

Dimensões da experiência estética audiovisual: Netflix como atualização do novo sensorium¹

Kélliana BRAGHINI²
Universidade do Vale do Rio dos Sinos, RS

RESUMO

Neste artigo busco compreender como a experiência estética audiovisual se constrói e se transforma no contexto tecnocultural atual tendo em vista o acesso a produções de TV, Cinema, e de *streaming* em diferentes aparelhos. Aposto na atualização contemporânea do que Benjamin descreveu como *novo sensorium* em 1936. Procuramos analisar esse cenário a partir de uma observação empírica da experiência audiovisual na *Netflix* considerando as possibilidades de acesso em até 20 diferentes aparelhos, como TVs, vídeo games e *smartphones*. Os principais autores que embasam teoricamente o trabalho são Benjamin (2012) e Buck-Morss (2012). Metodologicamente me inspiro na perspectiva não hermenêutica (GUMBRECHT, 1998) e no método intuitivo (BERGSON, 2005; DELEUZE, 2004).

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual, Netflix; novo sensorium; experiência estética; múltiplos dispositivos.

1. Introdução

Quem aqui poderia imaginar estar no auge de sua carreira e ser reconhecida mundialmente antes mesmo de completar seus 20 anos de idade? Também pudera, mal havia debutado e seu quarto já começava a ser decorado pelo que viria a se tornar poucos anos mais tarde sua coleção de prêmios. Entre eles, várias estatuetas do maior prêmio atribuído aos programas e profissionais de televisão dos EUA, o *Emmy Awards*. Nascida na pequena vila de Los Gatos, na Califórnia, em 1997, teve uma infância simples, mas nunca lhe faltou nada. Não tinha muitos amigos, mas herdara de seu pai, o Mr. Reed, a paixão e a coleção de clássicos do cinema e da TV dos anos 60 a 90.

Como qualquer garota estadunidense de classe média, teve uma adolescência conturbada. Seu corpo se transformava e sua família crescia mais a cada dia. Já não dava para manter os mesmos padrões de vida. Era preciso mudar de ambiente, expandir os horizontes. Além disso, o espaço estava ficando pequeno para todos aqueles DVDs

¹Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Mestranda do Curso de Ciências da Comunicação da Unisinos, email: kellianaaa@gmail.com.

velhos. Foi então que em 2007, aos 10 anos, a promissora jovem iniciou um serviço de transmissão audiovisual por *streaming*. *Netflix* ela se chama; mas, se for abreviar, por favor, use a segunda metade do nome, a primeira pode ofendê-la.

Esse não é um romance do final dos anos noventa, nem um case de sucesso do empreendedorismo mundial. Essa é a história de transformações ocorridas na experiência audiovisual por múltiplos aparatos nos últimos 10 anos, contada através de uma de suas protagonistas, a *Netflix*. Quanta vida cabe em 20 anos? Quantos filmes e séries cabem num banco de dados fixado na nuvem? Estamos falando de coisas, a priori, incontáveis. A *Netflix* quer contar (não numericamente) suas histórias, independente do formato, local ou gênero. Algumas, ela própria cria e faz questão de chamar de sua. É reconhecida entre os colegas pela originalidade, seja lá o que isso signifique. Quem ouve\ê por aí, logo percebe: “essa é da *Netflix*, não é?”. No entanto, ela não se importa nenhum pouco de repassar as fábulas de outrem, com o devido crédito, é claro.

Alguns anos após a grande mudança de ambiente dessa jovem, ainda sofrendo os efeitos da puberdade, novas oportunidades tornaram possível uma versatilidade maior na reprodução audiovisual da *Netflix*. Em 2008, foram estabelecidas parcerias com os fabricantes de eletrônicos para a transmissão de conteúdo online no *Xbox 360*, em aparelhos *Blu-ray* e conversores de TV; em 2009, no *PS3* e *SmartTVs*; e em 2010, foi disponibilizada no *Apple iPad*, *iPhone* e *iPod touch*, no *Nintendo Wii* e em inúmeros outros aparelhos com acesso à internet. Seu alcance agora se estendia para os mais diferentes dispositivos. Atualmente são pelo menos 7 aparelhos de natureza diferente e mais de 20 considerando a diversidade de marcas com acesso disponível (FIG. 1).

Figura 1: Aparelhos



Fonte: Netflix, 2017.

O assinante do serviço pode acessar por qualquer dispositivo, inclusive em mais de um ao mesmo tempo, a depender do plano. É possível compartilhar a mesma conta com a família e os amigos. Podem ser criados 5 diferentes perfis de uso para que se mantenha a personalização individual do conteúdo. Entretanto, o mesmo título só pode estar rodando em 4 telas diferentes ao mesmo tempo. Isso pode acontecer (e porque não?) sob o mesmo teto. A *Netflix*, ubíqua³ que é, pode estar em dois ou mais lugares ao mesmo tempo. Há, além dos múltiplos aparelhos, dois modelos de acesso à plataforma, o primeiro é através da URL⁴, o segundo é por meio do aplicativo que pode ser baixado gratuitamente na maioria das *app stores*. A partir disso, me arrisco a propor que há uma dimensão transformadora na experiência estética do audiovisual e dos modos de *audiover* neste trânsito ilimitado de um aparelho a outro.

2. Atualizações do novo sensorium

³ Capacidade de estar ou existir em todos os lugares, pessoas ou coisas concomitantemente.

⁴ www.netflix.com

Há 100 anos, ver um filme tinha como destino principal o cinema; há 50 anos a TV entrou na disputa. Atualmente ver um filme pode significar tantas coisas, em tantos lugares, de tantas formas que me questiono: mudamos também nós, nossos corpos, nossos modos de ver? Mudei eu, individualmente, ou mudou todo um sistema sensorio coletivo? Essas questões me são colocadas por dois movimentos: um de observação empírica da *Netflix* e sua ambiência tecnocultural, o outro teórico a partir de Benjamin e suas reflexões analíticas da *Obra de arte na era se sua reprodutibilidade técnica*, especialmente sobre o surgimento do Cinema e com ele, aquilo que o autor chama de *novo sensorium*. De acordo com Benjamin (2012, p. 26) “o cinema enriqueceu nosso mundo perceptível” e a câmera nos abriu “pela primeira vez o inconsciente óptico” (2012, p. 27).

O cinema, entendido por Benjamin como uma obra essencialmente coletiva, provocou mudanças estruturais no entendimento social da arte e na percepção humana de si e do mundo. “No decorrer de longos períodos históricos, modifica-se não só o modo de existência das coletividades humanas, mas também a sua forma de percepção” (BENJAMIN, 2012, p. 13).

Não cabe propor aqui que ocorre uma transformação da mesma ordem na experiência audiovisual por múltiplos dispositivos, mas sim reconhecer que ela ganha novas dimensões e que nossos corpos se inserem em outras lógicas de afetação. Portanto, creio que vivenciamos um processo de atualização desse *novo sensorium*, em que os aparelhos se tornam cada vez mais próximos de nossos corpos que nos afetam tatilmente.

Partimos do princípio Bergsoniano da duração, segundo o qual todo objeto possui dois modos, um modo de ser e um modo de agir. O primeiro é da ordem do inapreensível, é memória, é duração, uma virtualidade com potência para se atualizar em diferentes tempos e espaços. O segundo é a forma material do primeiro, é como ele se atualiza e se diferencia de si, é a única forma de acessá-los no mundo.

No método intuitivo o objeto deve ser constituído por um misto, composto pelo atual e pelo virtual. “Um misto se decompõe em duas tendências, das quais uma é a duração, simples e indivisível; mas ao mesmo tempo, a duração se diferencia em duas direções, das quais a outra é a matéria” (DELEUZE, 2004, p. 123). Nessa perspectiva, respeitando a máxima Bergsoniana de que “o presente é somente o grau mais contraído do passado” (DELEUZE, 2004, p. 136), consideramos o *novo sensorium* uma

virtualidade que outrora se atualizou na era do cinema e estaria em atualização na tecnocultura audiovisual contemporânea.

A experiência do cinema é emoldurada pelo escuro, por uma inclinação específica das poltronas e uma ambientação sonora que provocam a imersão no filme. Já ver um filme em aparelhos móveis ou domésticos depende mais do que qualquer coisa, do toque. Neste contexto a produção cinematográfica não perde a coletividade, mas sua reprodução ganha uma individualidade maior. Há uma dimensão de intimidade cada vez mais física já que nossos aparelhos são a primeira e a última coisa que tocamos quase todos os dias.

Este trabalho se inscreve num âmbito estético da comunicação, não uma estética do “belo”, de uma cultura visual, mas como carga sensorial que produz um impacto direto nos corpos. Nos interessa a dimensão imediata e material do audiovisual e não seus aspectos interpretativos. Nos cabe, então, além do método intuitivo, a orientação metodológica da *crítica não hermenêutica* (GUMBRECHT, 1998), pela qual proponho me concentrar mais nas *formas* do que no conteúdo. “Não mais procuramos identificar o sentido, para logo resgatá-lo, porém, indagamos as condições de possibilidade de emergência das estruturas de sentido” (GUMBRECHT, 1998, p. 399).

Para dar conta de tais aspectos, em confluência com a ideia de *novo sensorium* de Benjamin, trago aqui também as elaborações de Buck-Morss sobre o *sistema sinestésico* para quem “os órgãos sensoriais da tecnologia, poderosamente protéticos, passaram a ser o novo ‘eu’ de um sistema sinestésico transformado” (BUCK-MORSS, 2012, p. 184-185). Também trazemos as percepções sobre a cultura material de Leitão e Pinheiro-Machado que percebem sujeito e objeto como partes de uma mesma coisa. Para as autoras “a separação entre material e imaterial traz, além da oposição, uma hierarquia. O dualismo entre sujeitos e objetos faz com que o mundo material seja visto como dotado de uma natureza ilusória” (LEITÃO; PINHEIRO-MACHADO, 2010, p. 236). Diante dessa composição teórica e metodológica pretendo dar a ver o elo material que há entre os corpos humanos e os corpos tecnológicos no audiovisual contemporâneo.

3. Aqui-e-agora VS Quando quiser-e-onde quiser

Benjamin argumenta sobre as consequências estruturais do desenvolvimento de técnicas de reprodutibilidade, como a litografia, a fotografia e de forma mais marcante, o cinema. Uma das elaborações conceituais do autor é a presença *aurática* da obra de arte, que é garantida pela sua aparição única, seu *aqui-e-agora*. Para Benjamin, as obras de arte eram carregadas de um valor de culto e um valor de exposição. O primeiro está ligado a uma relação espiritual do público com a obra, como uma divindade sacra, intocável. A segunda está ligada a popularização da arte, à proximidade com o público. O valor de exposição se expande com a possibilidade de reprodutibilidade técnica o que traria como consequência o declínio da *Aura*. Com isso, o lugar da obra de arte se multiplica e o *aqui-e-agora* que representa sua originalidade e autenticidade (BENJAMIN, 2012, p. 12) deixa de ser fundamental.

Benjamin já escrevia sobre tais transformações na forma de vivenciar a arte e a vida em sociedade em 1936, data em que foi publicada a primeira das tantas versões desse texto. Mal poderia imaginar (ou talvez sim) as proporções que tomariam a reprodutibilidade. Reconhecemos atualmente um potencial cada vez mais reprodutível das novas mídias com a popularização dos softwares que desmistificam a montagem cinematográfica entre outras técnicas. É neste cenário que se insere nosso objeto empírico de referência, a *Netflix*. A plataforma torna acessível, mediante assinatura, um grande banco de dados audiovisual, tendo entre o acervo produções de naturezas variadas, algumas próprias, outras não. A noção de originalidade é tensionada, tanto pelo selo de “*Original Netflix*”, colocado em algumas produções, quando pela própria lógica de distribuição de conteúdo. Afinal, uma obra pensada para ser vista no cinema ou na TV, mantém sua autenticidade neste contexto onde não é necessário respeitar a espacialidade e temporalidade para qual a obra foi projetada? Para Benjamin (2012, p. 12), “o âmbito da autenticidade escapa inteiramente à reprodutibilidade técnica e, evidentemente, não só a esse tipo de reprodutibilidade”.

Me interessa principalmente nesta relação, confrontar o *aqui-e-agora* de Benjamin, com o constructo de *quando quiser-e-onde quiser* enunciado pela *Netflix*. Uma das principais características do serviço de *streaming* audiovisual objeto de nosso estudo é a possibilidade de assistir um número ilimitado de conteúdo, por um valor fixo mensal. A empresa desenvolve em seus espaços enunciativos um sentido de totalidade: “*O assinante Netflix pode assistir a quantos filmes e séries quiser, quando e onde*

quiser, em praticamente qualquer tela com conexão à Internet” (NETFLIX, 2016)⁵. Se coloca aí um embate com a ideia de unicidade da obra, muito cara ao âmbito artístico, antes da era da reprodutibilidade técnica. Podemos dizer, portanto, que jamais saímos de tal era e que suas características vêm numa crescente potencialização à medida em que a tecnologia evolui.

Partimos da ideia de que “a reprodução técnica é capaz de colocar a cópia do original em situações inimagináveis ao próprio original” (BENJAMIN, 2012, p. 12)⁶ para pensar a experiência audiovisual na *Netflix*. Na plataforma a divisão entre programa de TV e de cinema, ou próprios do streaming, não fazem muito sentido, embora haja um esforço da empresa em para atribuir um valor diferencial aos ditos *Originais*. O cinema que em essência problematiza o movimento por meio de imagens, convive neste contexto tecnológico cada vez mais com outro tipo de movimento, o do próprio espectador. Um filme pode ser visto com dispositivos móveis numa viagem de ônibus, numa sala de espera de um consultório, ou ao ar livre, tendo como cenário fora-de-campo um universo de possibilidades. A tradicional emolduração do escuro do cinema é substituída pelo verde de um parque ou o ambiente urbano. A rotina cotidiana do trabalho na sociedade capitalista reduz as horas de descanso e lazer obrigando os sujeitos a aproveitarem pequenos intervalos como horário de almoço, a espera ou uso do transporte público para o entretenimento como forma de distração mental.

Os aparelhos estão cada vez mais colados à nossa rotina e ao nosso corpo, estão na nossa sala, no nosso quarto, no nosso colo e nas nossas mãos. A reprodutibilidade técnica não afetou apenas nosso acesso às obras de arte, mas também nosso domínio sobre elas, ela acaba por aproximar “o original do espectador ou ouvinte” (BENJAMIN, 2012, p. 12). Considerando que a experiência estética depende não só do conteúdo, mas de toda sua ambientação, proponho que ocorrem mudanças na percepção e no próprio sentido das obras neste contexto. A existência do mesmo filme passa a ser serial, nos termos de Benjamin, da mesma forma em que a experiência do sujeito com as obras é serializada. “Ao multiplicar a reprodução, ela substitui a existência única por uma existência serial. E, na medida em que a reprodução permite que o receptor tenha acesso a obra em qualquer circunstância ela se atualiza” (BENJAMIN, 2012, p. 13). Me arrisco a dizer que objetos de mídia como a *Netflix* tem como principal funcionalidade a própria

⁵ Trecho da visão à longo prazo da empresa.

⁶ Embora os conceitos de cópia e original não façam mais sentido neste contexto.

reprodução técnica ou ainda resultam e produzem o que poderia ser pensado como *a era da acessibilidade técnica*.

O *novo sensorium* que estaria em atualização na contemporaneidade, não é, portanto, uma nova *revolução estética* como foi outrora, mas a mesma que permanece em constante devir, porém adquire configurações que acompanham este momento histórico – e suas marcas sociais, econômicas, políticas. Se antes, conforme escreveu Benjamin (2012, p. 20), a empatia entre o público e o ator se dava por intermédio de uma máquina, hoje o número de aparatos tecnológicos (e ambientais) que medeiam e interferem nessa relação foram multiplicados.

No site *Media Center* da *Netflix*⁷, na seção de arquivos, há uma série de fotografias publicitárias que demonstram as mudanças que viemos destacando. A galeria nomeada *Estilo de Vida* contém 10 imagens que mostram pessoas ou famílias assistindo produções da *Netflix* em diferentes espaços, situações e aparelhos (FIG. 2). O conteúdo das fotografias e o nome da série tensionam o lugar ocupado pelas obras audiovisuais atualmente. Quer dar a ver a *Netflix* como estilo de vida, mas podemos observar nas imagens a experiência audiovisual tornando-se hábito, uma forma de recepção pela distração “que constitui um sintoma de profundas mudanças na percepção” (BENJAMIN, 2012, p. 32), como já ocorria com o cinema clássico.

Em tempos históricos de grandes mudanças, as tarefas que se apresentam ao aparelho perceptivo humano não podem ser resolvidas por meios puramente ópticos, ou seja, pela contemplação, elas só podem ser resolvidas gradualmente pela recepção tátil, pelo costume (BENJAMIN, 2012, p. 31).

Assim como o aumento do número de participantes na cultura por meio do cinema gerou uma nova forma de participação, o crescimento do número de dispositivos também acaba por gerar. Percebemos através das imagens que o audiovisual ocupa espaços antes impensáveis. Em alguns momentos fazem companhia às pessoas, unem a família na sala, ou são usados como passatempo em um momento de espera. Ao mesmo tempo em que nos aproximamos espacial e humanamente das obras há também uma ressignificação da função social desta forma de arte, isso, diria Benjamin, graças à possibilidade técnica de reprodução. Há uma queda no valor ritualístico, muito forte nos primórdios artísticos, e um ganho na pessoalização da experiência.

⁷ NETFLIX. Disponível em: <www.media.netflix.com> Acesso em: 29 dez. 2016.

Figura 2: Estilo de vida



Fonte: Netflix, 2017.

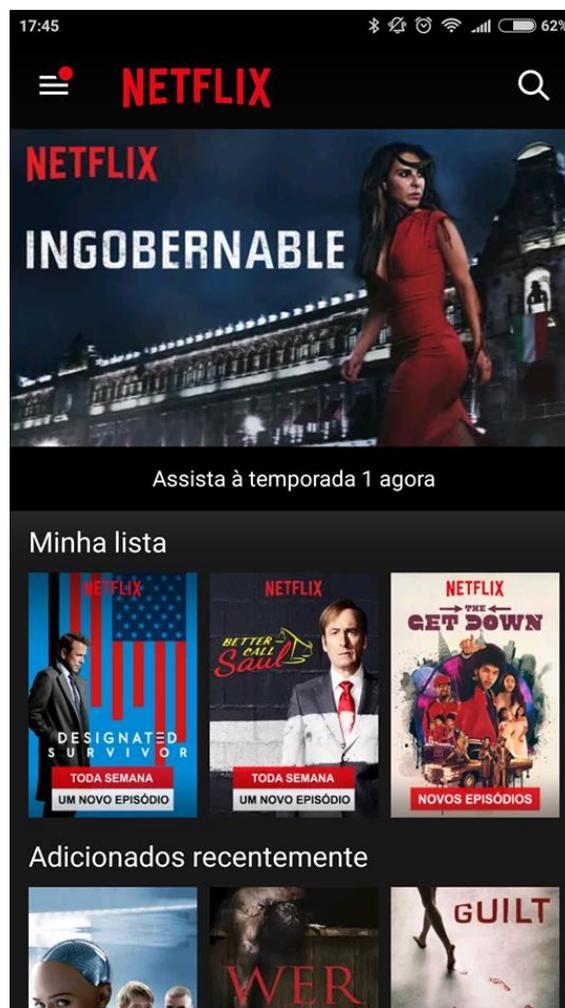
Observamos aspectos comuns das imagens e o que elas nos fazem pensar sobre a experiência audiovisual contemporânea. Há aspectos que tornam cada uma dessas situações ilustradas acima materialmente única. Uma delas é a espessura e localização espacial dos dispositivos, a outra é a colocação dos corpos em relação a eles. Outra característica do *novo sensorium* é o surgimento de dispositivos sócio-históricos capazes de reconfigurar a disciplina corporal, ou produzir corpos. Só nas imagens acima, vemos diferentes posições e ações corporais durante as experiências audiovisuais. Fica claro para mim que a experiência estética é afetada por esses deslocamentos. Os modos de agir perante esculturas sacras eram diferentes dos que se estabeleceram com o cinema e são outros diante dos aparelhos disponíveis hoje. Com a diversidade de modos de acesso, se diversifica os modos de portar-se perante as obras. Para compreender tais comportamentos e afetações, descrevemos na próxima sessão a experiência empírica de diferentes modos de acesso à plataforma da *Netflix*.

4. Experiência estética e anestésica

O conceito de estética de Benjamin problematizado por Buck-Morss (2012) e o estudo sobre a cultura material de Leitão e Pinheiro-Machado (2010) nos ajudam a

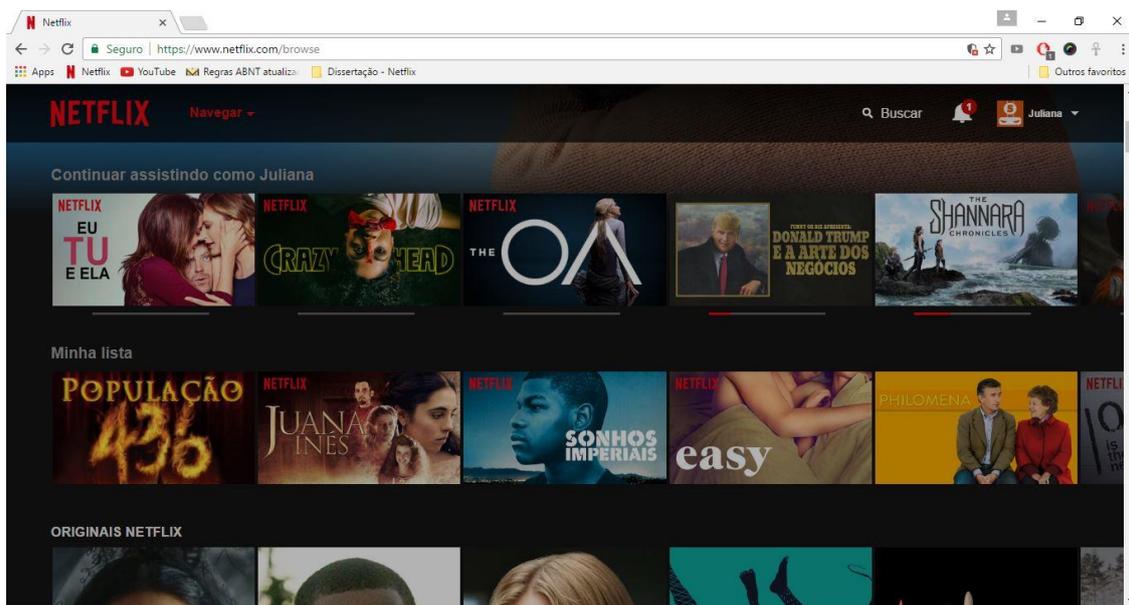
observar como a materialidade da mídia e dos suportes audiovisuais afetam a experiência e nossas bases cognitivas de percepção. A estética “é uma forma de cognição obtida por meio do paladar, do tato, da audição, da visão e do olfato - de todo o sensorio corporal” (BUCK-MORSS, 2012, p. 158). Desta forma entendemos que os aparelhos audiovisuais “devem ser analisadas como processos cognitivos e culturais, e não somente como coisas produzidas, circuladas e trocadas por dinheiro” (LEITÃO; PINHEIRO-MACHADO, 2010, p. 239). Para examinar empiricamente essas nuances me proponho a cartografar meu acesso a *Netflix* em dois diferentes aparelhos, um *smartphone* e um *notebook* e nos seus dois modos, *App* (FIG. 3) e *URL* (FIG. 4).

Figura 3: Interface no app



Fonte: Netflix, 2017.

Figura 4: Interface na URL



Fonte: Netflix, 2017.

Ao acessar a *Netflix* nos dois aparelhos noto primeiramente que a interface se adequa aos diferentes formatos⁸ e é possível acessar aos mesmos conteúdos em ambos, e, inclusive, começar a assistir em um dispositivo e continuar de onde parou em outro. Até pouco tempo, os mesmos usos eram permitidos em todos os aparelhos, recentemente foi lançada a opção de *download* que só está disponível para celulares que possuem o sistema operacional *Android* a partir de 4.4.2 ou *iOS* a partir de 8.0 através do aplicativo.

A apresentação visual da interface se adequa ao dispositivo em que é acessada obedecendo um padrão de cores e formas. A apresentação imagética dos títulos no celular se assemelha muito aos cartazes de filmes costumeiramente pendurados em locadoras de vídeo. O privilégio gráfico dado tanto à marca *Netflix* quanto aos títulos dos filmes e séries que no computador está geralmente à esquerda da tela (obedecendo o modo de leitura ocidental) no celular está centralizado convidando a olhar de cima para baixo. Essa estrutura e lógica de acesso é própria do aplicativo mesmo quando usado no computador, a forma como as informações são distribuídas é a mesma, porém há um deslocamento espacial que obedece ao tamanho da tela pelo qual se realiza o acesso. A verticalização é uma característica dos dispositivos móveis, celulares em especial, embora os audiovisuais sejam historicamente produzidos para a visualização horizontal.

⁸ Resultado da aplicação do designe responsivo, capaz de se adaptar ao formato do dispositivo.

Há um conflito estético nessa hibridização de lógicas, já que um vídeo pode ser filmado por um celular em ambas as direções, mas as produções disponíveis na *Netflix* não foram pensadas dessa forma.

As configurações básicas da plataforma não mudam, mas a experiência estética do acesso se transforma em alguns aspectos quando acessado nos diferentes modos e aparelhos. Quando navego no site, cada passada do cursor provoca movimentos na tela. Por exemplo, o player dos vídeos é salientado dando a ver informações como ano de lançamento, sinopse, classificação indicativa e o número de temporadas disponíveis no caso de séries. Para assistir basta um toque do cursor a página será redirecionada suprimindo qualquer elemento visível da interface.

No acesso pelo aplicativo há uma invisibilização dos elementos da interface que cercam a tela e os vídeos no acesso pela URL. Não há interação imediata com a tela, para ter mais informação é necessário agir sobre a interface, ou seja, clicar com o cursor uma vez no título desejado, e mais um toque no player que aparece em seguida para efetivamente assistir. Ao dar play, a direção da tela que até então está na vertical, horizontaliza automaticamente, sem possibilidades de troca manual e volta para a vertical assim que saio do vídeo. O dispositivo obriga que o corpo que o manipula se movimente girando o aparelho sempre que sua perspectiva de visão mudar. Além disso, há todo um ambiente externo que moldura a interface, ainda que nos concentremos na tela, não somos capazes de suprimir nossa visão periférica. O próprio aparelho também moldura a visão externa, pois mostra e esconde elementos diferentes dependendo da posição ou proximidade que ocupa em relação ao nosso corpo. Essa experiência evidencia que “somos humanos através de um mundo material que nos media, nos informa e nos limita, na mesma medida em que esse mundo material é classificado ordenado e interpretado” (LEITÃO; PINHEIRO-MACHADO, 2010, p. 238).

Independentemente do nível de atenção que é colocada no audiovisual, é improvável não ser afetado visualmente, sonoramente e tatilmente pelo espaço material que o cerca⁹. Conforme Buck-Morss (2012, p. 164) “o sistema nervoso não está contido nos limites do corpo. O circuito que vai da percepção sensorial à reação motora começa e termina no mundo”. Nesta linha, podemos considerar que a experiência audiovisual também não se limita aos dispositivos, mas começa e termina fora dele. A partir dessas observações, reitero que não há sentido em diferenciar conteúdo de dispositivo,

⁹ Essa interferência externa também pode ocorrer com a navegação pelo notebook, mas as possibilidades afetação são menores já que o aparelho tem uma extensão maior e é de uso mais doméstico.

dispositivo de corpo e corpo de ambiente, já que todos estes elementos compõem a experiência e serão responsáveis pela formação da memória da obra.

Podemos perceber que as coisas (objetos móveis e imóveis) participam ativamente na estruturação dos pertencimentos e no trabalho sobre a memória. É, entretanto, a noção de que os traços (ou objetos) representativos poderão ser variáveis e relativos, escolhidos de acordo com o contexto vivido, o que permite que também os objetos cotidianos, não-oficiais, usados no dia-a-dia, possam ser eficazes “fazedores de memória e identidade” (LEITÃO; PINHEIRO-MACHADO, 2010, p. 243).

A experiência estética para Benjamin tem a ver com o choque, com um *superestímulo* sensorial. Neste sentido, a guerra e o surgimento do cinema submeteram as pessoas que os vivenciaram a situações similares. Ocorre que de tanto estímulo o corpo deixa de sentir, e o choque acaba por tornar-se “a própria essência da experiência moderna” (BUCK-MORSS, 2012, p. 168). De um regime estético passamos para um regime *anestésico* da percepção, conforme Buck-Morss. É essa condição moderna de anestesia que faz com que esse jogo de mostrar e esconder elementos da interface e do ambiente, e mesmo a própria materialidade do aparelho, não sejam percebidos pelos usuários. “Sofrer uma ‘extorsão da experiência’ tornou-se a situação geral, à medida que o sistema sinestésico é posicionado para repelir os estímulos tecnológicos, a fim de proteger o corpo do trauma do acidente e a psique do trauma do choque perceptual” (BUCK-MORSS, 2012, p. 169).

Ao mesmo tempo em que somos bombardeados diariamente por imagens de todas as formas cores e movimentos, também nos cercamos de objetos tecnológicos que se tornam parte de nosso cotidiano. Podemos ver tudo, o tempo todo, em todos os lugares e de todas as formas, mas o que de fato percebemos e absorvemos dessas experiências? Até onde sabemos distinguir o mundo vivido e os mundos criados tecnicamente? “Assim a simultaneidade entre estimulação excessiva e o torpor é característica da nova organização sinestésica como anestesia” (BUCK-MORSS, 2012, p. 169).

O estímulo tecnológico e imagético é tanto que acaba por anestesiar nossa percepção material do mundo e nosso senso crítico para a arte. Somos acometidos por uma permanente fantasmagoria, fenômeno que “descreve uma aparência de realidade que engana os sentidos, mediante a manipulação técnica” (BUCK-MORSS, 2012, p.

173). Conforme Busck-Morss esse é um dos sintomas da afetação causada pela tecnologia no imaginário social desde a revolução industrial.

Hoje, com o acesso a cinematografia por dezenas de dispositivos, como observamos neste artigo, a materialidade existente entre corpos e produções audiovisuais segue invisibilizada, “a matéria desaparece por trás da intenção ou significado da imagem” (BUCK-MORSS, 2012, p. 180). Em contraponto ao efeito *anestésico* que torna o conteúdo audiovisual uma massa quase uniforme na percepção contemporânea, os aparelhos de vídeo se multiplicam e com eles as afetações materiais nas experiências, nos corpos e na vida cotidiana.

Considerações finais

A partir do conceito de *novo sensorium* desenvolvido por Benjamin para descrever a ambiência social, comunicacional e artística num período dominado pelo fascismo e o espectro da guerra, procurei neste artigo compreender as atualizações dessa ambiência na experiência audiovisual contemporânea. Percebo que há muitos resquícios do período ao qual Benjamin se referia e que a reprodutibilidade técnica não foi ultrapassada, mas se expandiu ainda mais tecnologicamente. Essa expansão das técnicas de reprodução tornou possível uma recepção audiovisual múltipla em sua experiência por diferentes dispositivos e a *Netflix*, objeto deste estudo, é produto da própria reprodutibilidade.

Considero, portanto, que o *novo sensorium* que se desenvolvia na década de 1930 está entre nós em constante devir, se diferenciando de si a cada *novidade* tecnológica que vigora ou torna-se obsoleta. O cinema que consagrou o desenvolvimento de mídias reprodutíveis em sua essência, abriu as portas para outras ordens técnicas e estéticas que se fixam cada vez mais na imersão conteudística das obras e menos na afetação material dos aparelhos técnicos. Embora, como apresento neste artigo, os aparelhos venham diminuindo e se aproximando de nossos corpos, a dimensão material da experiência é feita para não ser sentida, o que nos remete à uma experiência que passa da estética para a anestésica. É atribuído maior valor aquilo que está dentro dos players de vídeo e todo o resto é *suprimido*, ainda que permaneça ali sob afetação direta ao corpo.

Reconheço que o movimento realizado aqui é tentativo e não conclusivo, pois a complexidade da ambiência contemporânea e a velocidade com que a tecnologia tem se transformado não nos permite tirar conclusões fechadas, até porque só conseguimos observar os fenômenos atualizados, não em sua duração. Assim, uso esse espaço para reabrir a questão que motivou este artigo: como se atualiza o *novo sensorium* no audiovisual contemporâneo e quais seus efeitos tecnoculturais? Observações mais apuradas se fazem necessárias a partir de agora. Deixo aqui minha provocação.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter; SCHÖTTKER, Detlev; BUCK-MORSS, Susan; HANSEN, Miriam. **Benjamin e a Obra de Arte**. Técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BUCK-MORSS, Susan. Estética e anestética: uma reconsideração de A Obra de Arte, de Walter Benjamin. In: BENJAMIN, Walter; SCHÖTTKER, Detlev; BUCK-MORSS, Susan; HANSEN, Miriam. **Benjamin e a Obra de Arte**. Técnica, imagem, percepção. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e Forma**. Ensaios para uma crítica não-hermenêutica. Rio de Janeiro - RJ: Ed. UERJ, 1998.
- LEITÃO, Débora K. e PINHEIRO-MACHADO, Rosana. **Tratar as coisas como fatos sociais**: metamorfoses nos estudos sobre cultura material. *Mediações - Revista de Ciências Sociais* v. 15, n. 2, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/8237>> Acesso em: 19/04/2017.
- NETFLIX**. Disponível em: <www.netflix.com>. Acesso em: 29 dez. 2016.