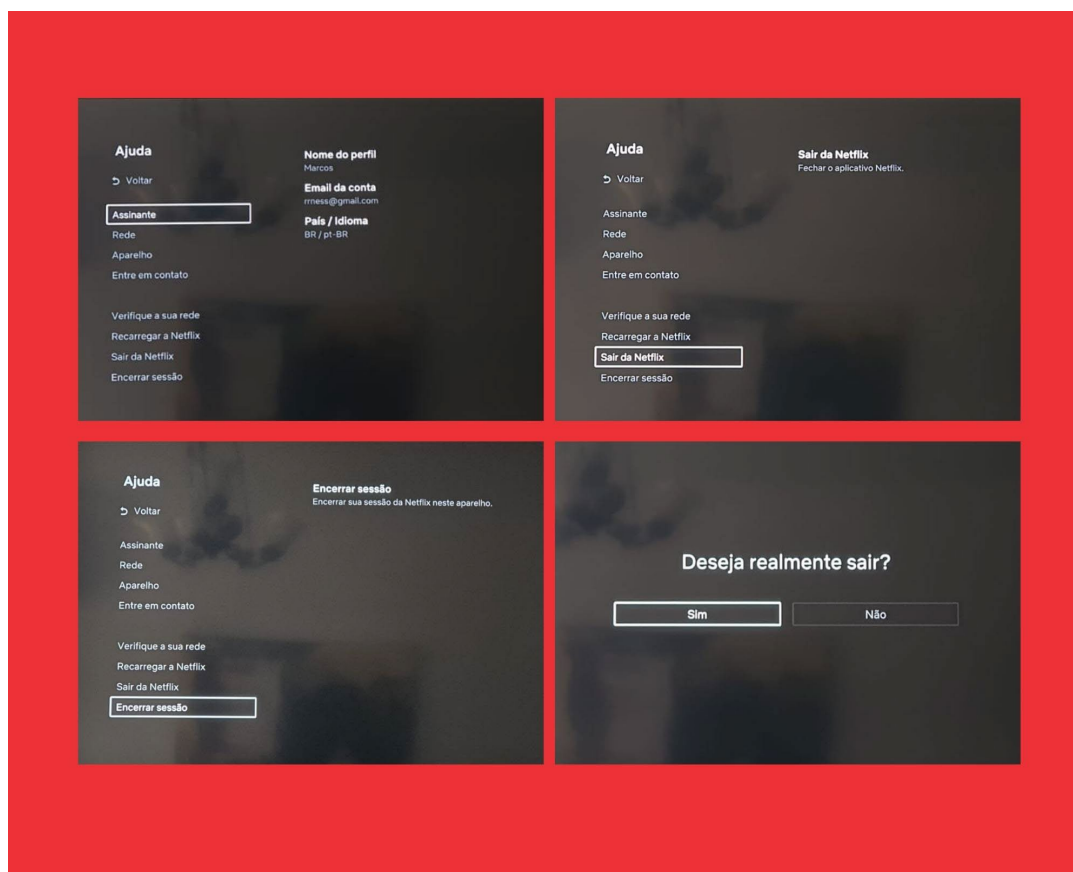


Fonte: Elaborado pelo autor.

Voltando ao menu lateral, cliquei em ajuda, ao passo em que foi aberto uma nova série de menus voltados à experiência do “assinante” (nos termos que a própria plataforma utiliza) (Figura 30). As duas últimas opções desse menu são “sair da Netflix” e “encerrar sessão”. Interessante que nesse conjunto de opção há a explicação do que é “sair da Netflix”, como “fechar o aplicativo” e encerrar sessão, como “encerrar sua sessão da Netflix neste aparelho”. Ao clicar em encerrar sessão, surge a pergunta: “Deseja realmente sair?”.

⁶⁷ Para trocar o perfil é necessário clicar sobre ele (Figura 29, item A), para personalizar se clica no ícone com um lápis (Figura 29, item C) e para busca de título aleatório em “surpreenda-me” (Figura 29, item B).

Figura 30 - Ingresso e movimento no menu "ajuda" para efetuar o logoff



Fonte: Elaborado pelo autor.

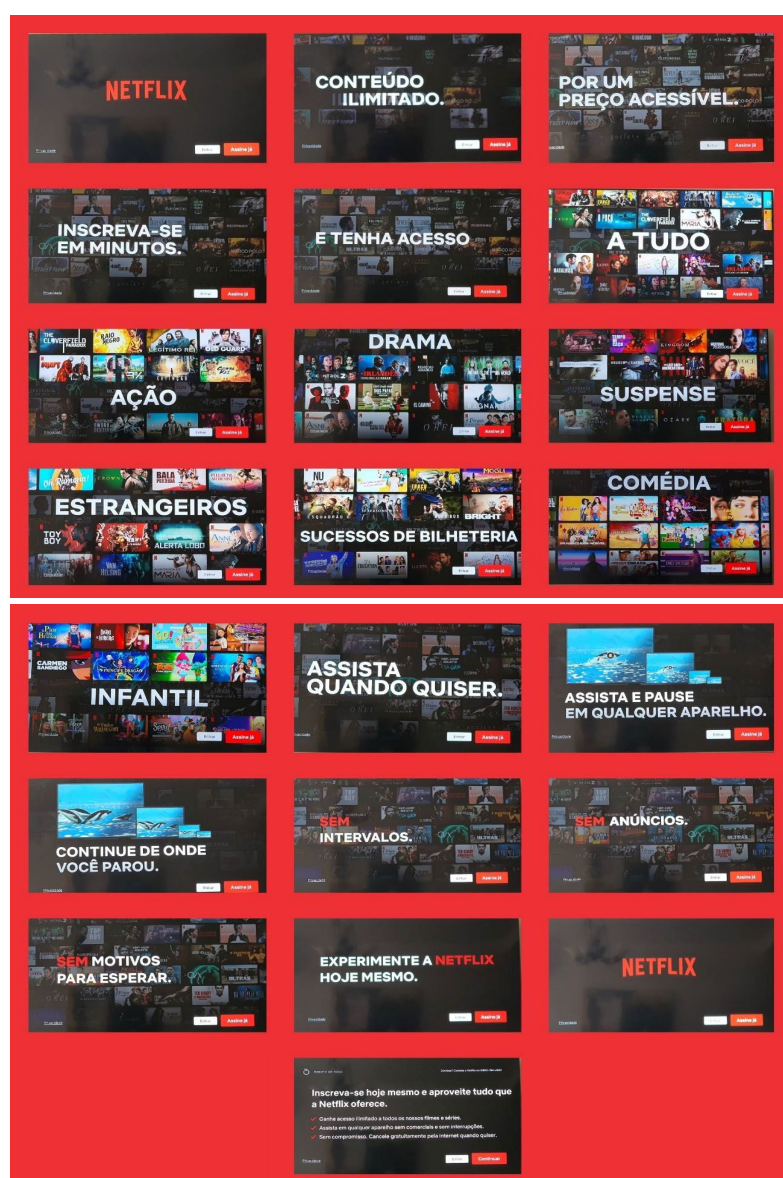
Uma das inferências acerca da dificuldade de fazer o logoff é uma proposta labiríntica que o aspecto dispositivo parece reforçar, onde as plataformas cercam seu espectador de formas visíveis e invisíveis, através de conteúdos, funcionalidades, postagens, presenças e, também, dificuldades e ausências.

Ao “realmente” sair da conta, executa-se automaticamente a tradicional vinheta da Netflix, com o “TuDum”⁶⁸, e segue uma espécie de anúncio publicitário (Figura 31). Essa peça publicitária traz pistas interessantes sobre os aspectos assumidos pela Netflix em seu posicionamento institucional, tais como: conteúdo ilimitado, ou seja, seus assinantes não tem subcategorias internas em relação a disponibilidade de conteúdo em que precisariam pagar um valor extra por acesso a determinados

⁶⁸ A assinatura sonora da Netflix, no Brasil conhecido por “tudum” e nos Estados Unidos da América por “tadã”, foi criada sob encomenda pelo designer de som Lon Bender. O som característico identifica o início dos vídeos na plataforma e foi desenvolvido a partir do som de uma aliança batendo em uma madeira, acrescido de alguns efeitos. No Brasil, a popularidade do ruído fez com que ele fosse escolhido para nomear a proposta do festival de cultura pop promovido pela plataforma – o Tudum Festival Netflix. Ainda sobre o “tudum” é possível apontar outras durações que evoca na cultura brasileira, como o “plim plim” da Rede Globo.

materiais; por um preço acessível⁶⁹; inscreva-se em minutos (é rápido e fácil, sem complicações, você tem mais tempo para fazer o que você quer – assistir ao conteúdo); e tenha acesso a tudo (mais uma vez reforça a facilidade e disponibilidade do conteúdo, sendo que há um destaque, visto que “a tudo” está numa tela à parte – isso faz parte da guerra dos streamings, já que muitos concorrentes têm níveis de assinantes no acesso a conteúdos). Na sequência, o “tudo” é explicado a partir de exemplos de gêneros/categorias (ação, drama, suspense, estrangeiros, sucessos de bilheteria, comédia e infantil).

Figura 31 - Anúncio publicitário da Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor.

⁶⁹ As assinaturas da Netflix custavam, entre 2020 e 2021, R\$ 25,90, R\$ 39,90 e R\$ 55,90, para os planos, básicos, padrão e premium, respectivamente.

A sequência “assista quando quiser; assista e pause em qualquer aparelho; continue de onde você parou” mostra alguns itens relevantes acerca das características que a Netflix assume para si e que parecem contornar seu espectador suposto: um assinante que valoriza a mobilidade de horário, sendo essa uma das primeiras grandes revoluções do streaming, que pode ser considerada a ruptura com a grade televisiva e imposição de horário que ela trazia.

Já o item “assista e pause em qualquer aparelho”, além de anunciar e reforçar a possibilidade multiaparelhos/multitelas⁷⁰, assume um espectador que opera essas várias telas com naturalidade, que passa de um aparelho para outro, tem sua especiação interrompida, começando a assistir os conteúdos em um espaço “x”, mas termina em outro. Esse mesmo espectador não tem um respeito sacramental pelo conteúdo, porque se sente habilitado para pausá-lo e assisti-lo em partes que não foram propostas pelos diretores, roteiristas e produtores. Aquelas telas e conteúdos são assumidas enquanto atividade como algo normal em sua vida, que o acompanha nas diferentes fases do cotidiano e pode ser facilmente acionada, independentemente de outros aspectos externos.

“Sem anúncios, sem intervalos” são aspectos relevantes na “guerra dos streamings”, como se convencionou chamar a concorrência em um campo de serviços cada vez maior, visto que alguns streamings – como Amazon Prime Vídeo, GloboPlay, ou mesmo YouTube – têm anúncios, seja de terceiros, seja de seus próprios conteúdos. Esse item também era marca do posicionamento da Netflix enquanto “não televisão”, visto que os canais tradicionais têm intervalos, comerciais ou infomerciais⁷¹, que acolhe a mudança⁷² como estratégia para frear a queda de assinaturas.

Em seguida, a Netflix aproveita essa proposta de “não ter tempo a perder” para incitar a assinatura e encerra a propaganda com a vinheta da Netflix. Encerrado o vídeo há um resumo das informações, disposto em uma tela estática. É possível

⁷⁰ Característica presente já embrionariamente no lançamento da modalidade streaming em 2007 (conforme Figura 28, item B) e, posteriormente, aprimorada pela presença da Netflix em aparelhos mobile a partir de 2010.

⁷¹ Aqui há um dado relevante no sentido das escavações sobre testes abandonados pelas plataformas, porque em 2015 a Netflix testou anúncios publicitários antes de suas séries e vídeos, acabando por optar em manter a ausência de propagandas como um de seus diferenciais (VELOSO, 2015). Situação que se modificou no ano de 2023.

⁷² Melhor abordada no Capítulo 5.

assistir novamente a propaganda⁷³. No canto inferior esquerdo dessa mesma tela há duas opções: “continuar”, para seguir o processo de assinatura, e “entrar”, caso vá inserir uma conta já existente. Cliquei na opção “entrar” e o login da assinatura já estava salvo, foi apenas necessário colocar a senha. Na sequência, abriu o menu para a escolha do perfil. Cliquei sobre o meu perfil.

Logo após clicar em meu perfil, passei a registrar minhas percepções em um esboço textual, deixando de prestar atenção na televisão. Nesse momento, uma série de imagens fixas começaram a passar em carrossel (sequência de imagens que vão se alternando automaticamente). Embora fixas, essas imagens não estavam estáticas, elas são apresentadas de forma dinâmica, através de um pequeno movimento de entrada e saída para as informações (zoom in/out, slide lateral). Elas lembram as televisões que são dispostas em trens, ônibus e consultórios médicos e odontológicos com informações rápidas para pessoas que não necessariamente estão prestando atenção. Note que não se trata de uma propaganda forçada, mas uma forma de aproveitar a inação do espectador para promover seu conteúdo.

Conforme a pesquisa de Moraes (2021), as categorias são adaptáveis e mutantes, sendo que variam de perfil para perfil, de aparelho para aparelho. No mesmo sentido, destaca-se pesquisa (GOMEZ-URIBE; HUNT, 2015, p. 3), citada pelo autor:

Existem tipicamente ao redor de 40 fileiras em cada página inicial (dependendo das capacidades de cada dispositivo), e até 75 títulos por fileira; esses números variam um tanto através dos dispositivos por conta de considerações de *hardware* e experiência de usuário.

A primeira opção que aparece para mim é sobre títulos que sairão do catálogo da Netflix (Figura 32, item A). Mais uma vez, o *tempo* parece ser algo relevante para a plataforma – a pressa para assinar, a pressa para assistir o que vai sair do catálogo –, bem como uma espécie de corresponsabilização do espectador caso não assista aos conteúdos que sairão do catálogo, como se a Netflix dissesse “nós avisamos e você não quis vê-lo”.

Após a passagem de nove categorias (dentre elas “continue assistindo”, “em alta” e “minha lista”), surge a pergunta: “Não sabe o que assistir?” (Figura 32, item B),

⁷³ Como a propaganda inicia de forma automática, eu a assisti duas vezes, porque foi depois de começar a assistir que percebi a relevância para a observação do construto de espectador embutidos na Netflix.

em que a Netflix propõe a opção “surpreenda-me” e explica, resumidamente, que ela funciona com base nas preferências do assinante.

Sempre presente está o menu lateral, de forma minimizada, ele esconde as opções “busca”, “início”, “surpreenda-me”, “bombando”, “séries”, “filmes” e “minha lista” (Figura 32, itens C e D). Um sublinhado vermelho indica em que submenu você está. Esse menu é interessante para apontar hipóteses acerca das funcionalidades, pois elas estão sempre presentes, mesmo que em segundo plano, indicando a si próprias como constantes potencialidades do espectador. Os nomes que elas recebem também não são necessariamente autoexplicativos, usam conceitos fluidos e nomenclaturas coloquiais, como “bombando”, para indicar os títulos mais acessados.

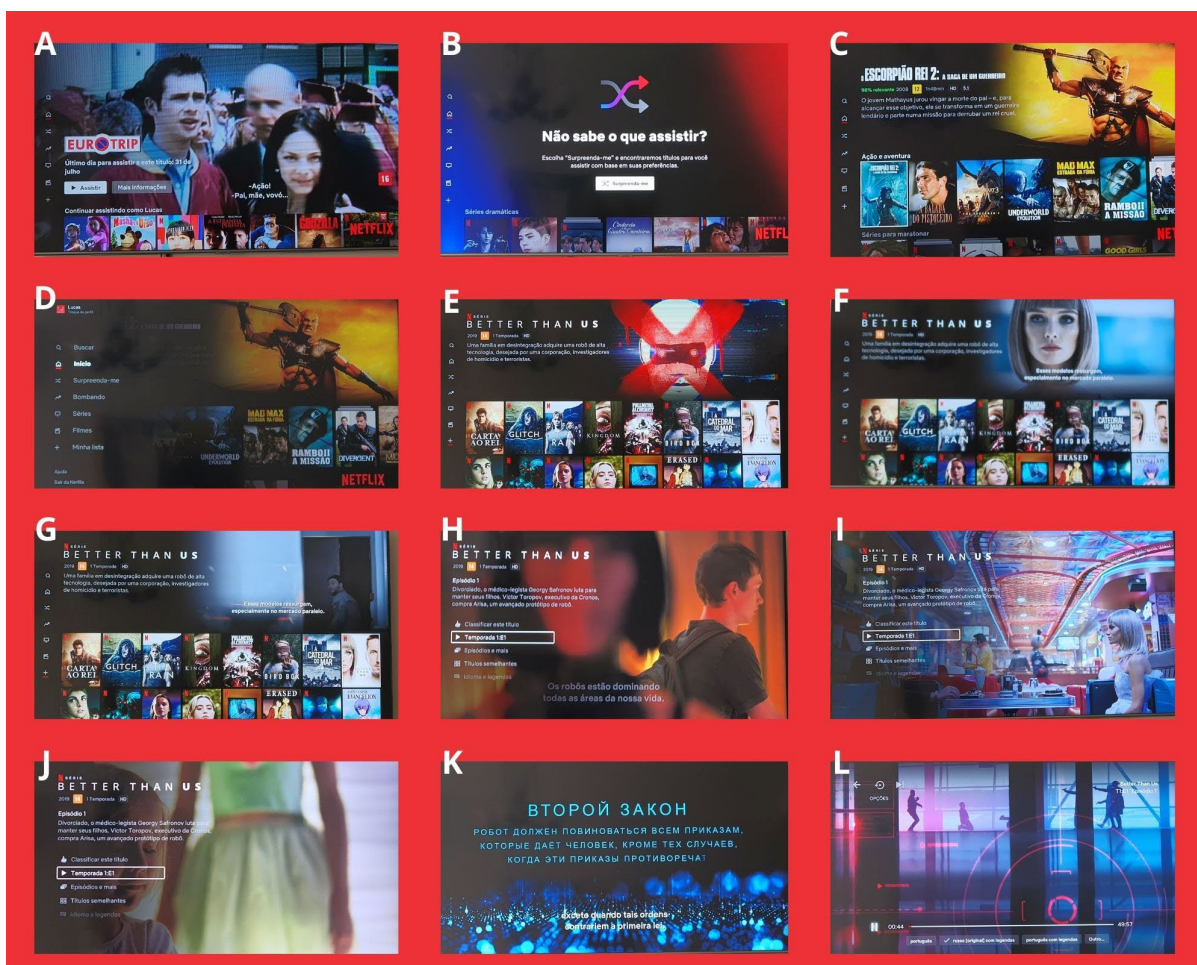
Seguindo o movimento exploratório, entrei no submenu “minha lista” e escolhi uma série que já havia assistido para fazer estas observações (Figura 32, item E). Ao posicionar o cursor sobre a capa da série, o topo da tela é preenchido por informações, como nome, ano de produção, classificação indicativa, temporada, qualidade da imagem e sinopse (no canto esquerdo) e ao lado direito a prévia (nome dado pela Netflix aos trailers) do conteúdo começa a rodar automaticamente (Figura 32, itens F e G). Interessante, também, é que não há uma divisão dura – linhas, caixas espaços definidos – entre o espaço destinado às informações e aquele destinado às prévias, elas se sobrepõem.

Ao clicar sobre o título escolhido, o canto superior esquerdo passa a exibir informações sobre o primeiro episódio da série e as opções “Classificar este conteúdo”, “Temporada 1:E1”, “Episódios e mais”, “Títulos semelhantes”, “Idioma e legendas”, “Remover da Minha lista” e “Créditos e mais informações” (Figura 32, item H). Note-se que a opção de “classificar o título” servirá de parâmetro para as recomendações da Netflix.

Caso não seja acionado nenhum comando, o aplicativo começa a executar automaticamente o título indicado (Figura 32, item I e J), sendo que cerca de cinco segundos depois desse início automático todas as opções sobre tela desaparecem e o conteúdo passa a ser exibido em destaque (ou em primeiro plano) (Figura 32, item K). Ao acionar a roda de comando do controle remoto para cima ou para baixo, o conteúdo segue sendo executado, mas será possível acessar opções como “retornar do início”, “ir para o próximo episódio”, “retornar ao menu anterior” (caso clique para cima) e trocar o idioma e legenda (caso clique para baixo) (Figura 32, item L). Dentro

dessa opção, clicando para os lados direito e esquerdo, respectivamente, se avançará ou retrocederá no conteúdo (Figura 33, itens A e B).

Figura 32 - *Flânerie* pela Netflix (01)



Fonte: Elaborado pelo autor.

A navegação pela *timeline* é possível tanto com o conteúdo em execução quanto com ele pausado, sempre que para acionar o *pause* é possível tanto clicar no botão genérico central do controle quanto no símbolo “play/pause” na sua direita (Figura 33, item D). Caso cliquemos no botão de retorno (seja na tela, seja direto no controle), retornaremos ao menu anterior, onde observaremos com pequenas alterações (Figura 33, item E) nas opções – substituindo-se a opção “Temporada 1:E1” por “Continuar T1:E1” e acrescentando-se a opção “Assistir desde o início”, adaptando as funcionalidades a expectativa em curso.

Figura 33 - *Flânerie* pela Netflix (02)

Fonte: Elaborado pelo autor.

A Netflix, enquanto serviço, já passou por diferenças mudanças de estrutura e propostas. Mesmo assim, seu movimento é aquele que melhor ilustra o movimento dispositivo, suas transformações são sempre apresentadas como alternativas para a perpetuação de sua finalidade de levar conteúdo a seus assinantes. O relacionamento com o espectador, a forma de agir e interagir são terreno fértil para a análise da relação espectral que emerge desse sistema que, mesmo com a concorrência, ainda é marca referência dos streamings. Nos futuros acionamentos e propostas, será possível observar como esses movimentos refletem nas atualizações propostas ao construto de espectador.

4.2.4 Amazon Prime Video

O Amazon Prime Video é um serviço que compõe a assinatura da cesta de serviços Amazon Prime. Nesse sentido, olhando “de fora” para o assinante, não há como saber se ele quis o Prime Vídeo e descobriu que tinha acesso aos demais serviços da plataforma Amazon, ou se já era assinante Amazon e foi surpreendido por ter acesso a uma série de conteúdos audiovisuais, ou se coloca ambas as situações no cálculo de possíveis vantagens da assinatura.

Enquanto serviço de vídeo streaming relevante, com capacidade competitiva e objetivos de crescimento, o Amazon Prime Video data de 2015, sendo que em 2016 há seu avanço global, que inclui o Brasil. Contudo, a Amazon possui 10 anos de tentativas e experiências com conteúdo audiovisual para seus assinantes prime.

No ano de 2006, a empresa lança o Amazon Unbox, um serviço de distribuição e download de vídeos. Para compreender seu status na cronologia do Amazon Prime Video, é preciso ter em mente que 2006 é anterior ao ingresso da Netflix na proposta streaming, em um momento em que mesmo as condições técnicas (banda de internet, acesso das pessoas) não permitia a consolidação de algo diverso. O sistema era, ainda, uma resposta, ou alternativa, à pirataria, um servidor onde era possível fazer o download do conteúdo, que poderia ser executado apenas no software da Amazon.

Em 2008, o serviço passa a se chamar Amazon Video On Demand. Em 2012, já sob o nome de Amazon Instant Video, é que uma parceria com canais de TV por assinatura faz incluir mais de cinco mil títulos em seu catálogo e começar a tentar competir com a já consolidada Netflix. O movimento foi acompanhado pelo uso, no Reino Unido, do serviço LoveFilm, uma espécie de braço da Amazon, que não assumia sua identidade una. Em 2015, há o processo de unificação, sendo entre 2016 e 2017 a expansão global do serviço, que passa a utilizar o logo atual.

Figura 34 - Evolução dos serviços de vídeo da Amazon

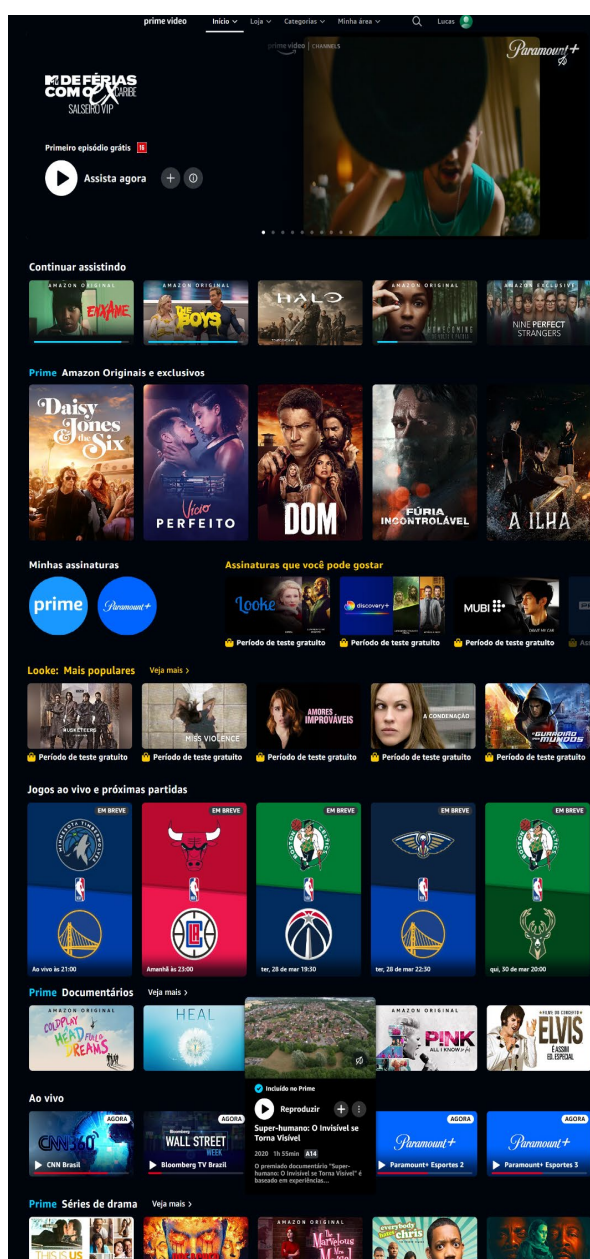


Fonte: Marcaslogos (2022).

Essa “evolução” foi acompanhada por vários movimentos de produção de conteúdo exclusivo, contratação de executivos com experiência nesse ramo, bem como a construção de uma perspectiva “Amazon” para o streaming.

Diferentemente da Netflix, é possível estabelecer que o Amazon Prime Video se enquadre tanto como serviço de vídeo streaming quanto plataforma. Isso se dá por uma série de fatores, sobretudo por possibilitar acesso a conteúdos de terceiros, bem como transmissões ao vivo.

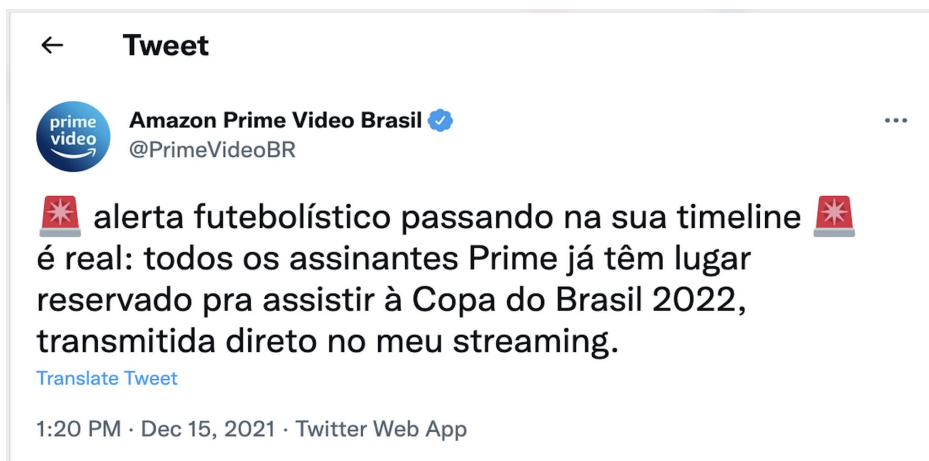
Figura 35 - Página inicial Amazon Prime Video, com destaque para a diversidade de conteúdos e serviços



Fonte: Elaborado pelo autor (print software Amazon Prime Vídeo).

Esse agir plataforma parece ecoar a própria perspectiva da Amazon, que desenvolve suas atividades econômicas enquanto marketplace, atuando na mediação entre produtor e consumidor.

Figura 36 - Tweet Amazon Prime Video, sobre transmissão de evento futebolístico



Fonte: Elaborado pelo autor (print Twitter Oficial Amazon Prime Video Brasil).

Obviamente, muitas perspectivas desse *agir plataforma* podem ser exploradas. No âmbito deste trabalho, parece evidenciar-se um comportamento capaz de “apresentar-se como substituto”⁷⁴ ao fluxo televisivo, trazendo em seu catálogo transmissão de eventos esportivos ao vivo, transmissão de canais de notícias, possibilidade de assinatura de canais específicos, bem como aluguel e compra de conteúdos.

Diferentemente da Netflix, por exemplo, o Prime Vídeo tem conteúdo mais variado e se apresenta como um serviço de acesso a uma maior gama de potenciais conteúdos. Não são só séries e filmes (mesmo que isso já seja potencialmente vasto), é qualquer conteúdo audiovisual, indicando que ela pode substituir de uma forma mais segura, por exemplo, um serviço de TV por assinatura. O modelo de negócios é mais semelhante, visto que dentro da plataforma é possível assinar conteúdos adicionais mediante pagamento.

⁷⁴ Apresentar-se como substituto no âmbito comercial, enquanto sistema que oferta um produto ou serviço. Considerando a análise tecnocultural, está-se diante de uma apropriação do fluxo televisivo, uma conotação muito mais relacional e menos estanque do que a visão comercial de progresso e substituição do antigo pelo novo.

Figura 37 - Divulgação CNN Brasil, sobre a presença da emissora no Amazon Prime Video

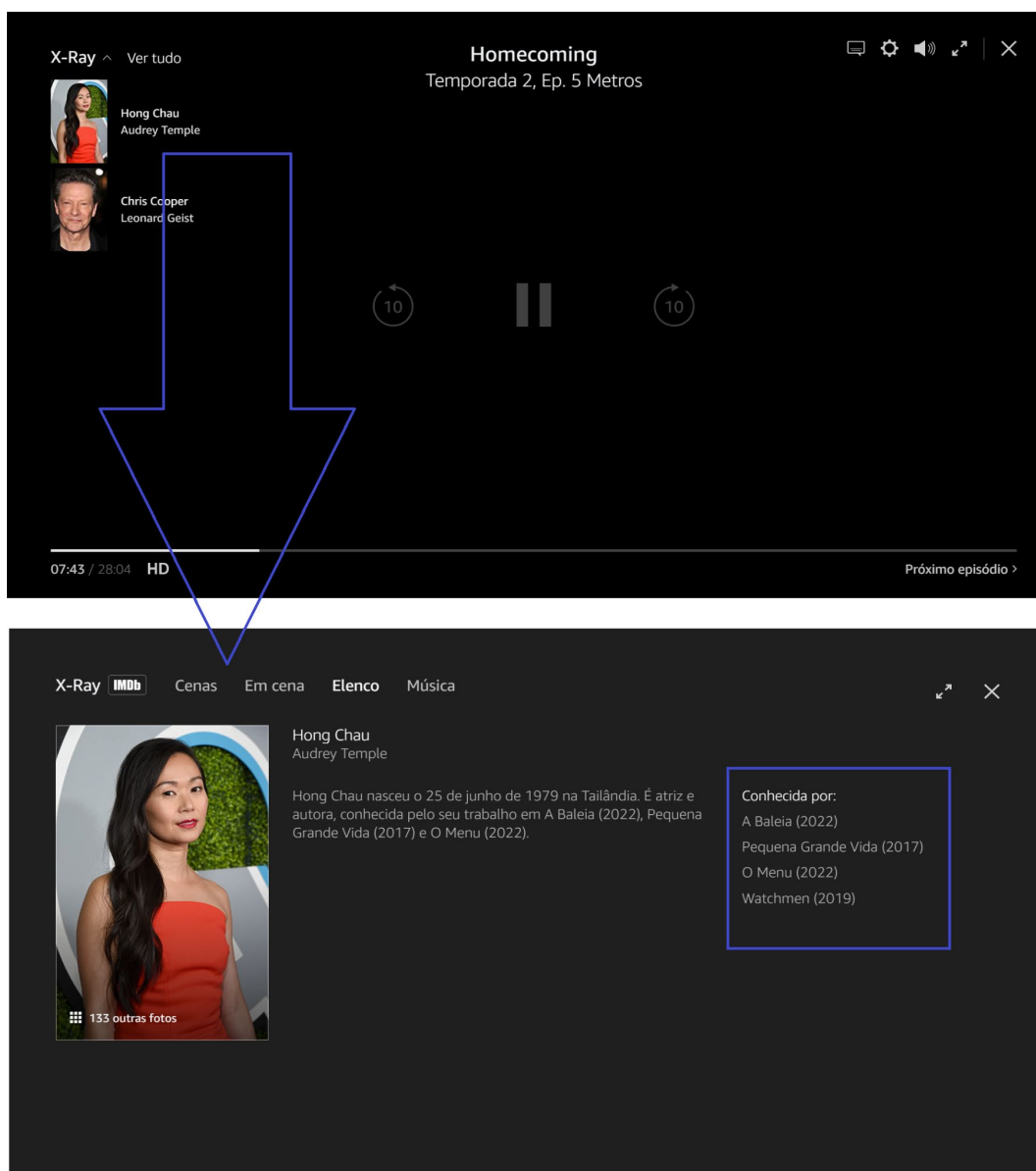


Fonte: Divulgação CNN.

Um dos principais diferenciais do Prime Vídeo é o já comentado X-Ray. Essa funcionalidade sempre se constituiu em elemento de análise para este trabalho, sendo um indício espectral marcante. Ele une diversas práticas que estão sendo observadas neste texto: enquanto funcionalidade para o público, aponta para o *espectador-hiperlink*, que se pergunta “de onde conheço esse ator?” e quer imediatamente responder ao questionamento, numa ânsia voraz que precisa ser saciada; enquanto funcionalidade para a plataforma, não só reconhece esse ímpeto do espectador, mas demonstra um olhar acurado da Amazon, que tem nessa funcionalidade um uso para a aquisição do IMDB realizada em 1999, que legitima o conteúdo, ao mesmo tempo em que reveste a si de legitimidade.

Outro aspecto relevante no âmbito dos streamings que é atingido pelo X-Ray são os sistemas de recomendação. Ao perceber a presença de uma atriz ou ator querido, admirado, o espectador encontra no X-Ray outras opções de vê-lo em ação. Embora não haja como diretamente adicionar os filmes do X-Ray “em sua lista”, é possível utilizá-lo como espaço para a busca de sugestões.

Figura 38 - X-Ray no Amazon Prime Video, com destaque para o “conhecido por”, que não se limita a produções anteriores ao conteúdo que está sendo assistido, sendo uma base de dados que opera de forma paralelo e semiautônoma



Fonte: Elaborado pelo autor (print software Amazon Prime Vídeo).

O X-Ray é uma ferramenta interativa, que aponta tanto para a práxis do espectador em querer saber informações para além do conteúdo que está assistindo, quanto se posiciona como agente daquele conteúdo, pausando, adicionando camadas, interferindo.

Uma perspectiva interessante e relevante do X-Ray é que, por ser alimentada por um banco de dados em constante atualização, a informação é constantemente renovada, assim, mesmo que se esteja assistindo a um conteúdo de, por exemplo,

2018, aparecerão informações de 2020. Isso é de grande valia se assumirmos essa perspectiva de aproximação e de constante presença dos conteúdos, que por vezes não ficam adstritos a seu momento de lançamento. É possível navegar por diferentes temporalidades daqueles atores, gerando uma imagem “mais completa” do quadro.

Além disso, aponta para um futuro (possivelmente próximo) em que outras opções virão a se acrescer – além dos atores, por que não saber onde foram filmadas as cenas e já adquirir passagens para esse lugar? Ou mesmo adquirir os objetos que estão em destaque na cena ou mesmo os livros que as personagens ostentam no plano de fundo?

4.2.5 Globoplay

O Globoplay é um serviço de vídeo streaming cuja análise é difícil por suas inúmeras camadas e elementos diretamente relacionados ao campo comunicacional. Enquanto componente da (arque estrutura) da Globo, o serviço de vídeo streaming tem laços e afetações muito mais perceptíveis, intensos e, ao mesmo tempo, amalgamados.

A Globo, reconhecidamente o maior veículo de comunicação do Brasil, atuava em conjunto, mas organizada em diferentes empresas – TV Globo, Globosat, Globoplay, Globo.com e DGC Corp, diretoria de gestão corporativa –, passando por um complexo processo de reestruturação lançado em 2018, intitulado de “Uma só Globo”, onde operou a unificação de sua atuação, assumindo-se enquanto *mediatech*.

Assim, a Globo parece desejar, através das suas interfaces, mesmo em suas diferentes fases, que antes de seus vídeos serem vídeos na web, sejam sempre produtos Globo. No entanto, para isso, acreditou inicialmente que reformaria – na perspectiva da remediação – a experiência da televisão ao apresentar seu Globo Media Center como painel de controle, mas depois investiu em aproximar-se das formas que na web tornaram-se referência, muito fortemente através do YouTube, para as lógicas de visualização e compartilhamento (embora tenha aberto mão da inserção. (FISCHER, 2008, p. 224).

O Globoplay foi oficialmente iniciado no ano de 2016, mas se insere em um longo histórico de tentativas e experiências da Globo em se inserir como serviço de vídeo na internet: “Globo.com Vídeo” (2000-01), “Globo Media Center” (2001-06), “Globo Vídeos” (2006-12) e “Globo.tv” (2012-15). O Globoplay reúne interessantes elementos que incluem tentativas de mediar conteúdo gratuito e experiência além tela

de televisão, uma espécie de expansão da experiência Globo, que é disponibilizada livremente e, ao mesmo tempo, expande a experiência daquele espectador.

Não há como negar a influência da TV Globo sobre o Globoplay, exemplo disso são as diversas estratégias de integração: sejam as sessões Globoplay, em que conteúdos recém lançados ou cuja visualização pretenda ser incentivada são ou pré-lançados em formato filme, ou disponibilizados em um horário específico a fim de incentivar o interesse, ou mesmo o marketing mais tradicional, em que a inserção comercial de um conteúdo Globoplay na grade de propaganda da TV Globo induz os assinantes a procurar aquele conteúdo⁷⁵.

O Globoplay tem um caráter misto, seus usuários podem ser assinantes ou não-assinantes, assim disponibiliza conteúdo gratuito, inclusive ao vivo, de seus canais abertos. Aumentam o raio de alcance do conteúdo da tv aberta, possibilitando que o efeito da tv possa ser captado por pessoas que não possuem aquele horário no fluxo, mas tem a afecção àquele conteúdo.

Figura 39 - Globoplay se posiciona a partir do starsystem



Fonte: Elaborado pelo autor (print Conta Oficial Globoplay no Instagram).

Mesmo reconhecendo que não é um competidor Netflix e Disney+, a Globo se posiciona produzindo conteúdos próprios, fazendo referências e trazendo para si conteúdos que possam ecoar sobre identidades que ela já tem. Nesse sentido, acho essencial observar as chamadas e disponibilidades de novelas mexicanas no streaming. A Globo não passa novelas mexicanas na tv, mas tem sua produção

⁷⁵ Reforça-se a nota de rodapé nº 35, onde Bretas evidencia, em um gráfico animado, a influência do anúncio televisivo sobre o Globoplay.

reconhecida, de forma que pode ser alcunhada de “a grande casa da novela no Brasil”. Ao atrair para seu conteúdo produções internacionais de caráter novelesco – trama, número de episódios etc. –, ela marca sua posição como “casa da novela” mesmo sem explicitar isso.

Figura 40 - Globoplay e o posicionamento “casa da novela”

The figure consists of three screenshots from the Instagram profile of Globoplay, arranged vertically. Each screenshot shows a post with a video thumbnail on the left and the post's content on the right.

- Top Screenshot:** The video thumbnail shows a scene from the novela 'EU' with the text 'PARADISO TROPICAL', 'globoplay', 'NOVELAS', 'PLANO BIANUAL', and 'EU'. The post text reads: 'globoplay • Seguindo', 'globoplay O tipo de date perfeito é aquele com maratona das minhas novelas! Assine agora meu plano bianual e pague só o primeiro ano! Link na bio!', '5 sem', and a comment from 'vinicius.v.fzanardo' asking 'A promoção está válida ainda?'.
- Middle Screenshot:** The video thumbnail shows a woman in a red dress with the text 'AMAR A MORTE', 'exclusivo globoplay', '2 PRIMEIROS CAPÍTULOS LIBERADOS PARA NÃO ASSINANTES', and 'EU'. The post text reads: 'globoplay • Seguindo', 'globoplay Status: em um relacionamento sério com o fandom de #AmarAMorte. Os dois primeiros capítulos estão liberados pra não assinantes!', '7 sem', and several comments from users like 'michelle_de_jessus' and 'instavickis'.
- Bottom Screenshot:** The video thumbnail shows a group of people dancing with the text 'COBRAS & LAGARTOS', 'globoplay', and 'O NOVELEIRO CHEGANDO PRA MARATONA COM O PLANO BIANUAL'. The post text reads: 'globoplay • Seguindo', 'globoplay Ai ai, tô vendo todos vocês nessa energia aqui, assinando 2 anos de Globoplay pagando apenas 1! A promoção bianual está de volta, mas corre que é só até o dia 26/04!', '5 sem', and several comments from users like 'marneiconsul' and 'leonardorodrigoalv'.

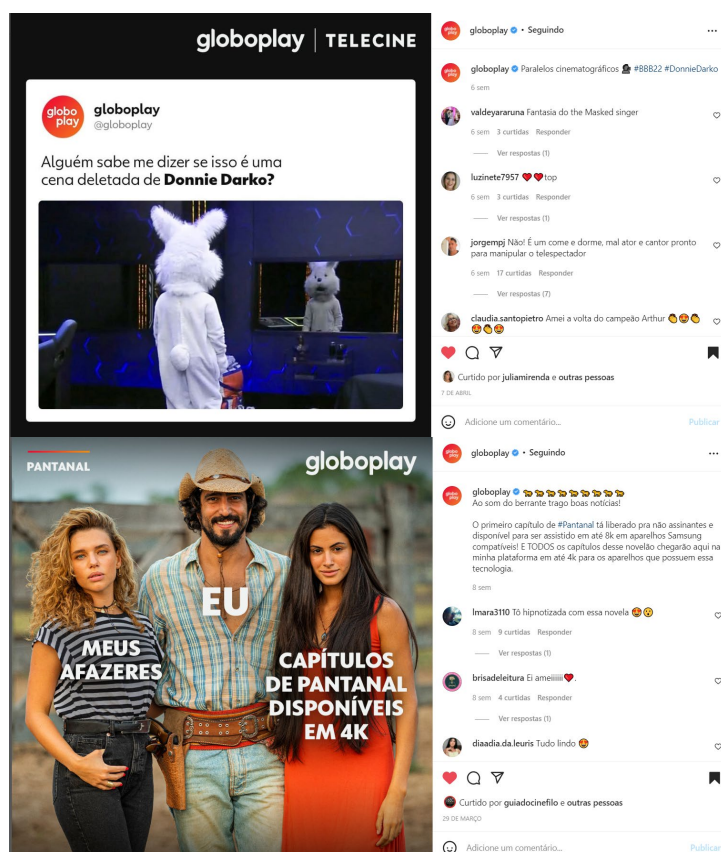
Fonte: Elaborado pelo autor (print Conta Oficial Globoplay no Instagram).

Há uma questão interessante que merece ser destacada na compreensão da movimentação necessária na consolidação do Globoplay e que o diferencia do Amazon Prime Video e Netflix (mas o aproxima da Disney+). Produtoras “tradicionais” de conteúdo, que antes da “era do streaming” já dispunham de grande acervo, precisaram investir não só em sistemas e funcionalidades de acesso, ou produções novas e atrativas, mas em digitalização e conversão de conteúdo.

Mesmo que o discurso dos responsáveis pelo Globoplay seja de que irá “acolher” não pertencer às grandes, em 2020, mesmo ano de seu lançamento mundial, era o maior serviço de streaming com usuários únicos do país (SOUZA, 2020), considerando usuários assinantes e não-assinantes.

Outro ponto essencial do Globoplay é o revestimento do espectador televisivo do conteúdo aberto como um espectador que dialoga com qualidade de transmissão e experiência, bem como conteúdos mais nichados. Nesse sentido, evidencia-se, por exemplo, chamadas que fazem referências a conteúdos específicos e a possibilidade de agregar experiência 4K em conteúdos novelescos.

Figura 41 - Globoplay e o diálogo com questões técnicas e nichadas, usando imagens de seu próprio conteúdo televisivo



Fonte: Elaborado pelo autor (print Conta Oficial Globoplay no Instagram).

O agenciamento *Globo*, destacado na citação de Fischer (2008), também se atualiza no dispositivo Globoplay, quando as imagens utilizadas para construir os memes (e o diálogo com o espectador nas redes sociais), são frames ou enxertos do seu próprio conteúdo, atravessado e revisitado com o humor da internet. Esse movimento, que parece lógico e singelo, é altamente potente, porque evidencia um acionamento duplo – evoca memória sobre o conteúdo, com reconhecimento do público, ao mesmo tempo em que estabelece a narrativa de pertencer àquele meio (internet/redes sociais), transferindo ao conteúdo nova roupagem e transcendendo meios.

Autenticado o movimento de espectador-pesquisador sobre os três serviços de vídeo streaming que compõem o corpus desta pesquisa, pontuando singularidades e direcionando olhares às percepções que vão eclodindo pelo caminho percorrido, é preciso apresentar o movimento de aproximação vertical entre o arcabouço teórico expresso – espectador, dispositivo e práticas de telas – e os serviços de vídeo streaming, que permitirão tecer as atualizações a que se propõe o trabalho.

5 ATUALIZAÇÕES DE ESPECTADOR

5.1 CONSIDERAÇÕES GERAIS

Durante a realização desta pesquisa, pude presenciar diversos movimentos, tendências (aparentes e confirmadas), ideias, tentativas e funcionalidades. Por mais que seja uma constatação recorrente nos estudos comunicacionais, é preciso explicitar que o objeto mediato de análise desta tese está em constante mudança. Os serviços de vídeo streaming, objeto pelo qual se intui as atualizações do espectador, altera por vezes de forma sutil, por vezes de forma drástica, até mesmo os elementos que pareciam constituir sua essência.

Dos inúmeros marcos que poderiam ser adotados, optei por findar a coleta sobre os materiais no momento em que a Netflix anuncia, com veemência e detalhes técnicos, sua estratégia para coibir que residentes em diferentes casas possam compartilhar da mesma conta, ainda que de múltiplas telas. Essa escolha se dá porque ela demonstra o encerramento de um ciclo, que afasta uma Netflix que quer profundamente observar potenciais espectadores. Conforme ressaltou o professor Francisco Machado Filho, durante as discussões do GT Televisão e Televisualidades no 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, as cláusulas da Netflix não só permitiam como incentivavam o compartilhamento de senhas. O serviço abdicava de um certo número de assinaturas com o intuito de possibilitar a datatificação de um maior número e tipologia de espectadores.

Outros marcos e atravessamentos, embora não tenham sido escolhidos para finalizar a pesquisa, dizem de transformações radicais e relevantes no que tange o espectador, como a versão “Netflix com anúncios”, que evidencia um espectador misto entre televisão linear e Youtube, que abdica de parte do tempo de conteúdo para poder pagar menos.

O movimento intentado em minha pesquisa se constitui de um amplo olhar sobre os serviços de vídeo streaming, constelando relações de forma a reconstituir o espectador que elas projetam. Meu movimento de pesquisador-espectador tenta elucidar quais desses pontos encontram eco nessa experiência. Esse encontro não se dá num espectro opinativo, mas autenticado a partir do agir médio-arqueológico. Em uma proposição prévia às considerações finais deste trabalho, os serviços de vídeo streaming, e seus diversos elementos, parecem potencializar a experiência de

atualização do espectador, de forma a não só condensar diversos aspectos do agir *espectatorial*, mas de possibilitar acesso às diferentes ordens desse agir.

Evidencia-se que não é uma ou outra funcionalidade em apartado que promove essa constatação, mas sim o amálgama do dispositivo serviço de vídeo streaming. Contudo, creio que seja necessário assumir que algumas funcionalidades se revestem de uma certa qualidade especial, como embaixadoras das atualizações. As conclusões estão dispostas a partir das seguintes constelações: o espectador coletivo, o espectador ordinário e o espectador protagonista. Dentro de cada uma dessas constelações, serão evidenciados agrupamentos de pontos que se atravessam mutuamente.

5.1.1 Protoanálise – o espectador hiperlink

Antes de adentrar nas três propostas de atualização formuladas, é preciso ressaltar o espectador hiperlink enquanto atualização indiciária.

O espectador hiperlink, conforme apresentado nas investigações dos capítulos anteriores, é esta face *espectatorial* que lida com a interoperabilidade entre sistemas e funcionalidades; navega simultaneamente por diversas telas, extraíndo funcionalidade ou experiência de cada uma; e lida com o poder – aparente e potencial – do controle sobre o conteúdo, sobre informações, sobre a multitarefa.

Aproxima-se do espectador-final, ele reúne em pequenos movimentos o poder sobre diversos aparatos, atingindo elevado grau de influência sobre a experiência. Os tensionamentos entre trabalhador e funcionário se mantêm, por vezes, é um grande operador das funcionalidades disponíveis, por vezes, consciente, exerce influências maiores sobre as redes de poder. O X-Ray é um ótimo exemplo disso, assim como o chat no Watch Party, mas pode ser observado em questões, aparentemente, menos expressivas, como as sugestões baseadas em títulos não licenciados pelo serviço, sendo a outra face da hiperconectividade.

Relevante expressão da *espectatorialidade*, porém, não foi possível estabelecer se a condição hiperlink é atualização do devir espectador ou condição *sine qua non* de atuação nos dispositivos serviços de vídeo streaming. Mesmo que não tenha entrado na análise verticalizada, era preciso destacá-lo por seu aparecimento e potência.

5.2 ESPECTADOR COLETIVO

O espectral evidencia duas faces que, por vezes, parecem antagônicas, mas que inexoravelmente compõem a mesma experiência: ele é um ato individual e coletivo. O espectador é um agente cocriador de sentidos e técnicas, ele opera as superfícies informacionais, sendo elemento de subjetivação e transmutação da prática de telas. Mesmo que o sentido imposto sobre essa relação se constitua no âmago do espectador, é impossível dissociá-la do dispositivo, do elemento externo que se dá nos espaços onde essa prática se desenvolve, seja diretamente (uma sala de cinema, uma instalação artística), seja indiretamente (no compartilhamento das impressões, experiências e experimentos).

No desenvolvimento das experiências mídio-arqueológicas expressas anteriormente, é possível observar o que se está reforçando agora, seja nos eventos e explicações contidas na *Ars Magna*, ou no estereoscópio de Wheatstone e nos *peepshows*, que ficavam instalados em espaços públicos e feiras, ou mesmo na instituição do aparelho televisor enquanto mobiliário da sala de estar, em espaço de compartilhamento.

Ainda que existam várias gravuras mostrando pessoas espreitando em aparelhos de peepshow, elas raramente revelam o que podia ser visto por trás das lentes. Poderíamos clamar que a persistência do ato de espiar era um sintoma de um emergente senso de individualidade, um esforço para encontrar um escape, ainda que temporário, dos confins opressivos da existência social coletiva. Todavia, essa interpretação não suporta o peso das evidências. Em ilustrações do século XVIII e do início do XIX, indivíduos raramente são vistos sozinhos com as caixas de espiar – eles estão cercados por outros. Para espiar nos orifícios de observação no meio de uma praça de mercado, as pessoas tinham que se revezar. Os espiadores estão sempre cercados por uma multidão, obviamente fazendo barulho e provavelmente comentando o que viram. O apresentador adicionava suas próprias histórias e sugestões. Qualquer senso de “imersão profunda” teria sido perturbado pelo contexto de exibição. (HUHTAMO, 2013, p. 19-20).

Compartilhar é um elemento conexo intimamente ligado à espectação. Os apontamentos de Huhtamo (2013) conduzem a uma conclusão de indissociabilidade entre compartilhar e espectral. Diversas camadas da prática de tela se dão no compartilhamento, seja em questões físico-materiais (assistir no mesmo momento, no mesmo espaço, em circunstâncias análogas), seja através do compartilhamento de impressões e a afetação disso na experiência individual.

No início dos serviços de vídeo streaming, o mote principal girava em torno da oferta de uma experiência personalizada – “assista o que você quiser, na hora que você quiser”, “na tela que você quiser, da forma que você quiser” –, além do sistema de recomendações, que seria responsável por entregar o conteúdo que o espectador quer assistir. Os serviços de vídeo streaming se estabelecem sob o princípio da individualidade, relegando o aspecto coletivo da espetação a um segundo plano.

Essa tendência individual, compatível ao estilo de vida dos tempos atuais, não demorou muito para dar espaço à tendência gregária da espetação. Essa tendência se manifesta em diversas práticas, desde a simples organização de fóruns e grupos online para compartilhar informações sobre conteúdos específicos, até formas mais disruptivas de associativismo entre espectadores, como é o caso do Teleparty (antigo Netflix Party).

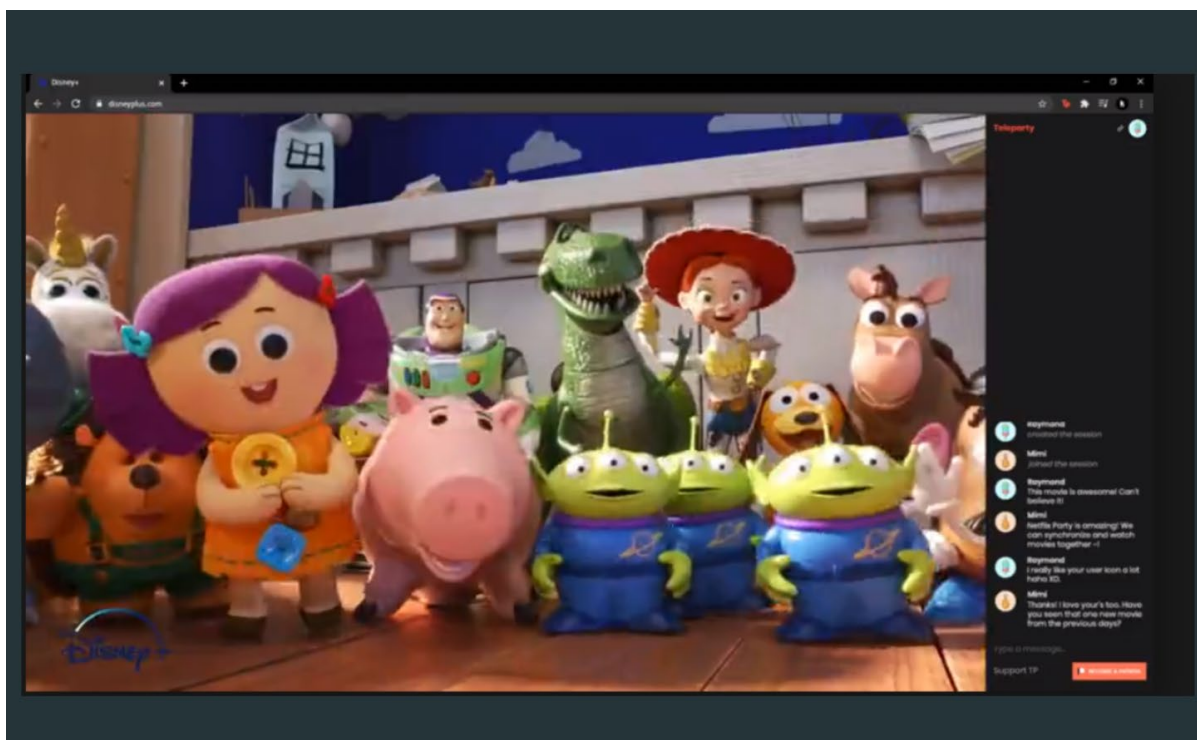
Figura 42 - Instalação e utilização do Teleparty

1. Instalação da Extensão e adição ao Google Chrome
 
2. Abrir serviço de vídeo streaming no navegador e escolher o conteúdo.
 
3. Clicar no ícone "TP" e em "Start Party"
 
4. Copiar e Compartilhar o link.
 

Fonte: Elaborado pelo autor com imagens da internet.

Como é possível visualizar na Figura 42, a instalação e uso do Teleparty é simples e intuitivo, considerando as exigências da chamada “boa usabilidade”: instalação, escolha do vídeo, criação da sala, criação do link e compartilhamento. As imagens coletadas também são capazes de revelar outros aspectos do uso da ferramenta: a não ser que quem cria a sala virtual clique em “Only I have control” (item 3), todos os usuários podem alterar as configurações de exibição, avançar e retroceder o conteúdo, por exemplo. Isso indica uma larga amplitude sobre a noção de experiência coletiva, que não se restringe à reunião em torno do assistir, mas ao compartilhamento de diversos elementos que compõem o espectar. Também é possível visualizar que a exibição do chat é opcional (item 4).

Figura 43 - Interface Teleparty durante o compartilhamento com destaque ao chat



Fonte: Elaborado pelo autor com imagens da internet.

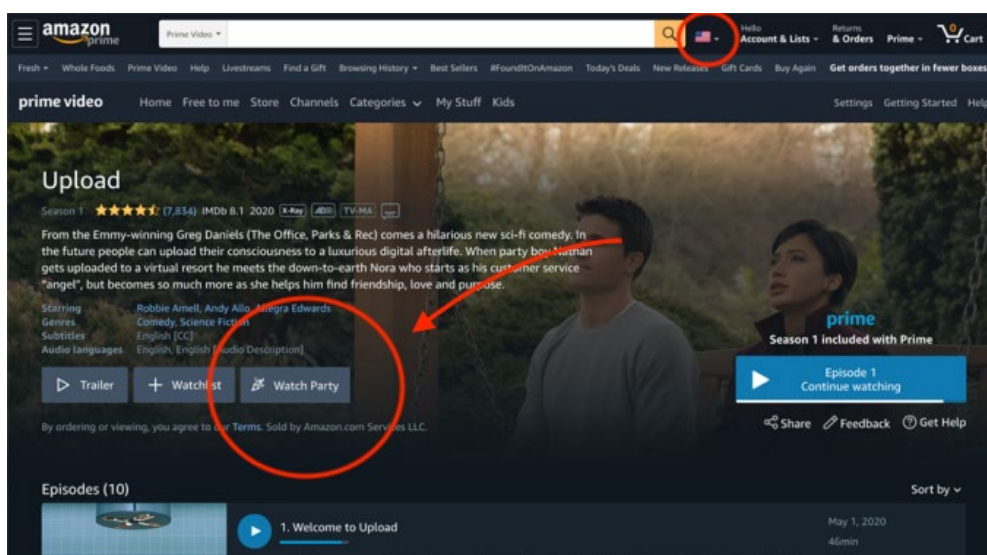
O chat do Teleparty fica posicionado à direita da tela principal de reprodução, onde é possível que os espectadores compartilhem suas impressões durante a exibição do conteúdo. O plugin está disponível apenas em inglês e exclusivamente para o navegador Google Chrome. Ele apresenta, também, opções de personalização em relação às cores da sala virtual e dos avatares que serão utilizados no chat. Apesar de ser uma forma de agregar quem está longe, o Teleparty só funciona se cada um

dos convidados possuir a extensão instalada em seu navegador e uma conta no streaming onde será reproduzido o conteúdo, não sendo uma alternativa para pessoas alheias àquele serviço. Em linhas gerais, é uma alternativa para agregar quem, de alguma forma, já está vinculado pela assinatura de um mesmo serviço.

Um comentário necessário é que essa extensão cria um encontro a distância em torno do mesmo conteúdo, oferecendo uma ampla experiência de compartilhamento – conteúdo e impressões. Etimologicamente, parece ecoar as *tele-reflexões* expostas a partir de Flusser no Capítulo 2. O Teleparty é uma janela em comum que se abre unindo os membros daquele grupo, seja por afinidades pessoais (membros de famílias, amigos), seja por afinidades em torno de conteúdos específicos (gênero fílmico, período histórico, temática).

O Amazon Prime Video integrou essa lógica de compartilhamento da experiência espectral a suas funcionalidades-padrão através do Watch Party, funcionalidade nativa no sistema desde 2020, que reúne até 100 pessoas.

Figura 44 - Destaque Watch Party no Amazon Prime Video



Fonte: Site Amazon Prime Video.

Assim é descrita a funcionalidade no site oficial do Amazon Prime Video:

Assistir juntos é melhor.

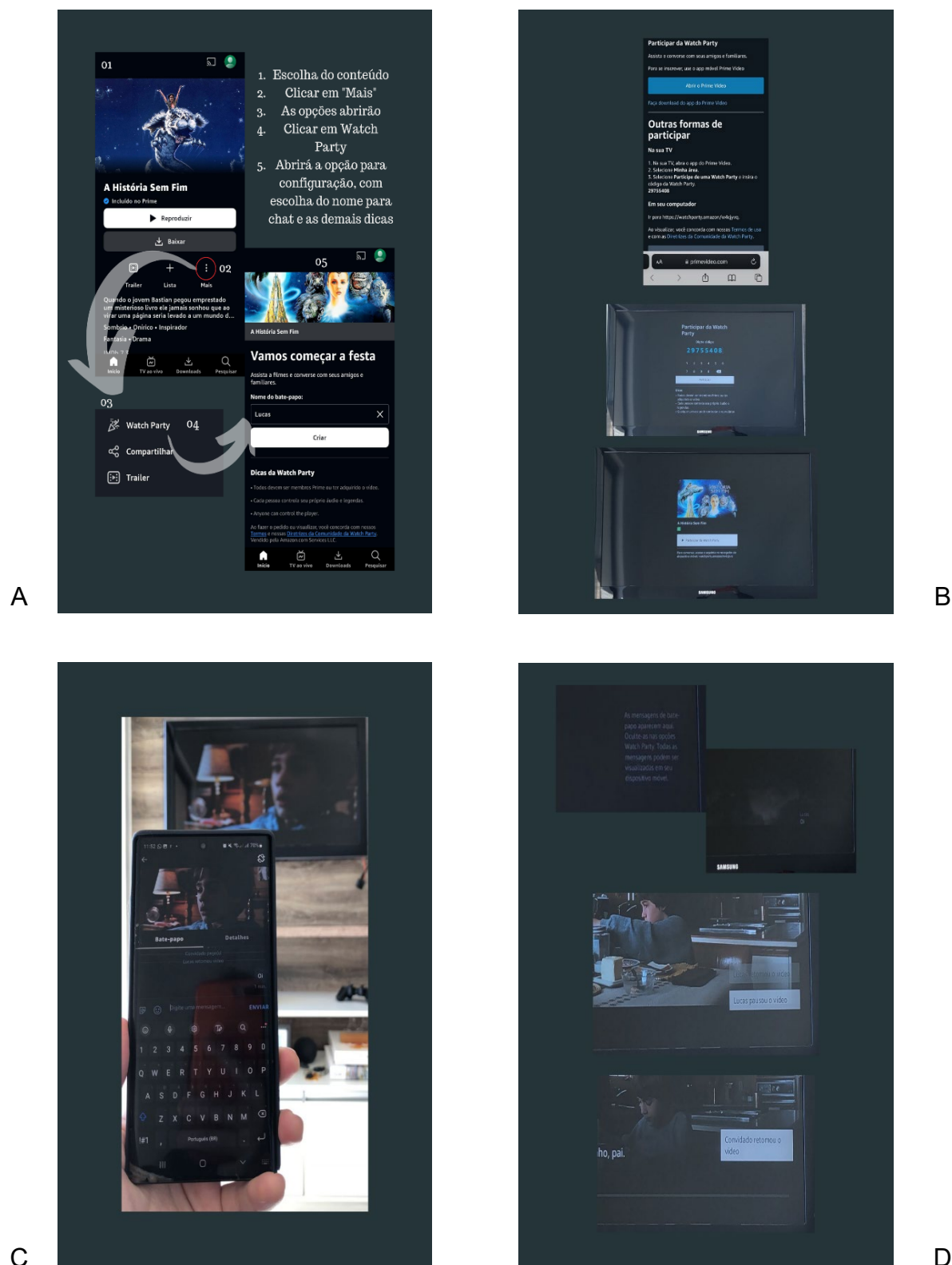
Existe um jeito novo e divertido de curtir seus programas favoritos com suas pessoas preferidas, onde quer que você esteja. Com Watch Party você pode interagir com até 100 amigos enquanto assistem a filmes e séries online juntos. É quase como assistir lado a lado na vida real, sem ter que dividir a sua pipoca.

A experiência do espectador ao utilizar a funcionalidade se dá conforme observado nos itens A, B, C e D da Figura 45. Em primeiro lugar há a escolha do conteúdo e a criação da Watch Party. Em seguida, o compartilhamento do link com os convidados. Os convidados também devem ser assinantes do Prime Video, ou pelo menos terem adquirido aquele conteúdo, sendo-lhes facultado assistir no player do celular ou abrir direto em uma televisão com acesso ao Amazon Prime Video. As opções de áudio e legenda são individuais, cada espectador configura como melhor lhe aprouver.

Escolhendo a opção de assistir pela televisão, coloca-se o código e há a habilitação para participar da Watch Party. Qualquer dos membros pode controlar o player – dar início, pausar, retroceder e avançar o vídeo. Ao iniciar a Watch Party, a reprodução se dá simultaneamente em todos os aparelhos (Figura 45, item C), com um pequeno delay.

O chat na reprodução por aparelho celular fica na parte inferior, enquanto os avisos e mensagens aparecem no canto inferior direito na televisão (Figura 45, item D).

Figura 45 - Movimento de utilização Watch Party no Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

Cotejando o caráter mídio-arqueológico, observa-se uma atualização da experiência cineclubista. De acordo com a Enciclopédia Itaú Cultural, “[c]ineclubes é um espaço de construção coletiva que reúne apreciadores de cinema para exibição de filmes, estudos e debates, com o objetivo de formar e difundir a cultura cinematográfica” (ITAÚ CULTURAL, 2022). O cineclubismo tem cerca de 100 anos e contempla diferentes motivos em sua instituição, o apreço pela linguagem cinematográfica, a perpetuação da obra de um cineasta, de um gênero fílmico, de um período histórico, de uma temática, a propositura de debates a partir de obras audiovisuais. Um aspecto relevante do cineclubismo destacado pelo Instituto de Cinema de São Paulo é a promoção de rodas de discussão (SERVANO, 2023).

Tanto as Figuras 42 a 45, quanto a descrição acima, evidenciam a atualização da experiência coletiva dos cineclubes. Não se trata apenas de elaborar um espaço de compartilhamento do conteúdo, mas também possibilitar troca de percepções e informações, gerando um *espaço* amplo de compartilhamento. O tamanho da sala virtual proposta no Watch Party demonstra que o intuito da funcionalidade não é, apenas, o encontro de alguns poucos amigos, mas de possibilitar um encontro numericamente expressivo de pessoas, capaz de comportar fóruns de discussão.

Os serviços de vídeo streaming atuam de forma a explorar os paradoxos da especiação, um movimento individual e coletivo, que constantemente tensiona essa linha. Ao contemplar não apenas um espaço para compartilhar impressões, mas efetivamente assistir ao mesmo tempo, criando um elo material vinculado ao momento temporal que também se partilha, as funcionalidades assumidas tanto pelos espectadores quanto pelos serviços de vídeo streaming compreendem a dinâmica da especiação, individual e coletiva, marcada pela presença e pelo momento.

Observa-se um duplo acionamento tanto do binômio individual-coletivo quanto do espectador-serviço. Ao evidenciarmos uma funcionalidade que tanto emerge como aplicação de terceiro (Tele Party) quanto se apresenta como opção nativa (Watch Party), percebe-se uma convergência de expectativa e funcionalidade, um ponto comum entre serviços e espectadores, que reconfirma o dispositivo e evidencia a dinâmica relacional de tensionamento entre limites existentes, impostos, transpostos e assumidos.

Outra faceta do espectador coletivo, que de certa forma também ecoa o cineclubismo, se manifesta no processo de salvamento de conteúdo, ou seja, através

da criação de comunidades em prol da perpetuação de conteúdos nos serviços de vídeo streaming.

Os diferentes títulos que um serviço de vídeo streaming disponibiliza não ocupam o espaço de uma mídia física, como ocupavam as fitas e DVDs nas videolocadoras, mas demandam de uma série de questões técnicas e jurídicas para sua manutenção. De acordo com o artigo “Titus: Introducing Containers to the Netflix Cloud” (LEUNG; SPYKER; BOZARTH, 2018), a Netflix mantém não só seu conteúdo, mas todas as suas operações em nuvem desde 2008, alinhando tecnologias para oferecer melhores experiências para seu usuário – seja a partir dos formatos com que distribui o conteúdo, seja na entrega do vídeo – via ABR (OZER, 2016), ou mesmo nos investimentos realizados em desenvolvimento tecnológico.

Se não ocupam espaço, emerge o questionamento: “por que determinado conteúdo sai do catálogo?”. A pergunta é tão relevante, e comum, que compõe um dos questionamentos encontrados na Central de Ajuda da Netflix (Figura 46)⁷⁶.

Figura 46 - Central de Ajuda Netflix - Por que séries e filmes saem da Netflix?



Fonte: Site oficial da Netflix.

⁷⁶ Interessante, e relevante, pontuar que em 2019 apresentei no II SDCOM UNISINOS o Resumo Expandido “Última chance de assistir na Netflix”, onde se visualizava uma resposta semelhante, mas levemente diversa, para a mesma questão:

“A Netflix licencia séries e filmes de estúdios no mundo todo, e essas licenças podem vencer se não forem renovadas. Sempre tentamos manter os conteúdos de interesse do público, mas adquirimos as licenças de séries e filmes por um período determinado, não para sempre. Por isso, alguns títulos acabam deixando a Netflix. Se uma série ou filme que você adora estiver saindo do serviço, é porque nosso contrato de licença com o provedor de conteúdo está prestes a terminar.

Quando uma série ou filme está prestes a sair do serviço, decidimos se o título será renovado usando os mesmos critérios da seleção de novos conteúdos. Levamos em conta fatores como:

- Os direitos de renovação da licença para transmissão online ainda estão disponíveis?
- Qual é a popularidade e o custo daquele título?
- Há outros fatores sazonais ou regionais?”

Conteúdos que não sejam de propriedade da própria Netflix são titularizados por produtoras e distribuidoras que os licenciam por período e regiões determinadas. Dessa forma, é comum que o catálogo de determinado serviço de streaming varie de região para região, a depender dos acordos comerciais vigentes naquela área.

Um fator observável na Figura 46 é a relevância que a Netflix imputa ao público, uma vez que o quesito “popularidade” do conteúdo é determinante na equação de sua manutenção ou não no catálogo. Apesar de não haver clareza no grau de relevância de cada requisito, pode-se inferir um empoderamento da opinião do espectador, sendo que também compõem a Central de Ajuda da Netflix informações sobre como a Netflix licencia séries e filmes e até mesmo um campo para solicitar títulos.

A influência da opinião dos espectadores se dá em duas vertentes principais: manutenção de títulos no catálogo e no processo de “salvamento” de séries.

Figura 47 - Anúncio de fim de licença e processo de salvamento na Netflix



Fonte: Elaborado pelo autor com prints do Twitter.

A primeira diz respeito a aquisição e cessão de direitos sobre conteúdos já consolidados, como o emblemático exemplo da série “Friends”⁷⁷. A série permaneceu no catálogo da Netflix Brasil por seis anos, sendo retirada do catálogo da Netflix estadunidense antes que na brasileira em função do licenciamento dos conteúdos WarnerBros terem saído do catálogo da Netflix nos Estados Unidos da América para o HBO GO, processo que se deu em períodos diferentes ao redor do mundo.

⁷⁷ No momento de escrita deste trabalho, a série se encontra disponível no Brasil pela HBOMax.

Há também o processo de salvamento, não exclusivo dos serviços de vídeo streaming, onde um conteúdo descontinuado por determinada emissora (produtora ou serviço) é adquirido por outra que dá continuidade na sua produção, como o caso da série *Lúcifer*, descontinuada pela Fox, adquirida e finalizada pela Netflix.

A coletividade dura enquanto marca da espetação em diferentes indícios observáveis nos movimentos mídio-arqueológicos realizados anteriormente⁷⁸. O cinema é uma experiência coletiva, sendo essa uma das principais defesas ideológicas acerca de sua perpetuação. Parte da defesa de que o cinema não irá morrer se fundamenta na forma de compartilhamento que ele proporciona, a partir dos elementos que compõem esse dispositivo. Ao situar o aparelho televisor na sala de estar (seja no centro ou em lugar de destaque, ocupando o espaço ficavam as lareiras e as histórias nelas contadas), está se propondo e perpetuando uma forma de consumo baseada na reunião em torno daquele teleaparato, cuja experiência está ali para ser compartilhada entre os conviventes.

Compartilhar não envolve exclusivamente assistir conjuntamente ou ao mesmo tempo, mas também poder reunir-se em torno de percepções e afinidades sobre conteúdos. Trocar e emprestar fitas VHS, ou mesmo stereocards, indica o quanto a característica gregária do ser humano atravessa a experiência audiovisual e se impõe sobre a prática de telas.

O agir coletivo é uma característica marcante do espectador, que mesmo não sendo o principal aspecto de identificação, é um elemento que sempre orbita no devir espectral, influenciando ações e transgressões, levando a respostas mais ou menos institucionais por parte dos serviços de vídeo streaming, que reconhecem o poder do compartilhamento e de congregação dos espectadores, relevante e suficiente a impor mudanças – seja nas funcionalidades (como no caso do WatchParty), seja nas escolhas estratégicas de conteúdo (como no caso dos salvamentos).

5.3 ESPECTADOR ORDINÁRIO

Os serviços de vídeo streaming não são mais uma novidade. Um estudo promovido pela Sandvine, *The Global Internet Phenomena Report* (OMARSON, 2023;

⁷⁸ Capítulo 2.

SCHWARTZ, 2023), mostra que cerca de 35% do tráfego global de internet se dá por serviços de vídeo streaming. Netflix e Youtube lideram a lista, com 14,9% e 11,6%, respectivamente, do tráfego global de internet, DisneyPlus e Amazon Prime Video também aparecem nominalmente na lista, com 4,5% e 2,8%.

O estudo da Kantar Ibope Media de 2022⁷⁹ aponta que a TV linear segue sendo a principal forma de consumo audiovisual no Brasil, com 79% do tempo dedicado em frente à TV, sendo que os outros 21% são ocupados pelos serviços de vídeo streaming. De acordo com a mesma pesquisa, daqueles que fazem uso dos serviços de vídeo streaming, 58% acessam o conteúdo por serviços gratuitos, financiados por publicidade (chamados de AVOD), enquanto 42% acessam serviços financiados por assinatura de usuários (SVOD). Dentro da pesquisa, ainda é relevante os motivos que levam os assinantes (SVOD) a escolherem um ou outro serviço de vídeo streaming: preço e catálogo (com 47% de relevância cada) e experiência de uso (30% de relevância).

Esse crescimento de espectadores que se convertem em usuários (ALVES, 2015) conduz a algumas perspectivas relevantes a esta tese: um espectador ordinário ou “ordinarizado”, colocado em um espaço comum. Essa atualização se manifesta em duas camadas principais, uma na ordem das funcionalidades e outra de ordem subjetiva, na movimentação da relação entre os serviços de vídeo streaming e os espectadores.

Conforme destacado anteriormente, desde 2011 a Netflix começa a ser aplicativo padrão em algumas Smart TVs, com botão de acionamento rápido nos controles remotos⁸⁰. Com esse movimento, a Netflix deixa de ser um elemento acessório a ser instalado no aparelho televisor e passa a integrar essa peça já típica do mobiliário dos lares. Essa presença da Netflix nos televisores aproxima os serviços de vídeo streaming da presença do lar⁸¹, agregando à sua prática de telas o status de pertencimento e necessidade. Como consequência, o espectador compreende sua presença como algo cotidiano e comum, retirando-lhe maior destaque.

⁷⁹ Cruz (2022), Feltrin (2020, 2022), Tele Síntese (2022) e Crabber (2022).

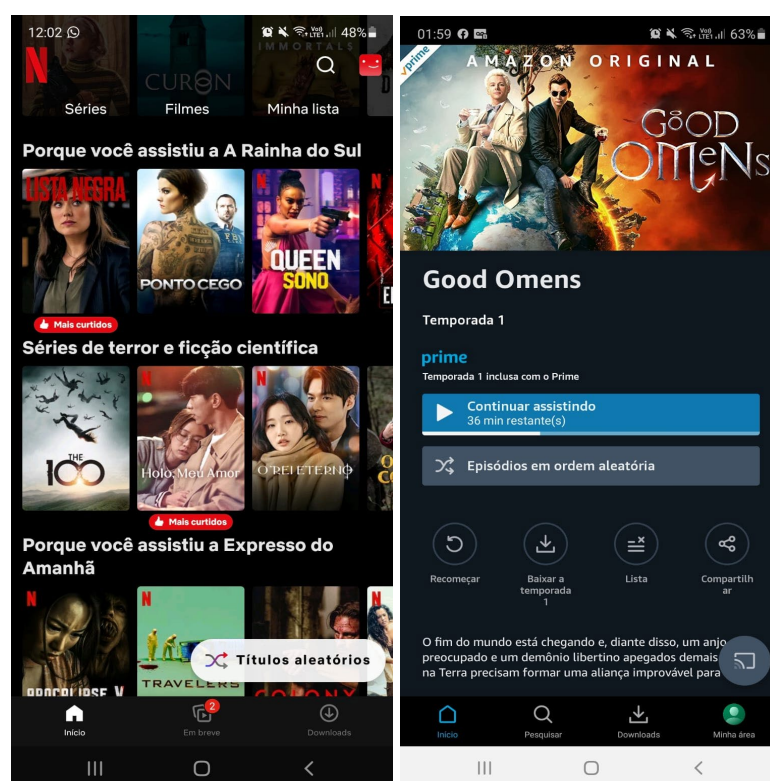
⁸⁰ Capítulo 3.

⁸¹ Conforme comentado no subcapítulo 3.4.3 - “O aparelho televisor como móvel”. A experiência narrada por Huhtamo (2013) evidencia que as lareiras, para além de seu lugar e uso no aquecimento das casas, retomavam a cultura da narrativa em torno do fogo, sendo que os gradis eram ornados de forma a conter elementos que eram utilizados para aprimorar a experiência narrativo-informacional da reunião. Em profícuo exemplo do que significa tecnocultura e como se hibridizam as relações culturais e técnicas.

Revestido de habitualidade, o serviço de vídeo streaming passa a agir com uma certa “indiferença” em relação ao seu espectador. Não mais se observa a exibição de títulos advindos do sistema de recomendação da Netflix, mas uma série de anúncios de conteúdos exclusivos que não consideram se já foram assistidos ou não por aquele usuário. Esse conteúdo também não é atrativo, são imagens estáticas (não são vídeos) reproduzidas com pequenos movimentos, como uma espécie de slideshow, propondo conteúdos variados, sem áudio ou música de fundo. Dentro da ideia de peça de mobiliário do aparelho televisor, esses anúncios indiferentes parecem ecoar um reconhecimento do lugar de desatenção, mas um certo dever de presença e de exibição de conteúdos.

Por mais que haja fortes influências da era do streaming sobre a materialidade televisiva, não há como negar que a solidez de sua estrutura se projeta sobre os ares de mudança dos serviços de vídeo streaming. Esse espectador conta com o aparelho televisor como presença e companhia constante e branda, sem grandes sobressaltos, conferindo a mesma indiferença ao conteúdo, recebendo do serviço de vídeo streaming recíproco tratamento.

Figura 48 - Títulos aleatórios (Netflix) e episódios em ordem aleatória (Amazon Prime Video)



Fonte: Elaborado pelo autor com prints dos aplicativos.

Outro aspecto relevante em relação a essa indiferenciação são as opções de títulos e episódios aleatórios (Figura 48). Na opção títulos aleatórios⁸², o espectador renuncia à escolha do conteúdo e se submete àquilo que o serviço lhe apresenta a partir de seu sistema de recomendação. Já a opção “episódios em ordem aleatória” é uma funcionalidade do Amazon Prime Vídeo, que ecoa o espectador que tem uma “série conforto”, que assiste independentemente da ordem cronológica dos episódios ou de já ter assistido inúmeras vezes. Essas opções contrastam com a ideia ainda existente no ideário dos serviços de vídeo streaming acerca da autonomia do espectador sobre o conteúdo a ser assistido.

Dentro dessa constelação, ainda há de se evidenciar a relação do espectador dos serviços de vídeo streaming com a publicidade interruptiva. Uma das marcas da Netflix era a ausência de qualquer espécie de publicidade interruptiva, todo o conteúdo era exibido de forma ininterrupta – a não ser pela vontade do espectador ou pela famosa pergunta “tem alguém assistindo?”. Já o Amazon Prime Vídeo utiliza de uma espécie branda de publicidade, comum em salas de cinema e canais de filme por assinatura, que são trailers iniciais. Assim, antes de começar a exibição do conteúdo escolhido pelo espectador, o serviço apresenta sugestões de conteúdo – em geral conteúdo próprio e exclusivo. Interessante que é possível “pular” o anúncio, caso o espectador esteja atento à exibição, e, julgando o conteúdo relevante, é possível adicioná-lo à sua lista.

Figura 49 - Anúncio de conteúdo, formato trailer, Amazon Prime Video



Fonte: Elaborado pelo autor.

⁸² Já destacada no Capítulo 4.

O Globoplay apresenta uma relação diferente com anúncios. Como o serviço disponibiliza conteúdos gratuitos, financiados por anúncios (AVOD), a lógica de trailer pré-visualização já está incutida no conteúdo gratuito, sendo inclusive exibido mesmo que o espectador seja assinante do serviço. A seção de perguntas e respostas ao assinante (FAQ) tem item próprio sobre o tema, conforme Figura 50, que esclarece que inclusive em conteúdos exclusivos para assinantes, caso esteja o vídeo pausado, haverá a reprodução de conteúdo publicitário.

Figura 50 - Ajuda Globo com destaque para a pergunta “Sou assinante Globoplay. Por que estou vendo propaganda?”



Fonte: Site ajuda Globo/Globoplay.

Figura 51 - Anúncio Netflix, destaque para a modalidade mais barata de assinatura



Fonte: Site Netflix.

Em 2022, a Netflix apresentou, como medida para tentar frear a desistência de assinantes, planos com propagandas ou publicidade interruptiva. O plano *Básico com anúncios*, de acordo com o próprio site da Netflix, tem tudo o que as pessoas adoram

na Netflix, com um preço mais baixo e alguns anúncios. Em maio de 2023, 5 milhões de pessoas já assinam a Netflix nessa modalidade (cerca de 5% do número total de assinantes do serviço) (IN MAGAZINE, 2023).

Figura 52 - Informações gerais sobre Plano Básico

- **Formato dos anúncios:** no lançamento, os anúncios serão de 15 ou 30 segundos, exibidos antes e durante as séries e os filmes.
- **Controles para anunciantes:** para ajudar os anunciantes a alcançar o público certo, além de garantir que nossos anúncios sejam mais relevantes para os clientes, ofereceremos recursos de direcionamento por país e gênero (por exemplo, ação, drama, romance, ficção científica). Os anunciantes também poderão evitar que seus anúncios apareçam em conteúdos que não têm a ver com a marca (por exemplo, associados a cenas de sexo, nudez ou violência explícita).
- **Ferramentas de verificação:** temos parcerias com a *DoubleVerify* e a *Integral Ad Science* para verificar a visibilidade e a validade do tráfego dos nossos anúncios a partir do primeiro trimestre de 2023.

Fonte: Site da Netflix.

Outros aspectos dessa modalidade de assinatura são a redução na qualidade da reprodução do conteúdo, o que é uma medida comum da Netflix em seus planos mais baratos, e a impossibilidade que o assinante faça download do conteúdo para consumo offline.

Essa segunda merece um destaque sob o olhar tecnocultural. Parece ecoar certa obviedade a retirada de uma funcionalidade em um plano que se quer mais barato. Contudo, essa retirada não faria sentido se observarmos fatores relevantes que compõem a rede de elementos do dispositivo Netflix para assinantes de menor poder aquisitivo – sem a possibilidade de download, o consumo de conteúdo demanda que o espectador esteja sempre online e com uma qualidade boa de sinal de internet, o que nem sempre é possível para usuários com menor renda, que por vezes assistem a seus conteúdos no transporte público coletivo e com redes de dados móveis. A escolha parece que não foi feita atentando-se à necessidade do espectador, mas sim à facilidade do serviço em inserir o anúncio sem que o usuário possa manipular sua reprodução.

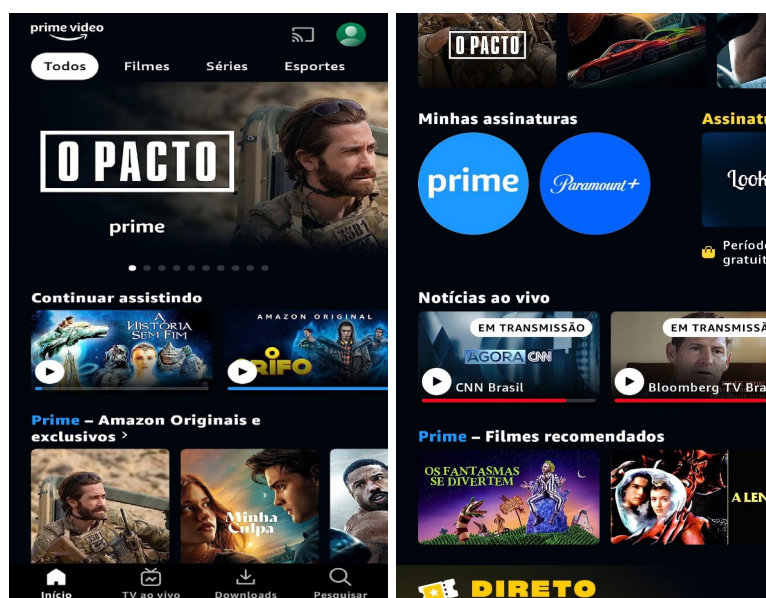
Independentemente do formato e serviço em que sejam observadas a prática da publicidade interruptiva, fica evidente que se atualiza o contrato tácito da televisão, onde o espectador “vende” parte de seu tempo aos anúncios comerciais para receber determinado conteúdo. Inclusive, observando a duração dos anúncios interruptivos adotados pela Netflix e pelo Globoplay, percebe-se que eles são muito mais próximos dos anúncios comerciais da televisão linear (em formato e duração – generalistas,

entre 30 e 60 segundos), do que o anúncio interruptivo difundido no YouTube, por exemplo, que é mais curto e nichado.

O espectador ordinário é o produto da expansão dos serviços de vídeo streaming, que vai descaracterizando os elementos de exclusividade que revestiam as primeiras experiências espectatoriais do streaming – sistema de recomendação, consumo ininterrupto, individualização e exclusividade da prática de telas. Ele passa a operar sob uma lógica de padronização e indiferença, de presença habitual e quase apática no cotidiano da espectação, em um processo que se dá em via de mão dupla. O espectador normaliza o uso do streaming e não o reveste de qualquer sacralidade, maior atenção ou especialidade, ao passo que revestido desse lugar-comum, acessado sem um olhar atento no aparelho televisor disposto na sala de estar, o serviço de vídeo streaming também devolve esse olhar indiferente.

Conforme destacado anteriormente⁸³, esse movimento de ordinarização e indiferença é mútuo e atravessa tanto o espectador quanto os serviços. Os serviços estão constantemente logados, sendo muito difícil o processo de sair do sistema, impossível se afastar- do dispositivo. A presença é constante, mesmo que haja um momento escolhido para assistir a um determinado conteúdo, a disponibilidade perene faz com que o elemento seja visto e compreendido como aspecto ordinário do dia a dia.

Figura 53 - Visão geral *flânerie* Amazon Prime Video



Fonte: elaborado pelo autor com imagens do aplicativo para celular.

⁸³ Subcapítulo 4.2.3

Outro elemento que reputo indiciário ao espectador ordinário é o fato de que o Amazon Prime Video não traz o conteúdo recomendado na tela inicial. Ao abri-lo, o espectador já se depara com novidades e sugestões genéricas, a oportunidade de dar seguimento ao conteúdo que estava sendo assistido e o acesso rápido à categoria de conteúdo mais acessado (na Figura 53, a categoria notícias ao vivo). A categoria “Prime - Filmes Recomendados” não traz recomendações personalizadas com base em perfil ou dados, para que o espectador encontre o conteúdo recomendado individualizado é preciso acessar a seção “Filmes/Séries que achamos que você vai gostar” na qual é possível encontrar o resultado que o sistema de recomendação do serviço tem a oferecer, que não está entre as opções que aparecem na página inicial de acesso (Figura 54).

Figura 54 - As recomendações individualizadas no Amazon Prime Video não ganham destaque especial, sendo necessário “rolar” cerca de quatro páginas até encontrar a seção



Fonte: Elaborado pelo autor com imagens do aplicativo para celular.

Nesse mesmo caminho é que os serviços de vídeo streaming não lançam mais um olhar individualizado sobre cada espectador, mas formam grupos a partir de conteúdos e comportamentos. São essas lógicas que influenciam as estratégias de posicionamento nas redes sociais, a forma de relação com seus espectadores-usuários e mesmo a forma como interagem entre si.

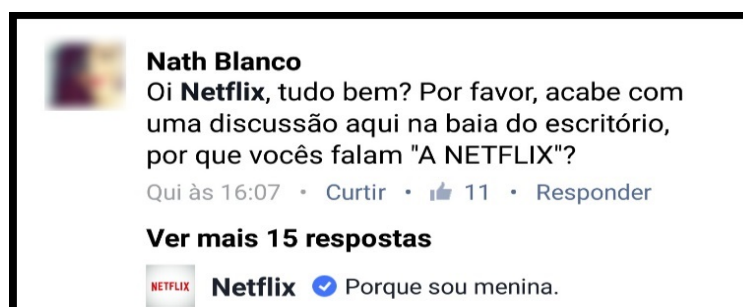
Figura 55 - Exemplo do comportamento da Netflix nas redes sociais



Fonte: Elaborado pelo autor com prints do Twitter.

A Netflix utiliza de um posicionamento marcante nas redes sociais, baseado em humor e sarcasmo (BARBOSA, 2022) (Figura 55). Nesse sentido, ela não teme em se posicionar, seja sobre temas socialmente relevantes, como racismo (Figura 57), seja em relação a tabus históricos sobre consumo audiovisual, como o fato de que espectadores estadunidenses consumirem primordialmente conteúdo dublado e a Netflix defender a disponibilização de conteúdos legendados (Figura 58), ou mesmo pela Netflix se apresentar enquanto persona do gênero feminino (Figura 56).

Figura 56 - Posicionamento do gênero da Netflix nas redes sociais



Fonte: Hamann (2016).

Figura 57 - Postagem no perfil oficial da Netflix Brasil, posicionando-se sobre discursos racistas sobre o cabelo afro



Fonte: Perfil da Netflix Brasil no Instagram (@netflixbrasil).

Figura 58 - Postagem no perfil oficial da Netflix, problematizando a aversão do estadunidense em assistir conteúdo legendado



Fonte: Perfil da Netflix no Instagram (@netflix).

O perfil Netflix dialoga de forma mais direta com seu público-alvo principal – pessoas jovens entre 18 e 49 anos, sendo que dessa extensa faixa, cerca de 50% têm menos de 30 anos, para os quais o posicionamento é uma marca importante. Com eles, ela cria um laço de parceria, tornando os espectadores cúmplices de suas aventuras, desejos e percepções (Figura 59).

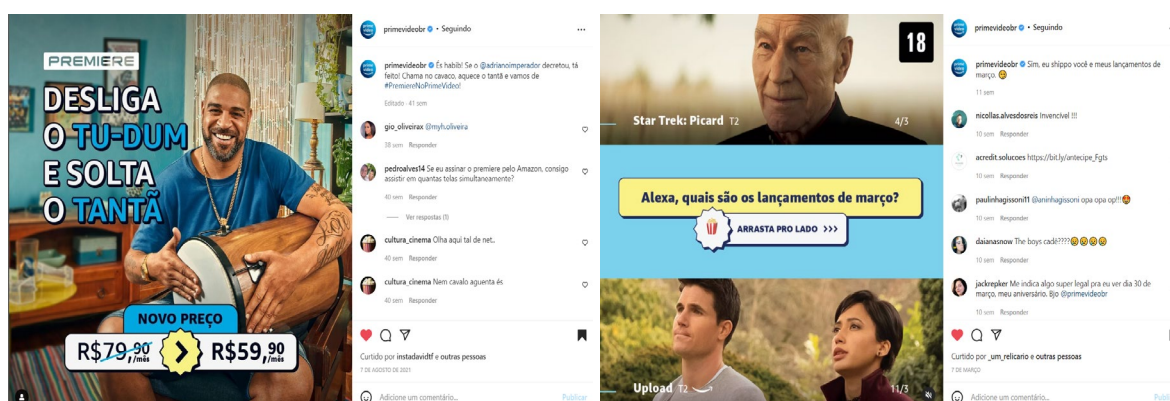
Figura 59 - Postagem no perfil oficial da Netflix, criando vínculo



Fonte: Perfil da Netflix Brasil no Instagram (@netflixbrasil).

O Amazon Prime Video se apresenta enquanto alternativa à Netflix. Nesse sentido, faz publicidade jocosa acerca de seus diferenciais, como, por exemplo, o “largar o Tu-dum e pegar o tantã” (Figura 60), fazendo referência ao contexto de assistir jogos de futebol ao vivo, possibilidade existente no Amazon Prime Video e alheio à Netflix. O Prime Video também se posiciona como elemento integrante do dispositivo Amazon, reconhecendo-se enquanto um dos serviços disponíveis ao assinante Amazon. Nesse sentido, um dos movimentos que executa é tentar converter esse assinante em espectador, inserindo elementos de sua experiência ordinária ao da especiação, como, por exemplo, construir anúncios em que o mote é pedir para que a Assistente Virtual Alexa fale as novidades da semana no Prime Video.

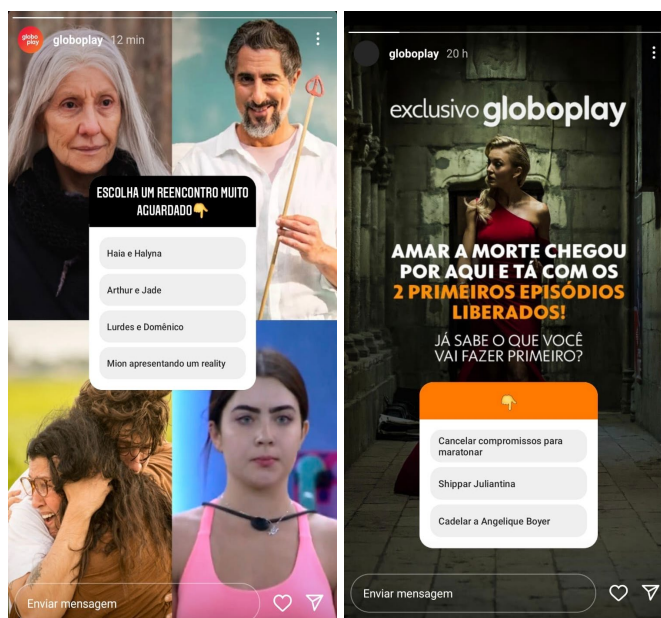
Figura 60 - Postagens no perfil oficial do Amazon Prime Video – o primeiro faz brincadeira com a identidade sonora da Netflix e aproxima dos elementos culturais aos quais quer se vincular; o segundo insere o assinante no dispositivo Amazon



Fonte: Perfil do Amazon Prime Video no Instagram (@primevideobr).

Já o Globoplay dialoga com um espectador que vem da experiência da televisão linear, aberta e massiva. Assim, utiliza uma comunicação baseada em dois pilares, o *starsystem* e a tentativa de construir uma parceria que tende a melhorar caso o espectador-usuário passe a condição de assinante.

Figura 61 - Globoplay – modelo starsystem e a atração para assinaturas



Fonte: Prints perfil oficial do Globoplay no Instagram (@globoplay).

No *starsystem*, a promoção do conteúdo e da relação é fundada na estrela, no ídolo, usando a imagem de uma pessoa famosa para conectar o espectador – transportando interesse, sentimento de reconhecimento e pertença (Figura 61). A tentativa de conversão espectador-usuário em assinante se dá através do estabelecimento de uma espécie de parceria (liberação de conteúdo, por exemplo) que pode melhorar ou continuar, atravessada pelo sentimento de reconhecimento que o rosto dos artistas empresta à relação.

O espectador ordinário ecoa a crítica mais recorrente e reconhecida do construto de espectador – a passividade. Ele aceita seu lugar frente a tela, respondendo aos estímulos em conformidade com o desejo preestabelecido do operador do serviço. A ordinarização conduz a conformação do espectador. O espectador ordinário é fruto da expansão e massificação dos serviços de vídeo streaming, decorrência do movimento de subjetivação dos próprios serviços que passam a dialogar com grandes grupos que, sob o pretexto de identidade comum, se veem absortos nas dinâmicas de indiferença.

5.4 ESPECTADOR PROTAGONISTA⁸⁴

Os serviços de vídeo streaming oferecem seus serviços, conteúdos e funcionalidades. Compreendem seu público seja pelas métricas algorítmicas, seja pelas relações que estabelecem dentro e fora do software. Mesmo simulando uma certa relação de parceria e horizontalidade, o lugar do espectador vai sendo moldado e formatado, autenticando ou negando tendências através da assunção de comportamentos e funcionalidades. Como assinalado na limitação da análise desta tese, o compartilhamento de senha é um fato. Enquanto situação negocial, foi aceito (e até incentivado) pela Netflix enquanto era conveniente, sendo repellido forte e estruturalmente pela empresa quando não mais se demonstrou interessante.

Dentro do jogo de forças que há no dispositivo serviços de vídeo streaming, a posição do espectador é frágil e hipossuficiente em relação às empresas. A tendência é que a maioria dos espectadores negue os problemas e se contente com as benesses dessa relação, acomodando-se passivamente no lugar que foi erigido para eles. Atualiza-se a passividade do olho e da poltrona no espectador que, mesmo com diversos poderes de manipulação e interferência, se contenta com os simulacros de controle que lhe são oferecidos. Obviamente que há sedução nesse pseudocontrole que é ofertado, fazendo parecer que há grande poder naquilo que querem que ele faça. Convertem o espectador num funcionário que se julga interator e livre.

Na perspectiva flusseriana anteriormente destacada, fica evidente a perversidade desse movimento. Contudo, há espectadores que não aceitam a alcunha de funcionários e seguem sendo trabalhadores, sujeitos interativos capazes de modificar o mundo. Esses são protagonistas da relação com os serviços de vídeo streaming, não se restringindo aos limites impostos pelos termos de uso e softwares. Essa atualização se manifesta desde práticas simples, como compartilhamento de funcionalidades nativas, mas pouco difundidas, até mesmo práticas utilizadas para burlar o sistema e permitir acesso a conteúdos diversos.

⁸⁴ O termo *protagonista*, além de uma aproximação com a personagem principal de uma obra, diz sobre o sujeito que assume seu papel ativo perante uma relação. Um dos termos cogitados era *disruptivo*, mas o protagonismo não necessariamente significa tomar uma atitude não esperada ou extraordinária, sendo visível no fato, aparentemente simples, de lutar pelo que foi contratado. Nesse sentido, *protagonista* é o espectador que compreende e toma a frente na relação com o serviço de vídeo streaming.

Figura 62 - Conteúdo de sites especializados sobre funcionalidades ou conteúdos disponíveis, mas não usuais nos serviços de vídeo streaming



Fonte: Clipping páginas da internet.

Uma marca do espectador protagonista é o compartilhamento da informação, não basta que apenas ele seja detentor desse saber, há uma necessidade de possibilitar a mais espectadores essa mesma oportunidade. Por isso, o conteúdo sobre essas transgressões pode ser encontrado em sites e fóruns especializados no tema (Figura 62).

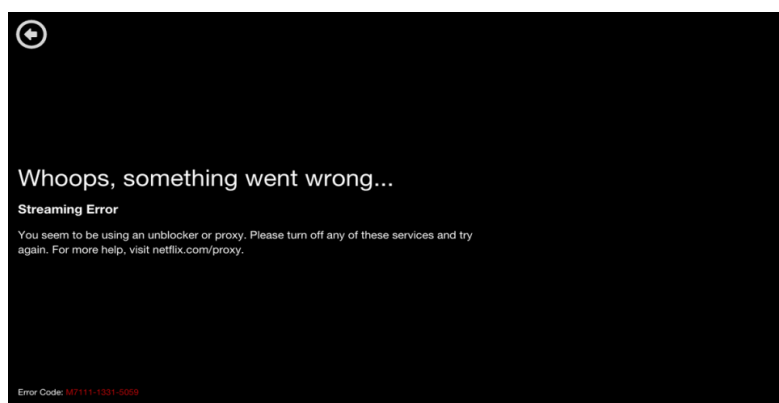
Conforme destacado anteriormente, o licenciamento de conteúdo pelos serviços de vídeo streaming se dá regionalmente. Por vezes, a detentora dos direitos de determinado conteúdo negocia com players a distribuição do conteúdo para determinadas regiões. Por exemplo, é possível que em um país um título da Disney esteja no Amazon Prime Video, porque a operação da Disney Plus ainda não iniciou naquela região. Dessa forma, fica evidente que o catálogo de um serviço de vídeo streaming é regional, levando em consideração a origem do acesso pelo espectador.

Ciente disso, o espectador protagonista inclui em suas práticas a burla da origem do acesso, através de VPNs. Resumidamente, “Virtual Private Network” (Rede Privada Virtual) é uma forma de proteção da conexão e dados, fazendo com que a fonte desses dados seja a VPN e não o servidor local de onde se faz a conexão. Com isso, se embaralham as informações, sendo possível disfarçar a origem geográfica dos dados, entre outras funções e proteções, como diz o site da Kaspersky (2023,

n.p.): “[c]om Spoofing de localização VPN, você pode mudar para um servidor de outro país e efetivamente “mudar” sua localização”.

Ao disfarçar a origem geográfica, é possível de o Brasil “simular” uma conexão como advinda do Canadá e, assim, acessar o catálogo da Netflix Canadá. Desde 2016, a Netflix bloqueia as contas que tentam usar formas de acesso que, potencialmente, possam promover essa forma de burla (desbloqueadores, proxys e VPNs). À época, a ação foi tão radical e acintosa que redes privadas de uso contratualmente regular também foram atingidas, uma vez que a Netflix afirma a impossibilidade de separar o “joio do trigo” na técnica utilizada para os bloqueios. Dessa forma, mesmo que o assinante utilize regularmente uma VPN para proteger seus dados de acesso, pode enfrentar problemas para assistir “seus filmes e séries favoritos”.

Figura 63 - Mensagem de erro por uso de VPN, proxy ou desbloqueador na Netflix



Fonte: Prado (2016).

O código, visível no canto inferior esquerdo da Figura 63, é *erro m7111-1331-5059*. Mesmo com quase uma década de “caça às bruxas”, inúmeros provedores de VPN conseguem burlar as limitações impostas pela Netflix e oferecem serviços operantes. Nenhum deles tem garantia de que funcionará para sempre, visto que do outro lado também há árduo trabalho para restringir essa forma de acesso. Nos fóruns especializados, há compartilhamento de quais VPNs ainda conseguem acessar o conteúdo da Netflix (Figura 64). Em geral, destacam que a burla tem limitações quanto ao aparato de visualização e nem sempre é possível assistir ao conteúdo nos aplicativos instalados nas televisões, é preciso, além de certa paciência e conhecimento mínimo sobre conexões e configuração de redes, usar o navegador do computador para promover o acesso.

Figura 64 - Matéria de site especializado com lista atualizada de VPNs que funcionam com a Netflix



Fonte: Cossetti (2023)

Mesmo assim, o espectador-protagonista tende a saber que sua jornada tem limitações e que deve aprender a lidar com situações inusitadas e diferentes para não se deixar limitar pelas circunstâncias. Os usuários e provedores VPN ensinam o passo a passo para o acesso, os usuários compartilham dicas e sugestões, todos se adaptam as limitações para poder buscar a melhor experiência possível.

Outros dois aspectos do espectador-protagonista podem ser evidenciados na recente disputa contra o compartilhamento de senhas promovida pela Netflix. O primeiro diz respeito a não aceitação passiva das alterações promovidas pelo serviço, assim, diversos usuários têm buscado as autoridades consumeristas (como o Procon) para exigir que a Netflix explique: (a) como se dará a cobrança por usuário extra; (b) como irá comprovar que a alteração contratual não foi unilateral (o que é proibido no Brasil); e (c) como irá cumprir o que alega em seus anúncios publicitários "assista onde você quiser", uma vez que a forma de confirmação do pertencimento da conta àquela família/casa pode, caso tenha uma configuração limitante e indistinta – como no caso das VPNs – conduzir a cortes injustificados nos acessos⁸⁵.

⁸⁵ Gouveia (2023), Belizário (2023) e Ribeiro (2023).

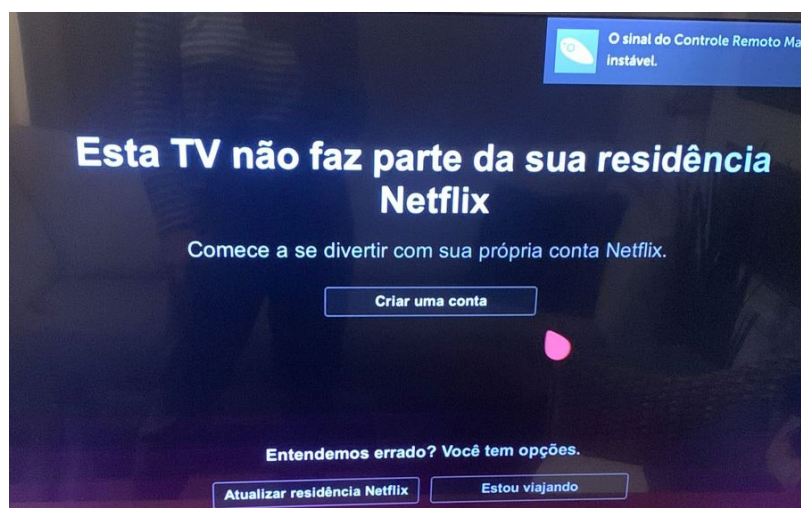
Figura 65 - Postagem do Procon-SP notificando Netflix sobre mudanças nas cobranças



Fonte: Print conta oficial do Procon-SP no Twitter.

Independentemente dos desfechos jurídico-legais, espectadores têm compartilhado formas de burlar as restrições impostas. Além das alternativas mais complexas, que incluem VPN e afins, há formas mais simples de fazer isso, que utilizam das brechas deixadas tanto pelo software da Netflix quanto pelo próprio contrato.

Figura 66 - Mensagem da Netflix em caso de compartilhamento de senhas



Fonte: Elaborado pelo autor.

A Netflix deixa claro que não pode haver compartilhamento com pessoas que não residem na mesma casa. As disputas do Procon dizem sobre os anúncios e contratos, por sua vez, tecnicamente, a Netflix analisa os IPs que são utilizados naquela conta e determina que um é o IP principal (por uso e geolocalização) e compara quais pertencem àquela residência ou não. Com aparelhos móveis, o crivo de geolocalização é mais brando, seu uso pressupõe mobilidade, e, por isso, o critério de verificação é menos rígido. Cientes disso, os espectadores que não residem na mesma residência, ao invés de acessarem por uma Smart TV, acessam pelo aparelho móvel e compartilham a tela com a TV. Assim, utilizam dessa brecha para seguir sua especção.

Esse devir espectadorial protagonista já estava presente nos exemplos do papel celofane e tele-color, no bombril na ponta da antena, na pirataria, nas Tv Box, nas IP Box, no compartilhamento de filmes por Torrent, nas cartas opinando sobre o andamento de séries, ou mesmo nos salvamentos e criação de extensões como Tele-Party, destacados no espectador-coletivo. O agir espectadorial envolve tensionar os limites e bordas do lugar que no dispositivo se constrói e elege para o espectador. A passividade e a atividade controlada ou guiada (do funcionário flusseriano) são constantemente provocadas e ameaçadas pelos movimentos apropriativos livres assumidos pelos espectadores. Eles redundam em respostas institucionais dos serviços de vídeo streaming, seja contemplando algumas funcionalidades ou acolhendo sugestões, seja coibindo com veemência as práticas.

O protagonismo do espectador é vetor de mudanças. Operando a partir das propostas dos dispositivos propostos⁸⁶, percebe-se que as escavações realizadas ecoam e reforçam o lugar que o espectador ocupa na rede relacional, um elemento de subjetivação que, mesmo sem compor a rede, está intimamente conectado com os diferentes elementos que a compõe. Ao não pertencer a rede, mas ser influenciado, ao mesmo passo que a influencia, o papel que desempenha no sistema parece prefigurado ao tensionamento, o dispositivo tenta amoldar uma sistemática que supra o raio de atuação e vontade do espectador, ao mesmo tempo que é pressionado pelas novas tentativas e apropriações dos espaços.

⁸⁶ Capítulo 2.

CONSIDERAÇÕES FINAIS – O ESPECTADOR-FINAL

Investigar, estudar, remexer fatos e situações que me auxiliem a compor o fascinante mosaico intelectual das imagens em movimento e sua relação com a humanidade é o grande mote pessoal que me conduziu por esta pesquisa. De todas as perspectivas que pude imaginar, o espectador é aquela dura, o que, em Benjamin, seria a origem do fenômeno. É perante e sobre a experiência do espectador que as diversas telas passam, se alteram, se projetam, retraem e retransmitem. O espectador muda, mas não passa. Camadas desse elemento-chave, de congruência e subjetivação, vão se acrescentando, perfilando, revoltando.

A presente tese tem uma proposta mais reflexiva do que conclusiva. Assumindo seu papel e status de texto das Ciências Sociais, o método lhe confere a cientificidade. Lançadas as balizas que guiaram a proposta, foi seu cumprimento que manteve a coerência e aquilo que ela sustenta. Pois bem, ao perscrutar o espectador, reconheço em diferentes formas e práticas que reforçam sua condição de copartícipe da experiência espectral, de sorte que convoco aos leitores deste texto, guiados e provocados pelas minhas reflexões, a também participar das discussões, seja colocando-se como espectador ou como estudioso.

O movimento proposto se iniciou traçando as linhas gerais que conformam o construto de espectador, percorrendo noções consagradas de autores que lançaram seu olhar sobre os sujeitos da espectação. Analisando Arlindo Machado, e partindo da perspectiva do olhar e do ponto de vista, restou caracterizado o espectador como um articulador, de espaços, funcionalidades e ideias. Das provocações flusserianas, sobrevêm as reflexões sobre os teleaparatos e sua influência no agenciamento enquanto ato contemplativo que ora envereda ao trabalho - ato criador e transformador - ora ao funcionalismo. De Crary, extrai-se a mútua afetação do espectador que interage no entre-imagens.

Dessas reflexões, propôs-se um construto de espectador não calcado em dicotomias arbitrárias de certo e errado, de posições monolíticas e universais, mas uma proposta capaz de abranger as singularidades que acompanham o espectador, um agenciador que ocupa diversas posições e atitudes nesse sistema relacional. Sem negar por completo as características que compõem o senso comum do aspecto espectral, se formulou um construto que contempla e comporta essas diferentes características, um elemento de acionamentos e ações variados, sem abster-se a um

papel no jogo de forças em que se encontra. O espectador é um cocriador de todos os aspectos que circundam sua experiência.

Em seguida, apresentou-se uma proposta de compreensão da materialidade serviços de vídeo streaming enquanto dispositivo, a fim de que a persecução do espectador que dela emerge pudesse ser observada a partir e dentro das variadas e complexas relações que a compõem. Inspirado nas reflexões André Parente, repisou-se a construção foucaultiana de dispositivo, perpassando por Agamben, Guattari e Deleuze, até aproximá-la do campo comunicacional a partir da leitura de Braga, que evidencia a fundamentalidade de fugir de “dispositivos prontos”, uma vez que as conexões não são, necessariamente, pré-estabelecidas.

Reconhecendo a compreensão de serviços de vídeo streaming enquanto dispositivos, aproximou-se os estudos de McLuhan e sua proposta sobre o meio, de onde se conclui que uma análise consciente sobre tal complexidade não pode ser realizada isolando-se pequenos fragmentos do fenômeno, porque é seu todo que conduz a apreensão daquilo que emerge dessa relação. Assim, os serviços de vídeo streaming devem ser compreendidos enquanto jogo relacional entre elementos heterogêneos.

O próximo passo foi propor e estabelecer como se dá a relação entre o espectador e os serviços de vídeo streaming, a partir da arqueologia das mídias, onde adotou-se a prática de telas, inspirada em Charles Musser. Escavando-se diferentes práticas de telas, foram-se extraíndo elementos que compõem o mosaico espectral. A dessacralização é um elemento que pode ser extraído já da experiência desmistificadora sobre a lâmpada catódica que Athanasius Kircher propagava nas edições *Ars Magna*; o estereoscópio impõe uma perspectiva olhocêntrica no uso, ao mesmo passo que aciona compartilhamento de conteúdos e acionamento de funcionalidades a partir das mãos.

Na mesma linha, o tele-color orienta para a apropriação do espectador sobre a materialidade, de forma tal que pode influenciar nos atributos técnicos externos, modificando a experiência para criar algo novo. A gênese do aparelho televisor enquanto pertencente ao mobiliário doméstico aciona seu lugar central como presença que traz fatos e acontecimentos de fora, algo que já estava posto nos gradis das lareiras destacados por Huhtamo. O desejo de levar consigo os conteúdos audiovisuais, hoje uma realidade, se manifestava no futurismo do Seiko TV Watch. A

potência e pretensão do aparelho de videocassete, que ofereciam conforto, autonomia e controle ao espectador, são recorrentes em diversas práticas de telas.

Desse movimento sobre a arqueologia das mídias, escavando-se as materialidades e delas extraindo tais reflexões, posiciona-se a prática de telas enquanto elo relacional entre espectador e dispositivo. Os elementos evidenciados integram o construto de espectador e sua presença marca a atualização perseguida. A prática de telas traz implicações tecno-narrativas, uma vez que nunca um movimento apropriativo tem influência em um único aspecto, sendo sempre transversal e indissociável dos demais. Das práticas de telas se extraem elementos e contágios espectatoriais que coalescem no construto de espectador e que ecoam nas três atualizações propostas.

Expostas as bases e elementos de estudo, apresentou-se a proposta tecnometodológica e o movimento realizado: uma *flânerie* pelos serviços de vídeo streaming Netflix, Amazon Prime Video e Globoplay. Esse agir tecnometodológico se deu no sentido de operar coerentemente com a amplitude potencial dos elementos que compõem os serviços de vídeo streaming. Se uma pluralidade de elementos compõe a complexa rede relacional que integra cada um dos serviços analisados, estudar a prática de telas que as conectam ao espectador suscitava uma autenticação capaz de permitir o deslocamento e compreensão entre estas variáveis.

Autentica-se o movimento na diversidade do material coletado, na tentativa de abranger diversos aspectos desses dispositivos. Registrou-se movimentos de uso e análise, *prints* de redes sociais, sites especializados, críticas, registros oficiais dos serviços e comentários de terceiros, enfim, tentou-se percorrer diversos pontos que compõem as redes relacionais.

O movimento realizado e as constelações que emergem das afinidades eletivas propostas redundaram nas três atualizações expressas: o espectador coletivo, o espectador ordinário e o espectador protagonista. Essas três atualizações possuem aspectos contrastantes e conexos, compartilham pontos comuns, convergências e divergências, sobretudo trazendo o dinamismo das transformações e a pluralidade do agir espectatorial.

O espectador coletivo, mesmo que não traduza o senso comum do devir espectatorial, encerra uma característica humana repleta de possibilidades. É dessa atualização que se pode extrair o poder de organização do espectador capaz de influenciar nas escolhas e decisões dos dispositivos, como em salvamentos, aquisição

de conteúdos, mudanças de políticas internas e funcionalidades. Não é porque o padrão de espectação dos serviços de vídeo streaming pretensamente seja individual que o agir coletivo não emerja com sua potência e pertencimento.

Por sua vez, o espectador ordinário ecoa a transformação flusseriana do trabalhador em funcionário. O dispositivo, enquanto sistema subjetivador, articula sua rede no sentido de abarcar, mesmo que de forma tentativa, os diversos aspectos e características que encerrem o reconhecimento do espectador sobre sua atuação. Dessa forma, reforça e ecoa a passividade espectral, num processo que perpassa pela mútua indiferença entre o espectador e o serviço.

Já o espectador protagonista, se afasta da aceitação do local que os serviços de vídeo streaming projetam para ele e atualiza o devir espectral que tensiona e rompe as redes pré-estabelecidas do dispositivo. Sua prática se dá desde aspectos singelos, como lutar por seus direitos, até ações tecnicamente disruptivas, que violam os limites impostos, propõem um novo agenciamento e são alvo das reações dos serviços de vídeo streaming.

Outras perspectivas poderiam ter sido convocadas e movimentos tentados, mas esses comporão possíveis futuros acionamentos sobre a materialidade, potente e frutífera. Por ora, cabe apresentar fechos e proposições sobre o próprio trabalho⁸⁷.

O dispositivo, operacionalizado a partir de suas diversas interfaces, conduz a dessacralização do seu uso e, conseqüentemente, a confusão entre sujeito-espectador e dispositivo-sistema. Ao não conseguir desconectar-se do serviço – seja literalmente, seja pela presença em diversos meios –, o espectador crê-se fundido àquilo e passa a não conseguir conceber a ordinariedade do dia sem aquela presença que não mais parece externa. Ao mesmo passo, são as experiências do próprio espectador que permitem se compreender enquanto elemento-fim, não componente nem completamente alheio daquela rede relacional, é o tensionamento que ele propõe que desnatura os interesses e desenhos da rede e pode fazer frear a conversão fabril

⁸⁷ Optei por não trazer no corpo do texto as ressalvas sobre movimentos que renunciei ao longo do processo, bem como possíveis caminhos por onde seguirei a pesquisar. Para que constem em registro, é suficiente esta nota de rodapé. Movimentos que acabei por não utilizar e que foram cogitados: (a) o *matching* como técnica de sobreposição e análise de similaridades no layout dos serviços de vídeo steaming; e (b) a utilização de eyetrackers para tentar mapear a relação da proposta em tela dos serviços e a atenção do olhar do espectador. Futuras pesquisas derivadas seguirão ou o caminho do eyetracker ou, mais possivelmente, análises de serviços ou plataformas não *mainstream*, sobretudo as piratas, tema pelo qual nutro especial interesse.

do trabalhador (sujeito capaz de modificar o mundo a partir de si) em funcionário (operário do sistema, que apenas executa tarefas em simulacro de autonomia).

Reforça-se que os serviços de vídeo streaming atualizam o construto de espectador, que carrega em si a potência da experiência de todo o devir espectador já havido, o que se buscou organizar no capítulo sobre práticas de telas⁸⁸.

O espectador, enquanto potente virtualidade que consagra a origem da relação com as telas, interage com um dispositivo cada vez mais complexo, articulador de uma série de estímulos que autenticam várias práticas de telas. O espectador cocria conteúdo subjetiva e objetivamente, ele dá sentido e interfere na narrativa formal, podendo alterar aquilo que está sendo exibido. O espectador compartilha a experiência espectral, desde a expectativa por um lançamento, ao potencialmente assistir juntos, debater em tempo real e pressionar o próprio serviço. E o espectador tensiona e desafia os limites geográficos da disponibilidade de conteúdo, as mudanças arbitrárias do pacto de espetação, as funcionalidades disponíveis.

Essa pluralidade evidencia o que foi proposto como espectador-final, brevemente descrito⁸⁹. Observando a análise empírica desenvolvida, poderemos concluir com certa precisão que o espectador emaranhado na prática de telas em que se compreendem os serviços de vídeo streaming, reúne o fim espectral, não mais fragmentado, uma vez que permite autenticar simultaneamente diversas camadas e elementos da espetação, evidenciando seus contágios.

A ideia e projeção que os serviços de vídeo streaming lançam sobre o espectador conduz a um fascínio inebriante: o espectador pode ser um usuário eventual ou constante, iniciante ou avançado, pode conhecer todos os códigos de acesso a conteúdos fantásticos e, ao mesmo tempo, pode ter dificuldade em utilizar o controle remoto. Ao mesmo passo que as funcionalidades estão disponíveis – customizações, escolhas, aplicações – elas são dispensáveis na experiência individual de cada espectador. Coexistem usuários que reivindicam contra alterações arbitrárias em termos e condições de uso, com outros que sequer as leem e aceitam as mudanças sem questionar, visto que ou são indiferentes a estes “detalhes” ou se reconhecem inferiores perante o poderio dos streamings. Os mesmos serviços que propõem e impõem uma experiência individualizada, única, com contas separadas e limitação de compartilhamento de senhas, autorizam e incentivam grupos de

⁸⁸ Capítulo 3.

⁸⁹ Capítulo 1.

espectadores, seja para assistir e comentar um conteúdo, seja para se organizarem em torno de interesses comuns. Os serviços de vídeo streaming, por conta desses variados elementos, inflacionam a percepção sobre a coalescência da relação espectral, mesmo sem o ser, conduzindo a crença de que são a única espécie de prática de tela capaz de reunir toda a experiência espectral e compreender sob seu manto toda a finalidade espectral.

Os serviços de vídeo streaming atualizam, então, a própria invenção de uma experiência total, completa, justificada pela diversidade de funcionalidades e opções que se manifestam ao espectador – indivíduo, coletivo, consciente, indiferente, funcionário, trabalhador, manso ou disruptivo. Comparecem as virtualidades do construto de espectador, projetando-se com ares de efetivação, materializadas nessa experiência que, longe de ser o espectador ideal do mundo das ideias, faz emergir um espectador real sobre uma materialidade potente.

Se lançarmos a proposta a outros serviços e plataformas não analisados, como o Youtube, perceberemos uma atualização do cinematógrafo que num mesmo aparato permitia captação e projeção de imagens. Está-se diante de uma prática de telas que satisfaz a espectral individual no auge da subjetivação singular e, ao mesmo tempo, propicia e converge ao público, possibilitando e se fundamentando no compartilhamento e na identificação.

Gostaria de crer que o espectador-final tem ao seu alcance, e a seu arbítrio, possibilidades e consciência que lhe permitem operar a partir de várias perspectivas espectrais dentro do mesmo dispositivo, mesmo que esse não antevêja o movimento. Um mesmo aparato que possibilita, de forma próxima e acessível, a coalescência de diversas presenças.

Os serviços de vídeo streaming conseguem comportar a própria ideia da atualização bergsoniana ao permitir, com certo grau de transparência, que seus elementos sejam perceptíveis e autenticados. Contudo, de forma reflexiva, reconheço que a própria perspectiva de rompimento das linhas que compõem o dispositivo e a pretensa autonomia daí derivada são igualmente atualizações havidas no construto de espectador, cujo tensionamento constante é perceptível nas diversas práticas de telas, especialmente nas aparentes oposições e contradições havidas entre os espectadores coletivo, ordinário e protagonista. A pretensão de um espectador-final, capaz de reunir toda a potência da espectralidade é, também, uma atualização do construto de espectador nos serviços de vídeo streaming.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, G. O que é um dispositivo. **Revista Outra Travessia**, n. 5, 2º sem. 2005.

ALL SOURCES ARE BROKEN. Charles Wheatstone's stereoscope. *Remediation*, p. 37. **All Sources are Broken**, 2023. Disponível em: <https://allsourcesarebroken.net/books/remediation/page/37>. Acesso em: 28 jul. 2023.

ALVES, C. L. **Sistemas de Recomendação de Conteúdo**: uma Análise sobre a Experiência do Usuário em Produtos Digitais. 2015. 179f. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/25573/25573_1.PDF. Acesso em: 28 jul. 2023.

BARBOSA, M. A. D. (2022) Como a Netflix Brasil utiliza o humor e o sarcasmo da sua brand persona na comunicação e construção de relacionamento com o público. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. **Anais Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. [S.I.]: UFPB, 2022. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0807202220004662f0441e6cb5d>. Acesso em: 28 jul. 2023.

BELIZÁRIO, J. Após SP, RJ e PR, Procon-SC também notifica Netflix por cobrança em compartilhamento. **Tudo Celular**, 2023. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n206585/procon-notifica-netflix-cobranca-extra-senha.html>. Acesso em: 28 jul. 2023.

BEREZIN, R. **O consumo de vídeos na TV e pela Internet no Brasil**: Do telespectador passivo ao usuário ativo. Dissertação de Mestrado - UFRJ. 2017. 154f. Dissertação (Mestrado em Administração) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=5020419. Acesso em: 28 jul. 2023.

BERGSON, H. A memória ou os graus coexistentes da duração. *In*: BERGSON, H. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BOBBIO, N.; MATTEUCI, N.; PASQUINO, G. **Dicionário de política**. 11. ed. Brasília: UNB, 1998.

BRAGA, J. L. Dispositivos Interacionais. *In*: BRAGA, J. L. *et al.* **Matrizes interacionais**: a comunicação constrói a sociedade. Campina Grande: EDUEPB, 2017. p. 16-41. Disponível em: <https://doi.org/10.7476/9788578795726.0002>. Acesso em: 28 jul. 2023.

BRAGA, J. L. Interagindo com Foucault – Os arranjos disposicionais e a comunicação. **Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação**, v. 6, n. 12, 2018.

CNN. Site CNN Brasil. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br>. Acesso em: 28 jul. 2023.

COOK, S. 50+ Netflix statistics & facts that define the company's dominance in 2021. **Comparitech**, 18 maio 2021. Disponível em: <https://www.comparitech.com/blog/vpn-privacy/netflix-statistics-facts-figures/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

COSSETI, M. C. Como assistir o catálogo americano da Netflix com VPN. **Tecnoblog**, 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/como-assistir-o-catalogo-americano-da-netflix-com-vpn-atualizado/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

CRABBER. Estudo prevê que 74% dos brasileiros vão substituir a TV pelo streaming. **Crabber**, 2022. Disponível em: <https://crabber.com.br/74-brasileiros-va-substituir-tv-pelo-streaming/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

CRARY, J. **Técnicas do Observador**: visão e modernidade no século XIX. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CRUZ, B. Hábitos de consumo de vídeo no Brasil. **Zygon**, 2022. Disponível em: <https://zygon.digital/wp-content/uploads/2022/06/ZYGON-H%C3%A1bitos-de-Consumo-de-V%C3%ADdeo-no-Brasil.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2023.

DEARO, G. Netflix brinca com Apple Watch e cria seu próprio relógio. **Exame**, 2015. Disponível em: <https://exame.com/marketing/netflix-brinca-com-apple-watch-e-cria-seu-proprio-relogio/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

DELEUZE, G. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs** - capitalismo e esquizofrenia, vol. 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DICIO. Dispositivo. **Dicio**, c2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/dispositivo/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

DIDI-HUBERMAN, G. A imagem crítica. In: DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998. p. 169-199.

ECONOMIA UOL. Amazon, Apple e Google são as marcas mais valiosas do mundo, aponta estudo. **Economia Uol**, 2021. Disponível em: <https://economia.uol.com.br/noticias/redacao/2021/06/21/amazon-apple-e-google-sao-as-marcas-mais-valiosas-do-mundo-aponta-estudo.htm>. Acesso em: 28 jul. 2023.

FELTRIN, R. Streaming já é o 2º maior ibope do país e só perde para Globo. **Splash Uol**, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/ooops/2020/07/08/streaming-ja-e-o-2-maior-ibope-do-pais-e-so-perde-para-globo.htm>. Acesso em: 28 jul. 2023.

FELTRIN, R. Exclusivo: Kantar já mede ibope dos serviços de streaming. **Splash Uol**, 2022. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/ooops/2022/02/08/exclusivo-kantar-ja-mede-ibope-dos-servicos-de-streaming.htm>. Acesso em: 28 jul. 2023.

FERREIRA, M. História da TV. **Timetoast**, c2021. Disponível em <https://www.timetoast.com/timelines/historia-da-tv>. Acesso em: 28 jul. 2023.

IORE, Q.; MCLUHAN, M. **O meio é a mensagem**: um inventário de efeitos. Rio de Janeiro: Imã Editoria, 2018.

FISCHER, G. **As trajetórias e características do Youtube e Globo Media Center/Globo Vídeos**: um olhar comunicacional sobre as lógicas operativas de websites de vídeos para compreender a constituição do caráter midiático da web. 2008. 241f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2008. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/2527>. Acesso em: 28 jul. 2023.

FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. *In*: KILPP, S.; FISCHER, G. D. (orgs.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? Porto Alegre: Entremeios, 2013.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas** - elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2010.

FLUSSER, V. **Comunicologia** - Reflexões sobre o futuro: as conferências de Bochum. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FOUCAULT, M. "The confession of the flesh" [1977] – entrevista. *In*: FOUCAULT, M.; GORDON, C. **Power/Knowledge selected interviews and other writings**. [S.I.]: Vintage, 1980. p. 194-228.

GAUDREAU, A.; MARION, P. **O fim do cinema?** Uma mídia em crise na era digital. Campinas: Papirus, 2016.

GOMES, P. A pergunta pela pergunta nos processos midiáticos. **PPGCom Unisinos**, 2011.

GOMEZ-URIBE, C.; HUNT, N. The Netflix Recommender System: Algorithms, Business Value, and Innovation. **ACM Transactions on Management Information Systems**, v. 6, n. 428, p. 1-19, dez. 2015. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2843948>. Acesso em: 28 jul. 2023.

GOUVEIA, R. Caso da Netflix: Cobrança Extra e a Reação do Procon-SP. **Media Manager**, 2023. Disponível em: <https://mediamanager.com.br/noticias/netflix-nova-taxa-procon/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

HAMANN, R. O Netflix ou A Netflix: o serviço de streaming é menino ou menina? **Tecmundo**, (2016). Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/netflix/101198-netflix-netflix-o-servico-streaming-menino-ou-menina.htm>. Acesso em: 28 jul. 2023.

HISTORICTECH. The Seiko TV Watch – The World’s Smallest TV. **Historictech**, c2021. Disponível em: <https://historictech.com/the-seiko-tv-watch-the-worlds-smallest-tv/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

HUHTAMO, E. Elementos de Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela. **Revista de Audiovisual**, sala 206, n. 3, 2013.

IN MAGAZINE. Netflix comemora contas de propagandas com mais de 5 milhões de ativos. **In Magazine**, 2023. Disponível em: <https://inmagazine.ig.com.br/post/Netflix-comemora-contas-de-propagandas-com-mais-de-5-milhoes-de-ativos>. Acesso em: 28 jul. 2023.

ITAÚ CULTURAL. Cineclube. **Enciclopédia Itaú Cultural**, 2022. Disponível em: <https://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo14347/cineclube>. Acesso em: 28 jul. 2023.

JOHN F. The Seiko TV Watch. **High Techies**, 2014. Disponível em: <https://hightechies.com/gadgets/the-seiko-tv-watch.html>. Acesso em: 28 jul. 2023.

KASPERSKY. O que é uma VPN e como funciona? **Kaspersky**, 2023. Disponível em: <https://www.kaspersky.com.br/resource-center/definitions/what-is-a-vpn>. Acesso em: 28 jul. 2023.

KILPP, S. Audiovisualidades de TV: Apontamentos preliminares sobre imagem-duração. **Contemporânea**, v. 4, n. 1, p. 99-116, jun. 2006.

KILPP, S. Devires audiovisuais da televisão. *In*: SILVA, A. R.; ROSSINI, M. de S. (orgs.). **Do audiovisual às audiovisualidades**. Convergência e dispersão nas mídias. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

KILPP, S. **A traição das imagens**: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KILPP, S. Como ver o que nos olho. *In*: KILPP, S.; FISCHER, G. (orgs.). **Para entender as imagens**: como ver o que nos olha? São Paulo: Entremeios, 2013.

K2. Streaming: a reinvenção do consumo de mídias. **K2**, 2021. Disponível em <https://www.diariopopular.com.br/tecnologia/streaming-a-reinvencao-do-consumo-de-midias-162465/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

LEUNG, A.; SPYKER, A.; BOZARTH, T. Titus: Introducing Containers to the Netflix Cloud. **Communications of the ACM**, v. 61, n. 2, p. 38-45, fev. 2018. Disponível em: <https://cacm.acm.org/magazines/2018/2/224632-titus/abstract>. Acesso em: 28 jul. 2023.

LEVY LEILOEIRO. Antigo estereoscópio em madeira e metal, modelo MONARC (lote 102). **Levy Leiloeiro**, 2014. Disponível em: <https://www.levyleiloeiro.com.br/peca.asp?ID=154570>. Acesso em: 28 jul. 2023.

LISTER, M. (org.). **New Media: a critical introduction**. New York: Taylor & Francis, 2009.

MACHADO, A. **O Sujeito na Tela**. Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MACIEL, R. Não basta comprar a MGM: a Amazon precisa melhorar a usabilidade do Prime Video. **Canal Tech**, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/mercado/nao-basta-comprar-a-mgm-a-amazon-precisa-melhorar-a-usabilidade-do-prime-video-185862/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

MANOVICH, L. Database as Symbolic Form. **Convergence**, v. 5, n. 2, p. 80-99, 1999. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/135485659900500206>. Acesso em: 28 jul. 2023.

MARCASLOGOS. Amazon Prime Video Logo. **Marcaslogos**, 2022. Disponível em: <https://marcas-logos.net/amazon-prime-video-logo/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 3. ed. São Paulo: Cultrix, 1964.

MENDES, M. Construção de um estereoscópio em sala de aula. **Canal do Educador – UOL**, 2020. Disponível em: <https://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/construcao-um-estereoscopio-sala-aula.htm>. Acesso em: 28 jul. 2023.

MONTAÑO, S. O audiovisual contemporâneo e suas metodologias de pesquisa. In: MONTAÑO, S. **Plataformas de Vídeo** – Apontamentos para uma ecologia do audiovisual na web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 17-36.

MORAES, J. **Sentidos produzidos pelo sistema de recomendações na interface cultural da Netflix**. 2021. 156f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2021. Disponível em: <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/10041>. Acesso em: 28 jul. 2023.

MUSSER, C. Toward a history of screen practice. **Quarterly Review of Film Studies**, v. 9, n. 1, p. 59-69, 1984. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/10509208409361190>. Acesso em: 28 jul. 2023.

MUZEEZ. Videocassete Deck Philco Ford. **Muzeez**, 2016. Disponível em: <https://muzeez.com.br/historias/videocassete-deck-philco-ford/pju8uT8d2Sgr63dtM>. Acesso em: 28 jul. 2023.

NESS, L. (2020) Plataformas de vídeo streaming como dispositivos. *In*: SDCOM, 3, 2020. **Anais...** Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1M9RLmQ2x5ZtwVe9BA1jAlBfuSfCO08y5/view>. Acesso em: 28 jul. 2023.

NESS, L.; FISCHER, G. Streaming de vídeo enquanto dispositivo: primeiras incursões de uma visada tecnocultural sobre a Amazon Prime. *In*: SÁ, S. P. de; AMARAL, A.; JANOTTI Jr., J. (orgs.). **Territórios Afetivos da Imagem e do Som**. Belo Horizonte: UFMG, 2020.

NETFLIX. Site Netflix. c2021. Disponível em: www.netflix.com. Acesso em: 28 jul. 2023.

NETFLIX. Com a função “Títulos Aleatórios”, a Netflix te ajuda a escolher. **Netflix**, 2021. Disponível em https://about.netflix.com/pt_br/news/play-something-netflix-does-the-work-for-you. Acesso em: 28 jul. 2023.

NETFLIX BRASIL. Site Netflix Brasil. c2021. Disponível em: www.netflix.com/br. Acesso em: 28 jul. 2023.

OMARSON, C. Quem paga a conta pelo consumo de streaming em alta? **Newsletter House of the Streaming**, 2023. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/quem-paga-conta-pelo-consumo-de-streaming-em-alta-omarson-costa/?originalSubdomain=pt>. Acesso em: 28 jul. 2023.

OPEN CULTURE. Watch the First “Interactive” TV Show: Winky Dink and You Encouraged Kids to Draw on the Screen (1953). **Open Culture**, 2018. Disponível em <https://www.openculture.com/2018/08/winky-dink-watch-first-interactive-tv-show-encouraged-kids-draw-screen-1953.html>. Acesso em: 28 jul. 2023.

ORICCHIO, L. Z. Os 3 Efes. **Estadão**, 7 dez. 2007. Disponível em: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/luiz-zanin/gerbase-e-os-3-efes/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

OZER, J. Choosing a Live Streaming Schema. **Streaming Media**, v. 13, n. 2, p. 155-158, 2016. Disponível em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=113873745&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso em: 2 maio 2019.

PARENTE, A. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. *In*: PENAFRIA, M.; MARTINS, Í. M. (orgs.). **Estéticas do Digital – cinema e tecnologia**. Covilhã: Livros LabCom, 2007. p. 3-32.

PEREIRA, V. A. **Estendendo McLuhan**: da Aldeia à Teia loba – Comunicação, Memória e Tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PRADO, J. Netflix bloqueia assinantes que usam VPNs para acessar conteúdos de outros países. **Tecnoblog**, 2016. Disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2016/03/01/vpn-netflix-bloqueio/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

PRIME VIDEO. Anúncio Vovôs Tiktokers. **Instagram Prime Video**, 2021. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CMm27z-AGWK/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

REYES, M. Bus Stop Netflix Ad. **Behance**, 2020. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/108924479/Bus-Stop-Netflix-Ad/modules/624036835>. Acesso em: 28 jul. 2023.

RIBEIRO, E. O Procon pode proibir a cobrança extra da Netflix?. **Istoé Dinheiro**, 2023. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/o-procon-pode-proibir-a-cobranca-extra-da-netflix/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

RIOS, D. Televisão e plataformas: um estudo de caso sobre dataficação nos serviços SVoD Netflix e Amazon Prime Video. **Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 23, n. 1, jan./abr. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/fem.2021.231.06>. Acesso em: 28 jul. 2023.

ROSÁRIO, N. Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação. *In*: MALDONADO, A. E.; BONIN, J.; ROSÁRIO, N. M. (orgs.). **Perspectivas metodológicas em Comunicação**: desafios na prática investigativa. João Pessoa: Editora UFPB, 2013.

SACCHITIELLO, B. Netflix na Olimpíada da Globo: TV é vitrine para o streaming. **Meio e mensagem**, 2021. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2021/05/25/netflix-na-olimpiada-da-globo-tv-e-vitrine-para-o-streaming.html>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SAMSUNG. Website Oficial. C2021. Disponível em: <https://www.samsung.com/br/lifestyle-tvs/the-frame/ls03a-43-inch-the-frame-art-mode-4k-smart-tv-black-qn43ls03aagxzd/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SANTAELLA, L. Flusser: um pensador visionário. *In*: SIMPÓSIO FLUSSER EM FLUXO. **Anais...** [S.l.]: Universidade Federal do Ceará, 2012.

SATUF, I. Examinar, prever e prescrever comportamentos: como atuam os 'algoritmos de engajamento' no Globoplay. **Revista Fronteiras UNISINOS**, 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.223.03>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SCHWARTZ, S. Sandvine's 2023 Global Internet Phenomena Report Shows 24% Jump in Video Traffic, with Netflix Volume Overtaking YouTube. **Cision PR Newswire**, 2023. Disponível em: <https://www.prnewswire.com/news-releases/sandvines-2023-global-internet-phenomena-report-shows-24-jump-in-video-traffic-with-netflix-volume-overtaking-youtube-301723445.html>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SERVANO, M. Cineclube: um espaço político, pedagógico e de formação de público. **Instituto de Cinema de São Paulo**, 2023. Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/cineclube-um-espaco-politico-pedagogico-e-de-formacao-de-publico->. Acesso em: 28 jul. 2023.

SHAW, D. **Technoculture** - The key concepts. Nova York: Berg Publishers, 2008.

SIIVEL, E. Review on 1st Gen Seiko TV Watch DXA-001 (1982). [vídeo]. **Canal do Youtube Erik Siivel e Whatsit**, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uZ9KUUvWj6k>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SODRÉ, M. O socius comunicacional. In: VERÓN, E.; FAUSTO NETO, A.; HEBERLÊ, A. L. O. **Pentálogo III**: Internet: viagens no espaço e no tempo. Pelotas: Editora Cópias Santa Cruz, 2013. p. 241-252.

SOUZA, R. Globoplay já tem 20 milhões de usuários e é líder nacional de streaming. **Canal Tech**, 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/entretenimento/globoplay-ja-tem-20-milhoes-de-usuarios-e-e-lider-nacional-de-streaming-172792/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

SPANGLER, T. Netflix Targeting 50% of Content to Be Original Programming, CFO Says. **Variety**, 2016. Disponível em: <https://variety.com/2016/digital/news/netflix-50-percent-content-original-programming-cfo-1201865902/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

STACK REVIEW. Technology used in Netflix | Netflix BHS | Netflix technology Stack | Stack review | Stack Sharing. **Canal Stack Review**, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6U6lYtY-WMs>. Acesso em: 28 jul. 2023.

TELE SÍNTESE. Streaming representa 21% do consumo de vídeo do brasileiro, diz Kantar. **Tele Síntese**, 2022. Disponível em: <https://www.telesintese.com.br/streaming-representa-21-do-consumo-de-video-do-brasileiro-diz-kantar/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

TELLES, M. A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40, 2017. **Anais Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Curitiba, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0084-1.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2023.

THOMAZ, T. Relógio Seiko TV. **New Look Time**, c2021. Disponível em <https://www.newlooktime.com.br/relogio-seiko-tv/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

UNISINOS. Conecta Mais. Evento Unisinos 2020. Disponível em: <https://www.unisinos.br/conecta/evento>. Acesso em: 28 jul. 2023.

VACAS-AGUILAR, F. El mercado del vídeo en streaming: un análisis de la estrategia Disney+. **Profesional de la información**, v. 30, n. 4, e300413, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.3145/epi.2021.jul.13>. Acesso em: 28 jul. 2023.

VANNUCCHI, A. **Cultura Brasileira**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

VELOSO, T. Netflix testa comerciais antes dos filmes e séries. **Tecnoblog**, 2015. Disponível em: <https://tecnoblog.net/179019/netflix-ads-filmes-series/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

VENTURA, F. Tele-Color: a solução para o cansaço nos olhos causado pela TV, vinda direto de 1963. **Gizmodo Brasil**, 2013. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/tele-color-em-imagens/>. Acesso em: 28 jul. 2023.

WIKIPÉDIA. Charles Musser. **Wikipédia: a enciclopédia livre**, c2021. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Charles_Musser. Acesso em: 28 jul. 2023.