



PUC-SP

Especialização em:
Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura

André Passos Kirsten

O poder de se acelerar o tempo

- um estudo sobre os efeitos da prática de se alterar o tempo de reprodução de vídeos.

São Paulo, 2016

André Passos Kirsten

RA00136138

O poder de se acelerar o tempo

- um estudo sobre os efeitos da prática de se alterar o tempo de reprodução de vídeos.

**Trabalho de conclusão do Curso de Especialização em
Semiótica Psicanalítica – Clínica da Cultura**

Orientador: João Angelo Fantini

São Paulo, 2016

Resumo

O projeto tem como objetivo analisar a sensação da aceleração do tempo no sujeito, tomando como base a prática do uso de uma tecnologia específica. Hoje através de uma ferramenta disponível em dispositivos tecnológicos é possível acelerar o tempo de execução de um filme, série ou vídeo. Uma vez que a prática do recurso vem se consolidando como um fenômeno social, buscou-se entender o contexto atual da sociedade marcada pelo excesso, consumo e a “falta de tempo”. Em um segundo momento o trabalho traz um aprofundamento na sensação de aceleração do tempo sentida pelo indivíduo, buscando-se através dos estudos da psicanálise, base teórica para tal. Dentre os resultados analisados destaca-se a prática dessa atividade como suporte à lógica de consumo, o aumento da sensação de aceleração do tempo e a perda da qualidade da experiência do usuário ao assistir tal conteúdo multimídia, deixando clara a dicotomia de qualidade versus quantidade.

Palavras-chave: *Variable Speed Playback*; aceleração do tempo; consumo; cibercultura.

Sumário

1.	Introdução	5
2.	A onipresença do excesso	6
	2.1.Sociedade em Rede.....	7
	2.2.Cultura hacker e o consumo de filmes na internet	10
	2.3.Controle do tempo	15
3.	Variable Speed Playback (VSP)	18
	3.1.O nascimento de uma ferramenta para se otimizar o tempo	18
	3.2.Constituição tecnológica e Literacia digital	21
	3.3.Experiências dos usuários	24
4.	Aceleração do Tempo	28
	4.1. O tempo na psicanálise	29
	4.2. A aceleração do tempo alimentada pela lógica do consumo	32
	4.3. Imersão em outro tempo	36
	4.4. Considerações finais e suposições sobre os próximos tempos	38
5.	Conclusão	39
6.	Referências Bibliográficas	42

1. Introdução

A valorização do tempo pela humanidade não é algo novo. Já na Grécia Antiga ela ganhou a representação de uma divindade: Chrónos, o deus devorador que engole o presente e transforma tudo em passado. Quanto mais ele engole, mais escasso o tempo se torna, aumentando a angustia dos pobres mortais que em última instância somos todos nós. A reflexão do tempo faz parte da base de nossa sociedade e até hoje o valor que colocamos sobre ele é alto.

Inseridos em uma sociedade em rede, onde o fluxo de informação é cada vez mais veloz, encontrar estratégias para lidar com o tempo é cada vez mais precioso. Na matemática por administrá-lo no dia a dia, o “tempo de lazer” aparece como o paraíso perdido de nossas vidas ao possibilitar uma frutífera experiência de vivenciá-lo com qualidade. Quanto mais lutamos para consegui-lo, mais raros eles se tornam, alimentando assim a lógica de que são mais valiosos para nós.

A indústria do entretenimento, sobretudo as produtoras de filmes, séries e conteúdos multimídia, possui um grande triunfo por saber aproveitar justamente esse “tempo de lazer” que é tão escasso para nós. Muitas vezes chamadas de fábricas de sonhos, elas acabam por ofertar uma quantidade infinita de conteúdos que chegam às pessoas em forma de catálogos para serem escolhidos de acordo com o gosto pessoal e, assim, satisfazer seus desejos e frustrações reais.

Hoje vivemos um caso único na história, pois nunca tivemos tanto acesso a conteúdos de entretenimento como em nossa era. A quantidade de horas de filmes e séries que estão disponíveis a qualquer momento do dia às pessoas, apresenta-se como uma conquista contemporânea. Mas ao mesmo tempo em que o poder de escolha é drasticamente maior, entra em jogo a angustia em precisar escolher. Uma vez que cada escolha pressupõe uma renúncia, precisar selecionar o que será visto não é tarefa fácil. Além disso, em meio a tal quantidade de conteúdo, aparece a tentação em se querer acessar a todos filmes e séries possíveis de uma só vez, mesmo que não haja tempo hábil para isso.

Neste cenário, surge um fenômeno que pode ser materializado com o relato de uma garota de 19 anos, publicado na rede de compartilhamento virtual Twitter: “Assistir

filme em velocidade 1.5 foi a melhor ideia que já me deram”. Ele ilustra o que vem se configurando como um sintoma da nossa sociedade. Ferramentas com a promessa de acelerar o tempo de exibição do filme apresentam-se como uma saída inteligente para as pessoas que buscam “ganhar tempo” para ver outros conteúdos desejados. Basicamente um *plug-in* para computador, que por vezes já vem instalado nos programas de visualização de vídeos existentes, permite que o usuário possa assistir a um vídeo de uma maneira mais veloz. Ao selecionar a velocidade 1,3 ou até mais de duas vezes o tempo original, o usuário reduz o tempo de transmissão do vídeo e o assiste mais rápido.

Tal prática começa a aumentar e merece nossa reflexão. A questão que nos fica é o impacto de tal utilização na qualidade da experiência sentida pelo espectador. Uma vez que o conteúdo não é reproduzido em sua velocidade original há uma perda no sentido, ferindo a constituição do mesmo enquanto intenção de criação de seus produtores. Aquele “*timing*” do filme, que propõe ao espectador as pausas e as montagens das cenas no tempo certo, aparentemente não será vivida da mesma forma. Como nos mostra a psicanálise, neste caso, quando há a aceleração, algo é perdido, portanto esta nova prática acaba por ter impactos psíquicos no indivíduo.

Outro ponto nos remete à sensação de aceleração do tempo, muito reclamada hoje em dia. Tal recurso poderia estar dando legitimidade ao conceito contemporâneo que se desdobra e é sentido com mais intensidade em nossas vidas.

Ao longo desse trabalho poderemos entender como se deu a constituição do cenário atual com o objetivo de entrar mais profundamente na questão da necessidade de “ganhar tempo” representada na sociedade. Com essa base poderemos partir para o entendimento dos impactos que a prática de acelerar o tempo de reprodução de um conteúdo multimídia pode gerar na vida dos indivíduos que a realiza. Para tal percorreremos o que já fora discutido sobre o assunto até hoje na psicanálise, traçando um paralelo com o fenômeno apresentado.

2. A onipresença do excesso

Estamos inseridos em uma cultura de abundância. Aos poucos aquilo que poderia ser a fantasia dos nossos antepassados tornou-se real e hoje temos acesso a tudo. Mas o excesso de informação tão sonhado e que poderia dar outro nível de consciência à

humanidade trouxe seus problemas. Como analisa Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, em “A Cultura-Mundo – Resposta a uma sociedade desorientada”, a desordem do mundo aparece justamente no “hiper”, no excesso, e não mais na falta. Se antes o que mantinha o ser humano na escuridão era a falta de informação, hoje o problema está justamente no excesso dela (LIPOVETSKY, SERROY, 2010).

Alguns fatores nos trouxeram até aqui, mas um deles impulsionou significativamente esse fenômeno. A maneira como a sociedade se configura hoje, tendo como ponto de partida as novas tecnologias da informação, marca a maneira como interagimos e consumimos o mundo. O termo Sociedade em Rede, que analisaremos mais profundamente nesse capítulo, traz um novo patamar ao excesso, impactando diretamente a produção e consumo cultural.

Nesse contexto, do qual nosso país já faz parte, a maneira como os brasileiros consomem filmes, séries e outros conteúdos multimídia, apresenta suas particularidades. A abundância de conteúdo disponível a um simples toque na tela de qualquer dispositivo midiático está modificando a relação de consumo dos mesmos e até do próprio tempo. A seguir poderemos entrar mais profundamente nestas questões, através de um panorama que caracteriza o excesso como um elemento presente em nossas vidas.

2.1. Sociedade em rede

Ao longo da história da humanidade houve diversas revoluções da informação. Oito mil anos após a invenção da escrita, passando pela invenção do livro e da prensa por Gutemberg, hoje presenciamos uma revolução digital “conduzida pela microeletrônica, optoeletrônica, multimídia, compressão digital de dados, computadores, media e a convergência entre as telecomunicações” (AMARAL, 2007, p.86). Em todas essas revoluções uma coisa sempre esteve presente: a valorização do compartilhamento e consumo da informação. Hoje não é diferente, o atual cenário, que vem se desenvolvendo há algumas décadas, traz através da digitalização do mundo, algumas mudanças para nossa sociedade e, desta forma, “como a comunicação é a essência da atividade humana, todos os domínios da vida social estão sendo modificados pelos usos disseminados da internet” (CASTELLS, 2003, p.225).

Neste contexto, o fluxo de informação e a disseminação de conhecimento continuam sendo valorizadas, mas o que classifica e qualifica a forma como os fazemos é o que diferencia o atual contexto. Estamos falando de uma sociedade em rede, que permite uma hiperconexão entre indivíduos e uma rapidez no compartilhamento da informação em grande escala. Apesar de a nossa sociedade atual ter sido chamada de “sociedade da informação”, na realidade todas as sociedades historicamente conhecidas são merecedoras de tal título (CASTELLS, 2005, p.17). O que nos torna únicos e o que caracteriza nossa sociedade então seria sua organização em rede (CASTELLS, 2005).

A lógica de rede está centrada nas redes de comunicação digital. A internet é a tecnologia essencial para que a informação consiga transcender fronteiras e chegar a diversas áreas do globo terrestre. Assim, o que poderíamos chamar de globalização está inserido neste contexto (CASTELLS, 2005). Pode-se presenciar dessa forma, não só a necessidade do indivíduo consumir e transmitir informação, mas a de fazer isso em uma escala nunca antes imaginada.

Números da 10ª edição da pesquisa TIC Domicílios (2014), desenvolvida pelo Comitê Gestor da Internet do Brasil (CGI.br), mostram que 55% dos brasileiros acessam a internet, o que representa 94,2 milhões de brasileiros acima de 10 anos de idade. Esse número nos ajuda a ilustrar o potencial da rede que já é um fator real em nossas vidas. A proporção de usuários brasileiros utilizadores de internet dá legitimidade ao novo contexto em rede. Além disso, relativamente em um curto espaço de tempo houve um expressivo salto na velocidade com que as pessoas transmitem e consomem conteúdos na Internet. Isso ajudou a tornar o meio digital extremamente dinâmico, possibilitando o compartilhamento em tempo real para toda a rede, através da invenção que popularmente ficou conhecido como “Banda larga”. Essa qualidade instantânea do meio permite sustentar a lógica de que tudo está disponível a qualquer hora sem qualquer tipo de barreiras ou finitude. Não à toa a internet tornou-se um meio importante para se consumir qualquer tipo de conteúdo.

Mas, por outro lado, essa mesma tecnologia apresenta suas barreiras. Isso ocorre, pois a maneira como é aplicada no mundo todo não é homogênea. No ranking apresentado pelo relatório da Akamai (2015), que mede a velocidade da internet no mundo, o Brasil está na 89ª posição, atrás de países como Iraque, Kuwait e Sri Lanka. Dos 150 países contemplados no estudo, Coreia do Sul ocupa o primeiro lugar, apresentando uma taxa de

download sete vezes mais rápida do que a média brasileira. Esses dados nos mostram que há um fosso que se abre entre países e regiões mais desenvolvidas versus as com menos recursos econômicos.

Quando olhamos particularmente para nosso país vemos que também há uma grande desigualdade na oferta do serviço de banda larga, em diferentes territórios do país. O estudo nos aponta que enquanto 406 cidades brasileiras têm uma velocidade inferior a de países em conflito, como a Líbia, outras 456 possuem uma velocidade similar à de países centrados em tecnologia como o Japão.

A explicação para essa desigualdade poderia estar na forma como o país foi colonizado, como explica o diretor da Akamai, Jonas Silva:

As cidades costeiras têm mais habitantes, tiveram um desenvolvimento primário melhor que o interior do Brasil. Por isso, as velocidades nesses locais são bastante altas. [...] Se a cidade tem mais de um milhão de habitantes, tem provedor de acesso que não acaba mais. Pode escolher o provedor A, B ou C. À medida que se entra para as cidades de 800 mil, já começa a diminuir a quantidade de provedores. Nas cidades menores, a oferta é mais baixa. (SIMÕES, REIS, 2015).

Quando vemos essa desigualdade, podemos inferir que o acesso ao conteúdo presente na internet também é desigual. Neste cenário, grandes centros urbanos estão mais sujeitos a terem suas populações integradas na dinâmica da abundância, ou do excesso, uma vez que um serviço de telecomunicação mais estruturado permite um acesso de mais qualidade aos seus usuários.

Mas essa questão pode sofrer alterações nos próximos anos, uma vez que o Ministério de Comunicações estabeleceu o Plano Banda Larga para Todos, fixando a meta de levar uma conexão de alta velocidade (25 Mbps) para 95% da população até 2018. Este esforço, junto ao de empresas de telefonia celular que investem em tecnologias como a 4G e 5G, trazem para a sociedade brasileira a oportunidade de consumir uma conexão de qualidade superior, resultando em uma transmissão e recepção de dados cada vez mais veloz. Este aspecto torna-se essencial para a manutenção dessa sociedade em rede, uma vez que os gargalos são minimizados e os indivíduos podem estar conectados com qualidade em qualquer momento.

Outro aspecto essencial passa pelos dispositivos pelos quais os indivíduos têm acesso a essa rede. O advento dos *smartphones* trouxe à rede um caráter móvel que é uma realidade cada vez mais presente para muitos brasileiros. O acesso à internet pelo celular triplicou entre os anos de 2011 e 2014 (TIC Domicílios 2014, 2015). De 15% de usuários, o número chegou

a 47% da população brasileira, representando 81,5 milhões de pessoas com 10 anos ou mais. Este dispositivo ganha ainda mais relevância quando analisamos que dentre todos os utilizadores de internet, o celular é a ferramenta mais usada para conexão com 76% da preferência. Em seguida vem o computador de mesa (54%), o notebook (46%) e o tablet (22%). Assim, como a banda larga permite o acesso a um conteúdo imensurável, os dispositivos móveis propõe que esse acesso seja feito de qualquer lugar independente da hora do dia ou local onde o sujeito está presente.

O desejo de se comunicar, ou se entreter, continua presente e é inato ao ser humano. Porém as novas tecnologias acabam por modificar a forma e as dinâmicas como essas atividades podem ser feitas. Esta quebra da fronteira entre físico e digital, já que tudo está hiperconectado e acessível a qualquer momento, está trazendo modificações na forma como as pessoas realizam suas atividades. O uso do aplicativo de trocas de mensagens WhatsApp e o acesso a redes sociais são as atividades mais realizadas pelos brasileiros, com 83% e 76% das menções (TIC Domicílios 2014, 2015). Na sequência assistir vídeos e filmes, com 58% das menções, é a terceira atividade mais comum.

Este ponto pode ser verificado também com o advento das redes sociais (digitais), por exemplo. Tanto sua quantidade como diversidade, nos mostra a capacidade da sociedade em desenvolver no contexto da Web sua necessidade por comunicação entre as pessoas. Ou, a prática de assistir vídeos online, que permite que tal atividade seja feita no ônibus a caminho de casa, por exemplo. Como analisa Castells (2005, p.17) “a sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias”. Tais mecanismos de comunicação ou entretenimento continuam marcando presença no dia a dia das pessoas, mas em dinâmicas novas e sendo realizadas de formas diferentes.

Para entender mais a fundo o comportamento dessas atividades, sobretudo o consumo de vídeos e filmes na internet, tema principal desse estudo, analisaremos o comportamento dos usuários com essa prática.

2.2. Cultura hacker e o consumo de filmes na internet

No início do atual século assistir filmes e séries em computadores começou a se popularizar. Um dos motivos para isso ter se concretizado foi o surgimento das redes

peer-to-peer (P2P). Elas são caracterizadas por ter os próprios usuários constituindo os nós dessa rede. Eles acabam desempenhando ao mesmo tempo o papel de construtores e participantes, inseridos em um processo de partilha de conteúdos (CARDOSO *et al.*, 2013). É características dessas redes a ausência de qualquer restrição ao acesso, não havendo a necessidade de nenhuma troca de dinheiro, por exemplo. O usuário só precisa “pagar” com sua capacidade de transmissão de dados, ou sua banda larga, à comunidade de outros utilizadores cada vez que faz um *download* ou *upload* (CARDOSO *et al.*, 2013). Desta forma, com a criação desse tipo de rede o ato de transmitir conteúdos multimídia na internet se popularizou.

Logo de cara esta nova estrutura passou a ser vista pelas produtoras de conteúdo como uma ameaça aos seus negócios tradicionais (CARDOSO *et al.*, 2013), pois é dessa época o fenômeno da pirataria de filmes em DVDs. Apesar do acesso livre a muitos sites e softwares que disponibilizam o download de filmes, em um primeiro momento apenas os mais letrados em novas tecnologias possuíam capacidade para realizar tal tarefa. Aos poucos, sites especializados em armazenar tais conteúdos surgiram e tornaram a prática de baixar filmes em uma prática minimamente comum.

Neste período começava a surgir a representação da internet como uma videoteca digital, onde seria possível encontrar qualquer título de interesse. Mas enquanto de um lado havia a sensação de gozo por ter acesso ao consumo de qualquer conteúdo desejado, no outro se manifesta uma frustração levantada pela questão ética em se consumir um conteúdo que deveria ser pago, mas que estava sendo consumido de forma gratuita. Com a indústria do entretenimento ameaçada, estratégias por parte dos poderes legislativo e executivo de alguns países foram criadas para frear este fenômeno. Criaram-se então medidas que visavam suspender o uso da internet para aqueles usuários que partilham arquivos de obras protegidas. Através da lei HADOPI, a França foi o primeiro país a adotar essa medida conceitualmente chamada de “resposta gradual”. (CARDOSO *et al.*, 2013:69).

Outros países como a Alemanha, adotaram um sistema de multas aos usuários que fazem download de obras protegidas. Esses downloads ilegais, que são detectados pelo IP (*Internet Protocol*) da pessoa, são uma resposta direta ao uso às redes peer-to-peer que são vistas com maus olhos no país. Os usuários que fazem o download ou upload ilegal

são obrigados a pagar uma multa que gira em torno de oitocentos e quinze euros por conteúdo baixado.

No Brasil, apesar de existirem leis que protejam os direitos autorais e de reconhecerem a necessidade do pagamento de indenizações, não existe nenhuma regra clara sobre o rastreamento de conteúdos “pirata”. Segundo estudo, violação de direitos autorais é tratada como uma infração menor no Brasil. O governo prefere investir na conscientização sobre *copyrights* a acusar esses usuários (DE SA, 2016).

O país também foi testemunha de um caso bastante peculiar, que de certa forma mostrou outra faceta da pirataria para a indústria do entretenimento. Foi o caso do sucesso de bilheteria do filme *Tropa de Elite* ser impulsionado pela pirataria. Tal fato chegou a ser reconhecido até mesmo pelo próprio diretor do filme, José Padilha Jr. Isso se deu justamente pela reverberação gerada através de uma massa crítica criada antes mesmo do filme estrear nas salas de cinema. Estimasse que 1,5 milhões de pessoas já haviam assistido ao mesmo, através de conteúdo pirata, um mês antes de seu lançamento. A especulação gerada ocasionou a necessidade de se dobrar o número de salas de cinema em que o filme seria apresentado. As receitas do filme superaram as expectativas e mostrou que, pelo menos no Brasil, a pirataria poderia atuar na publicidade, como uma aliada à repercussão de um filme. Como analisa os autores:

Uma vez que os custos de produção são mais elevados que as receitas geradas com as vendas, os filmes só são produzidos caso alguém ou alguma entidade suporte esses custos. Porém, imediatamente a partir do momento em que o ponto de massa crítica é atingido, o negócio em questão torna-se auto sustentável (CARDOSO *et al.*, 2013, p.104).

A facilidade do brasileiro em assistir esse conteúdo e a maneira como as leis reagem a esta questão, torna ainda mais presente a noção de acesso ilimitado aos produtos de entretenimento na internet. O caso de *Tropa de Elite* auxiliou na maneira mais branda como a indústria passou a enxergar a questão da pirataria. Diferente de países como Alemanha e França, o Brasil possui enraizado a possibilidade de se assistir conteúdos de obras protegidas na internet sem que se pague por isso. Podemos dizer que há uma aceitação cultural por parte desse consumo, ainda que judicialmente seja ilegal. Reflexo disso é o país estar em segundo lugar no ranking de downloads ilegais. Em estudo divulgado pela consultoria Tru Optik, com base em levantamentos do ano de 2014, os usuários brasileiros realizaram mais de 1,1 bilhões de downloads de conteúdos (música,

filmes, séries, softwares) através de redes peer-to-peer, atrás apenas de Estados Unidos. Já em downloads ilegais especificamente de séries, alcançamos a primeira posição.

Mas, ainda que a disseminação de conteúdo via redes P2P seja forte, nos últimos anos houve uma desaceleração nessa prática no mundo todo. Como analisa Cardoso (*et al*, 2013) este protocolo de rede, em termos de tráfego de internet, perdeu sua supremacia visto que anos atrás era superior ao de todos os outros protocolos de rede. Um dos motivos para isso ter acontecido, segundo o autor, foi o aparecimento das plataformas de streaming de vídeo.

O streaming é uma tecnologia que permite que um fluxo contínuo de dados seja transmitido sem que haja a necessidade de indexá-lo ou salva-lo no dispositivo que o reproduz. O uso de tal tecnologia é freqüente para a distribuição de conteúdo multimídia através da internet. Ou seja, o conteúdo é reproduzido para o usuário à medida de que ele chega ao dispositivo.

No Brasil, segundo a TIC Domicílios (2014), o número de pessoas que baixam ou fazem upload de filmes manteve quase constante nos últimos anos, com um pequeno decréscimo de 2% entre 2012 e 2014. Porém o número de usuários que afirmaram ter assistido filmes ou vídeos “em sites como o YouTube ou Netflix” (TIC Domicílios 2014) – entende-se por transmissão via streaming - aumentou de 49% para 58% nesses mesmos anos de referência.

Outra maneira de medir a incorporação do streaming pelos brasileiros é através do sucesso e da presença de grandes empresas no mercado brasileiros. O YouTube, por exemplo, que desde 2005 atua como uma rede social de compartilhamento de vídeos, encontrou no Brasil um público ávido por este tipo de conteúdo. Em pesquisa divulgada em novembro de 2015, a pedido do YouTube, constatou-se que de todos os usuários de internet brasileiros que utilizam o meio para assistir vídeos, 95% utilizam o YouTube como principal canal para tal. A força da plataforma pode ser verificada também no discurso da gerente de parcerias estratégicas do YouTube, Amy Singer, ao mencionar Durante o 9º Congresso Internacional de Jornalismo Investigativo, que os brasileiros formam o segundo maior mercado consumidor de vídeos na internet, colocando assim o país em uma posição privilegiada (EXAME, 2014).

Ainda que o consumo nesta plataforma esteja centrado em vídeos curtos e conteúdos produzidos pelos próprios usuários, há ainda uma seleção de títulos compostos por filmes (curtas e longas), séries e documentários, que estão disponíveis gratuitamente para se assistir em diferentes canais da plataforma.

Mas no cenário do streaming, quem ganhou expressiva relevância nos últimos anos foram as plataformas de entretenimento. Aqui ganha destaque o Netflix, a marca mais valiosa desse segmento. A empresa que chegou ao Brasil em 2011 disponibiliza aproximadamente 25 mil itens, incluindo filmes e series, a quatro milhões de assinantes brasileiros. O caráter pago desse serviço abriu um novo paradigma na forma como o brasileiro consome conteúdo pela internet. Acreditava-se até então que pagar uma mensalidade para se ter acesso a filmes e séries, sobretudo na internet, não seria culturalmente viável no país, mas os números de faturamento da empresa em 2015 mostram justamente o contrário. Com 1,1 bi, Netflix passou o faturamento de emissoras de televisão aberta como SBT, Band e Rede TV, legitimando assim sua forte presença no país. Além disso, em estudo realizado pela Ericson (2014), fica claro que “em apenas dois anos (2012 – 2014), o número de pessoas que estariam preparadas para pagar pelo acesso ao conteúdo em qualquer dispositivo aumentou 25%, mostrando um aumento na vontade de pagar por acesso em qualquer lugar”.

O sucesso do streaming pago no Brasil tem fortalecido esse mercado com a presença de grandes empresas como a Apple iTunes, Google Play Filmes, HBO Go, Fox Play, Globosat Play, Philo, Look e além do YouTube, o YouTube Red que surge com um sistema de assinatura semelhante ao do Netflix.

Mas o sistema de streaming pago não é o único que vem se desenvolvendo. Seguindo a “cultura pirata” analisada anteriormente, inúmeras plataformas de streaming gratuitas estão disponíveis para as pessoas. Como analisa Vanessa Mendes Moreira De Sa (2016) em estudo, a transmissão de streaming não autorizada e download ilegal ainda é uma prática comum no Brasil. A pesquisadora ainda analisa que a cultura pirata é tão disseminada no país que produziu uma sofisticada cultura de “*fansubber*”, ou pessoas que “fazem legendas”, para traduzir os conteúdos e disponibilizá-los em plataformas de streaming em questão de pouco tempo. O site mais popular de streaming de vídeo informal no Brasil foi por muito tempo o MegafilmesHD com mais de 150 mil títulos no catálogo. Mas após sofrer uma ação judicial e ser retirado do ar, abriu precedente

para outros sites crescerem. O Stremio e Popcorn Time são dois dos muitos exemplos disponíveis para os brasileiros. Este último por sua vez, que promove o seu próprio serviço (pago) de VPN (VPN.ht), permite que os usuários o utilizem de forma anônima.

Analisando esse cenário complexo do comportamento de consumo de conteúdo na internet percebe-se que o brasileiro está inserido em uma cultura hacker que acaba dando a ele a sensação de que não há barreiras. Ou seja, o brasileiro que tem acesso a um conteúdo, também pode ter acesso a qualquer conteúdo. As novas tecnologias, em especial o streaming, estão intensificando ainda mais esse cenário promovendo que haja um consumo imediato e, portanto, ainda maior de vídeos online. A cultura do consumo de vídeos, como constatada pelos números expressivos, insere o Brasil em uma dinâmica peculiar que pode dar força e legitimidade ao uso de ferramentas que auxiliem o usuário a controlar o tempo. Frente à disponibilidade de um grande volume de conteúdo as pessoas desenvolvem estratégias para auxiliá-las a lidar com a questão, mudando radicalmente seus hábitos de consumo.

2.3. Controle do tempo

O controle remoto das televisões, ao ser inventado, cumpriu muito bem seu papel ao permitir comando à distância, dando dinamismo à escolha de canais e na seleção da programação de acordo com os desejos das pessoas. Décadas se passaram desde sua invenção e esse instrumento ganhou novas funcionalidades. Embutido com novos comandos, hoje permite que os usuários possam pausar e até gravar a programação que assistem. Este super controle já está disponível na casa de muitos brasileiros através do serviço das TVs por assinatura e de algumas Smart TVs.

O desejo por controle que já se materializava simbolicamente no controle remoto atinge um novo nível com as tecnologias de *Video On Demand* ou *VOD*. Quando olhamos especificamente para o meio digital, computadores, smartphones e qualquer outro dispositivo ligado à internet, percebe-se que a interatividade e controle do conteúdo são elementos presentes na constituição do mesmo. A experiência de se assistir um filme em algum desses dispositivos, passa pelo controle do tempo seja simplesmente pausando a reprodução, ou avançando-a para o momento posterior desejado.

Não à toa, a “vontade de ver um conteúdo na hora em que se quer” é um dos principais motivos para a aderência de usuários a serviços de streaming, por exemplo. Estudo realizado pela consultoria E.life Intelligence nos mostra que 38,8% dos entrevistados indicam a flexibilidade de horário para se assistir um conteúdo, como o principal motivo para se contratar serviços como o Netflix. Diferente do modelo tradicional das televisões, em que o indivíduo necessita programar sua vida em função dos horários pré-determinados pela grade de programação de uma emissora, com os VODs essa dinâmica se altera entregando às pessoas a sensação de controle do tempo. Neste novo contexto a programação se adéque à vida do usuário.

Além dessa mudança advinda do streaming, Stürmer e Silva (2015) nos apontam em seu artigo uma nova característica na maneira como as pessoas estão consumindo conteúdo na internet. Ao analisar a estratégia de disponibilização de séries do Netflix, constataram que a empresa opta por liberar todos os episódios de uma temporada de uma só vez. Assim, a empresa acaba por romper a lógica tradicional, como podemos ver na análise dos pesquisadores:

O Netflix diferencia-se se lógica tradicional, primeiro porque foge da noção de programação horizontal: não depende de um horário para atingir determinado público, já que seus produtos não estão sujeitos ao fator temporal para seu consumo. Em segundo lugar, também ignora a noção de programação horizontal, disponibilizando suas séries – originais ou adquiridas de outras empresas – de uma só vez, e não da maneira tradicional de exibição, de um episódio por semana. (STÜRMER, SILVA, 2015, p.7)

Utilizando a estratégia do Netflix, podemos representar uma tendência de comportamento de consumo que está associada a isso. O conceito **Binge watching**, ou em uma livre tradução “compulsão por assistir”, foi criado para designar o comportamento viciante de usuários que assistem a filmes e séries ininterruptamente em um curto período de tempo. Como aponta o relatório do estudo TV & Media – produzido pelo ConsumerLab, área da Ericsson que estuda o comportamento do usuário em 23 mercados, incluindo Brasil – “essa tendência começou com o advento de boxes de seriados de televisão e filmes e que é completamente contrário à experiência tradicional de televisão de esperar uma semana por cada novo episódio de um programa preferido” (ERICSON, 2014). Ainda, segundo o relatório, ao analisar o padrão de consumo de plataformas de streaming, constatou-se que 56% das pessoas que pagam por serviços on-demand, tem preferência que todos os episódios de uma série estejam

disponíveis ao mesmo tempo para assim poderem ser assistidos no ritmo do usuário. Traços desse vício puderam ser comprovados em 2013, a partir de dados do próprio Netflix. Como analisa Sidneye Matrix (2014) em seu artigo, quando a companhia lançou todos os quinze episódios de uma temporada de *Arrested Development*, no verão de 2013, aproximadamente 10% dos telespectadores assistiram toda a temporada em apenas vinte e quatro horas. Este exemplo de consumo voraz não foi o primeiro registrado pela Netflix, e tão pouco o último, já que na sequência, com as estréias de *House of Cards* e *Orange is the New Black*, série originais da plataforma, ocorreu efeito semelhante, sendo devorados em poucos dias após a estréia.

O ator Kevin Spacey, protagonista da série *House of Cards*, vê uma vantagem nessa forma de se consumir conteúdo, como relata no seu discurso dado no Festival de TV de Edimburgo, em agosto de 2013:

É evidente que o sucesso do modelo do Netflix, liberando toda a temporada de “*House of Cards*” de uma só vez, provou uma coisa: o público quer o controle. Eles querem liberdade. Se eles quiserem assistir tudo de uma vez – como eles estão fazendo com “*House of Cards*” – então devemos deixá-los fazer isso. Muitas pessoas já me pararam na rua para dizer: “Obrigado, você sugou três dias da minha vida.” E através desta nova forma de distribuição, nós demonstramos que aprendemos a lição que a indústria da música não aprendeu: dê às pessoas o que elas querem, quando querem, na forma que elas querem, a um preço razoável – e elas muito provavelmente vão pagar pelo conteúdo, ao invés de roubar (SPACEY in ZIMMERMAN, 2013)

Seguindo a linha de raciocínio do ator, para um conteúdo ser bem sucedido, às pessoas precisam estar no controle da maneira como ele será consumido. O Netflix, outras plataformas de streaming e produtoras estão atendendo diretamente o desejo dessas pessoas que cada vez tem em mãos mais ferramentas para exercer sua “liberdade” e assistir um conteúdo da maneira desejada. Com esse pano de fundo vale introduzir outra tecnologia que está acrescentando o poder de controle de tempo para esses usuários. A ferramenta em questão permite que os usuários possam modificar a velocidade da reprodução de um determinado conteúdo. Essa nova dinâmica apresenta-se simbolicamente como um reflexo de nossa cultura que deseja (literalmente) controlar o tempo. Seu uso, ainda que pouco disseminado como veremos a seguir, pode impactar diretamente a forma como as pessoas lidam com a realidade. Mas antes de entrar a fundo nas consequências psíquicas e sociais de tal prática, iremos entender tecnicamente como esta ferramenta se constitui.

3. Variable Speed Playback (VSP)

A variação da velocidade da reprodução de um vídeo, ou *variable speed playback*, começa a ganhar novos sentidos no contexto atual. Como veremos nesse capítulo, sua criação ocorreu para de fato suprir uma demanda latente por “ganhar-se tempo” ao se assistir um determinado vídeo em um período mais curto. Tal criação, ainda que não tenha sido concebida especialmente para o consumo de filmes ou séries, encontra nesses conteúdos uma oportunidade para atender o desejo contemporâneo. Porém, seu uso envolve um conhecimento específico nos levando a induzir que para a disseminação de sua prática o usuário precisaria ser um “letrado digital”. Ainda que pouco difundido entre as pessoas, poderemos ter uma idéia, ao final do capítulo, através de uma sondagem empírica com os usuários do recurso de como eles avaliam tal prática.

3.1. O nascimento de uma ferramenta para otimizar o tempo

Um dos primeiros registros da tecnologia para um uso prático ocorreu na Brigham Young University (BYU) no ano de 2001. Um grupo de estudantes desenvolveu e disponibilizou para uso da universidade um *plug-in* que permitia com que se tomasse controle da velocidade de reprodução dos vídeos. Tal necessidade surgiu de um movimento que vinha crescendo nos anos anteriores. Como analisa Joel D. Galbraith, pesquisador da Brigham Young University, as novas tecnologias permitiram que a produção e distribuição de vídeos para aprendizagem, como palestras e vídeos-aula, se tornassem uma prática comum entre as universidades. Essa “aprendizagem distribuída” só foi possível graças à combinação de redes de alta velocidade, que até então eram vistas com mais frequência em ambientes acadêmicos, tecnologias de streaming e players de multimídia padrão. Em pouco tempo, a prática de oferecer aulas fora da sala de aula, tornou-se bem vista pelos estudantes que viam a oportunidade de assisti-las quando bem entendessem (GALBRAITH, 2001).

Mas, como analisa Galbraith, logo que essa prática se tornou comum e o volume de conteúdos aumentava gradativamente, os estudantes sentiram a necessidade de otimizar o tempo de estudo. A princípio era comum existir a prática de se “pular” cenas das aulas que para os estudantes não eram relevantes. Porém isso trazia o problema de se acabar passando alguma informação importante. Por conta deste contexto, um grupo de

estudantes criou o *plug-in* em questão com o objetivo de manipular a velocidade da reprodução das aulas em seus computadores.

O *2xAV Plug-In*, como era chamado, funcionava com Windows Media Player padrão da época e permitia que os usuários pudessem acelerar ou diminuir a reproduções de áudio e vídeo de 1/3 a 2,5 vezes o tempo original de velocidade. Tal criação levou em conta desenvolver uma tecnologia para que a tonalidade do áudio não fosse prejudicada, ou seja, as vozes não ficariam mais agudas ou graves caso acelere ou desacelere a mídia (GALBRAITH, 2001).

Logo, tal ferramenta se tornaria um sucesso dentro da universidade e a prática comum entre os estudantes. Na ocasião uma pesquisa realizada com os usuários da ferramenta na universidade nos mostra resultados que ajuda-nos a entender o porquê do uso disseminado dessa tecnologia ao longo dos anos seguintes.

Os entrevistados precisaram descrever qual o tipo de segmento que era mais suscetível de se acelerar e passar. A maioria dos estudantes relatou que utilizavam o *plug-in* ao longo de toda a transmissão. Os outros relataram que o utilizavam principalmente durante explicações ou exemplos que sentiam ser irrelevante ou redundante, como os exemplos extras e soluções passo a passo.

Sobre o efeito que a aceleração do vídeo causava nos usuários, notavelmente um número de usuários demonstrou-se confortável com a visualização do material de aula em duas vezes mais rápido. Mas o uso mais disseminado estava entre as velocidades 1,3 a 1,8 vezes.

Um dos resultados mais inesperados da pesquisa segundo Joel D. Galbraith, foi a constatação de que o uso do *plug-in* deixava os usuários mais atentos ao conteúdo que era exibido. Isso ocorre porque, segundo o relato dos entrevistados, há a necessidade de prestar mais atenção ao conteúdo da aula. Eles relataram ficar menos distraídos com o que acontecia a seu redor e mais interessados no material exibido. Para o autor, esta atenção e interesse são fundamentais para a assimilação e retenção no contexto da aprendizagem.

De uma forma geral, essa primeira experiência ocorrida em 2001, nos mostra que dentro do contexto acadêmico, onde tal tecnologia assume uma posição bastante funcional, trouxe aos estudantes certo ganho de tempo, frente a toda as horas de conteúdo que

eram exigidas que se vissem. Além disso, surpreendentemente tal tecnologia ainda possibilitou que os mesmos empregassem uma maior atenção no conteúdo visualizado, o que aparentemente afeta na sua relação de aprendizagem. Tais resultados positivos foram suficientes para justificar a disseminação dessa prática no mundo acadêmico.

Com a oportunidade latente, ao longo dos anos 2000, os próprios players como Windows Media Player e Quicktime iriam disponibilizar para o mercado tal funcionalidade embutida em seus produtos, sem que houvesse a necessidade de se baixar uma extensão ou *plug-in*. Isso inaugura uma nova fase da tecnologia de manipulação da velocidade, uma vez que não há a necessidade de se dominar a técnica de instalação da mesma e assim sua disponibilização está nos computadores do mundo todo.

Muitos blogs e vídeos na internet disseminam a idéia e auxiliam o usuário a utilizar tal tecnologia a favor de sua vida acadêmica. Nos falta dados para entender quando tal prática deixa precisamente de habitar exclusivamente o mundo acadêmico e passa a ser utilizada para fins de lazer. Porém, podemos inferir que a prática de aumentar a velocidade de reprodução de filmes cresce à medida que o acesso a filmes no meio digital torna-se mais presente e disponível na vida das pessoas. Em 2010, o próprio YouTube começou a fazer testes e disponibilizar a funcionalidade de diminuir e aumentar a velocidade de seus vídeos. Hoje, o recurso que já passou por algumas evoluções, dá ao usuário a possibilidade de assistir a qualquer vídeo a um quarto ou metade da sua velocidade normal, ou torná-lo mais 1,25, 1,5 ou duas vezes mais rápido. A tecnologia está ao acesso de todos que possam acessar a plataforma de browsers compatíveis com a reprodução em HTML5, um padrão comum na maioria dos computadores pessoais. A introdução desse recurso em uma plataforma como o YouTube, que possui vídeos em diferentes temas e abrange diferentes públicos, materializa novas frentes de atuação para essa tecnologia, saindo exclusivamente da lógica funcional acadêmica.

Outros exemplos são o de aplicativos e extensões para browsers que ao serem instalados permitem a manipulação da velocidade. Esses *plug-ins* que trabalham com diferentes formatos de vídeo, podem manipular os portais de streaming analisados no capítulo anterior, como o próprio Netflix, por exemplo.

3.2. Constituição tecnológica e literacia digital

Hoje o recurso de aceleração do tempo de execução está inserido na maioria dos computadores pessoais e com a possibilidade de funcionar em diferentes portais de conteúdo. Porém, apesar de tal disseminação, poderemos constatar que o acesso ao recurso não é tão simplificado. Como poderemos ver a seguir, para se utilizar a ferramenta é necessário que haja um domínio da técnica ou simplesmente de que o indivíduo tenha conhecimento da existência de tal recurso. Esse fator pode atuar como um limitador à disseminação de seu uso.

Na sequência veremos tecnicamente as etapas que um usuário precisa realizar para que ele possa ter acesso ao recurso nos softwares atualmente disponíveis.

3.2.1. Windows Media Player

Dentro do contexto dos filmes muitos arquivos são baixados para o computador em diferentes formatos, tais como .avi, .wmv ou .mp4. Todos esses formatos podem ser abertos com o WMP, um programa gratuito, que já vem instalado na plataforma Windows, como reprodutor padrão. Por conta desse motivo ele acaba sendo um dos reprodutores de mídia mais famosos do mundo todo.

Ao se reproduzir um vídeo, o usuário que quiser interferir na velocidade de reprodução do mesmo, deverá fazer algumas ações. A seguir a lista das etapas:

1. Abrir o vídeo no Windows Media Player
2. Pressionar o botão direito do mouse para abrir o menu pop-up
3. Selecionar o item “Melhorias”
4. Selecionar "Configurações de velocidade de reprodução"
5. Ajustar a barra deslizante de 1.x para a velocidade de reprodução desejada.

Já neste primeiro, percebe-se que as coordenadas para a utilização do recurso não são simples, uma vez que a informação não é aberta e visível no primeiro plano. O usuário

precisa tomar algumas decisões, que não são intuitivas e entrar em outros níveis de camada para conseguir acessar a ferramenta.

3.2.2. Quick Time

Esse outro player, de propriedade da Apple, é bastante popular, uma vez que já vem junto com o iTunes, sistema indispensável nos hardwares criados pela companhia. O Quick Time desempenha os formatos .mov, .mp4, .avi e arquivos MPEG-1. Como o Windows Media Player, ele também permite ajustar a velocidade em vídeos que se baixou para o computador.

Para ajustar a velocidade de reprodução do QuickTime o usuário necessita:

1. Abrir o arquivo no QuickTime Player.
2. No menu, selecionar "mostrar controles A/V".
3. Ajustar a barra deslizante para a velocidade de reprodução no canto inferior direito. As opções disponíveis vão de metade do tempo original para até três vezes.

Repetindo o caso anterior o QuickTime também apresenta uma navegação pouco intuitiva para o usuário.

3.2.3. Apps

Diretamente da internet é possível modificar a velocidade de reprodução de vídeos em streaming. Para tal alguns aplicativos, ou *plug-ins*, foram criados possibilitando que a mesma dinâmica presente nos players tradicionais fossem feitas diretamente da internet sem a necessidade de baixar o conteúdo. Com exceção do YouTube, que criou sua própria ferramenta, as demais atuam de forma externa ao player de visualização. São ferramentas que, portanto, precisam ser instaladas. Após isso feito elas funcionam como um apêndice ou, de uma forma não nativa, ao site que será executado o conteúdo.

Um dos pioneiros é o MySpeed, um aplicativo pago que após ser instalado monitora os vídeos on-line que aparecerem no browser do usuário. Se a ferramenta detecta que ele pode ajustar a velocidade do vídeo, ele exibe uma pequena barra de velocidade no canto

inferior da tela. Esse controle deslizante permite ajustar a velocidade de reprodução de vídeo dentro de um intervalo definido de três a cinco vezes. Para conseguir utilizá-lo o usuário precisa passar por algumas etapas.

1. Entrar na loja virtual, pagar e baixar o aplicativo.
2. Seguir o guia de instalação e instalá-lo no computador.
3. Reiniciar o browser, ou dependendo do caso o próprio computador.
4. O botão do aplicativo passa a integrar a barra de ferramenta do browser do usuário e cada vez que ele detectar um vídeo para alterar sua velocidade, o botão ficará colorido. O usuário necessita então “clicar” no botão para ter a barra de velocidade a sua disposição.

Porém, hoje já existem versões que não são pagas, facilitando o acesso a este tipo de recurso. O Video Speed Controller é o aplicativo mais popular na Chrome Web Store, loja virtual de aplicativos da web para o browser Google Chrome e para Google apps e conta com mais de 90 mil usuários.

Para se instalar esse aplicativo no browser Google Chrome, as ações são mais simples do que a do aplicativo pago, MySpeed, anteriormente descrito.

1. Entrar na Chrome Web Store (<https://chrome.google.com/webstore>), pesquisar pelo aplicativo e baixá-lo.
2. Seguir o guia de instalação.
3. Reiniciar o navegador
4. Toda vez que o usuário entrar em uma página que ofereça vídeos em HTML5, o plugin abrirá no canto superior do vídeo, uma barra de edição que permite alterar a velocidade de reprodução. Ver figura:



Vale analisar que assim como nesse *app*, quanto nos demais programas, após o usuário ter acesso a barra de controle da velocidade, a experiência é facilitada. Tal barra em geral é intuitiva, permitindo que o usuário deslize para alterar a velocidade ou utilize símbolos de fácil assimilação como o + (mais) e o – (menos).

Em todos os casos previamente analisados, há certa complexidade no acesso da ferramenta. Seja instalando ou localizando-a no reproduutor de mídia, o usuário precisa percorrer muitos passos. Além disso, para que estas ações sejam feitas, o usuário precisa saber de como chegar até elas, já que o acesso é pouco intuitivo. Em complemento, e fundamental, há a necessidade de se ter conhecimento da existência da mesma para que o usuário crie o desejo para esse tipo de consumo antes de qualquer um desses passos. Pode-se inferir então que a forma como esse recurso se apresenta e está estruturado, pode acabar por atuar como uma barreira para que mais e mais pessoas tenham acesso. Dessa forma, sua disseminação estaria concentrada entre as pessoas que possuem um envolvimento maior com o consumo de filmes e séries e participam das discussões desse meio, para que tenham conhecimento sobre o assunto no que diz respeito a sua existência e os mecanismos para ativá-lo.

3.3. Experiência dos usuários

Ainda que não se possa quantificar esse fenômeno é possível encontrar indícios sobre seu uso, por parte dos utilizadores na internet. Para este estudo me propus a analisar redes sociais, portais de notícia e páginas de *reviews* sobre os *plug-ins* em questão, para alargar o conhecimento sobre o assunto e trazer a experiência do usuário para o contexto.

Brian Feldman, escritor do portal Atlantic, em seu artigo “*Fast Playback and the Art of Speed Leisure*”, escreve sobre sua experiência pessoal ao assistir filmes em velocidade acelerada. Para o escritor tal prática mudou a maneira como estava acostumado a assistir vídeos. O autor que passou a aplicar valores diferentes a conteúdos diferentes utiliza o recurso de aceleração do tempo quando o considera chato ou pouco relevante.

Feldman: “Para as coisas que eu considero e quero absorver plenamente – séries prestigiadas, comédias densas – a velocidade em “1x” é legal. Agora, para shows e filmes que eu tenho que assistir por razões mais mercenárias - eu fui, por exemplo, ordenado a assistir todos os 84 episódios da pilha de lixo que é *Californication* - colocar em velocidade “1.5x” ou até duas vezes a velocidade normal, salvou meu tempo e provavelmente minha sanidade também” – livre tradução (FELDMAN, 2015).

Essa relação de controle sobre o conteúdo, como pudemos ver no relato, aparece simbolicamente como algo positivo advindo do “ganho” de tempo que se teve. É interessante analisar o grau de importância que ele dá a diferentes tipos de conteúdo, de forma que aqueles que ele considera de maior importância são dignos de ser reproduzidos em seu tempo original. Desta forma, os conteúdos mais “mercadológicos” entram na dinâmica anteriormente apresentada, da necessidade de se consumir e consumir em excesso, uma vez que são conteúdos de pouco valor para ele.

Para manter esse sentimento ativo, a distorção da velocidade apresenta-se como um combustível que dá legitimidade ao ato. Tal estrutura pode ser encontrada neste segundo trecho do relato de Brian:

Feldman: “Recentemente em um sábado, acelerei uma temporada de 12 horas de *Homeland* para oito horas. De alguma forma, tornei até minhas atividades de lazer incrivelmente mais eficientes” (FELDMAN, 2015).

Ao “economizar” 4 horas de seu tempo de lazer, Brian evidencia a importância do tempo muito mais do que da experiência de se assistir ou do que o próprio conteúdo assistido. Como descreve, o que está em jogo é a eficiência, que em outras palavras poderíamos dizer que é o quanto mais se faz em um determinado espaço de tempo. Neste contexto, o uso dessa ferramenta apresenta-se como uma ação altamente recompensadora para suprir a sensação da “falta” de tempo. A partir desse relato podemos entender que a ferramenta cumpre seu papel funcional de uma maneira satisfatória, dando poder e “sensação de ganho” ao seu utilizador.

Esta mesma conclusão, realizada desse caso isolado, pode ser encontrada em outras respostas de usuários. Em um levantamento realizado para esse projeto, analisou-se 39 comentários, na página de downloads do *Video Speed Controller*, o aplicativo mais popular na *Chrome Web Store*. Estes usuários que baixaram o produto postaram seus comentários do dia 08/04/2015 ao 17/04/2016. O foco da análise foi na experiência do usuário com o conteúdo ao utilizar o recurso, deixando de lado a avaliação técnica do aplicativo.

Desta sondagem, constatou-se que todos possuem associações positivas com o uso do recurso. Assim como analisado anteriormente, para esses usuários ele se apresenta como um programa que propõe o ganho do tempo.

Anônimo 1: “Gosto muito de usar o video speed controller, ainda mais quando estou com pouco tempo para assistir determinados vídeos. Ele ajuda muito e economiza tempo!”.

Anônimo 2: “Muito bom, realmente acelera nossas visualizações e conseqüentemente ganhamos tempo”.

Anônimo 3: “muito bom, recomendo pra quem quiser economizar seu tempo de vida kkkkkk (risadas)”.

Algumas vezes o ganho do tempo acaba por alimentar a lógica do excesso, uma vez que permite mais tempo aos usuários assistirem mais vídeos, como vemos neste relato:

Anônimo 4: “Excelente, tenho nem palavras para descrever o que essa extensão fez na minha vida! Assistio vídeos hoje em dia no mínimo duas vezes mais que antes.”

Além disso, para alguns usuários, fica claro que não há nenhum tipo de ruído por parte da experiência de assisti-lo em uma velocidade maior que o normal. Para estes a experiência é clara e positiva, como descreve:

Anônimo 5: “Excelente ferramenta para assistir vídeos em velocidade maior, sem prejudicar a compreensão”.

Anônimo 6: “Merece nota máxima. Bom demais, ganhamos muito tempo. Até na velocidade 3X dá para assistir. Um vídeo de 90 minutos podemos assistir em 30 minutos.”

Vale salientar que cada um dos usuários utiliza a ferramenta para diferentes fins, passando por assistir filmes, vídeos-aula, e vídeos curtos disponíveis na internet, não sendo possível separar detalhadamente quais usuários utilizam apenas para assistir filmes, por exemplo.

Em levantamento feito na rede de compartilhamento virtual Twitter, foi possível medir especificamente os brasileiros que usaram a ferramenta com o fim de acelerar o tempo de reprodução de um filme ou série.

Primeiramente, percebe-se um uso específico do recurso para se acelerar o tempo de reprodução de filmes de “pouco valor”, ou considerados “chatos”. Para estes usuários a ferramenta apresenta-se como um recurso bastante funcional para lidar com a frustração, como vemos nesses dois relatos:

Anônimo 7: Mas o filme é meio lento, então pra assistir coloquei boa parte dele na velocidade 1.5x.

Anônimo 8: Vou ter que assistir um filme pra um trabalho da escola, pretendo assistir em 1,5x auishau (risadas)

Além desses casos aparece o desejo de se assistir outros conteúdos de filme e série que não necessariamente se enquadrariam nessa lógica de acelerar o “mais chato” ou pouco relevante. Alguns usuários relatam o uso da ferramenta como uma prática recorrente. Outros até gostariam que tal recurso fosse mais difundido, passando para a plataforma Netflix, por exemplo:

Anônimo 9: Queria que a Netflix tivesse a opção de passar o filme mais rápido, tipo 1,5x etc

Outros já relatam que existe uma prática comum em usar o recurso para assistir séries de um jeito mais rápido. Isso se mostra como um ponto importante, uma vez que cada série possui muitos episódios e evidencia a angustia das pessoas por querer assisti-las de forma rápida:

Anônimo 10: Não sabia que existia uma trending de assistir série em 1.5x pra terminar mais rápido.

Anônimo 11: mano eu assisto as séries 2x mais rápido p dar tempo de ver tudo e msm assim n parece q dá é foda

Neste último relato, mostra-se presente a angustia por não se conseguir assistir todo o conteúdo que deseja em certo período de tempo. O usuário pontua que mesmo a ferramenta não é capaz de dar conta do seu desejo.

A sondagem realizada a partir dos comentários dos usuários, ainda que feita a partir de plataformas que prevalecem comentários curtos e que não nos dão informações em

profundidade, ajudam-nos a pontuar a existência do uso da ferramenta para diferentes fins, incluindo a aceleração de filmes e seriados. O tempo como argumento central para uso da ferramenta é outro ponto em comum entre os utilizadores. As pessoas que manifestam o objetivo pelo qual utilizam o recurso pontuam a sensação de “ganho de tempo” ao utilizar a ferramenta.

A utilidade desse recurso para a sociedade apresenta-se como um sintoma para a sensação da falta de tempo, sobretudo no consumo de informação, aqui configurado em forma de entretenimento. Assim, uma vez que entendemos melhor o cenário onde o fenômeno apresentado se materializa, iremos recorrer à literatura existente, revisitando alguns autores que nos trazem questões pertinentes ao estudo, sobretudo relacionado à noção da aceleração do tempo. Buscando entender melhor o impacto de tal prática na singularidade do sujeito conseguiremos chegar a possíveis razões de tal fenômeno estar impactando a sociedade como um todo.

4. Aceleração do tempo

“O mundo moderno é no seu todo uma teia acelerada de processos. O estar em movimento define a sua matriz genética. A aceleração descreve o seu modo de operar.” (DUQUE, 2012, p.119). A velocidade está embrenhada na maneira como agimos hoje em dia. As atividades sociais e econômicas dependem desse estado alerta constante para o sistema em que nos encontramos não ruir. A revolução industrial tornou-se um marco desse processo ao colocar o tempo como um valor econômico, “otimizando” ao máximo cada minuto tendo em vista a criação de um produto potencial. Mas nos enganamos se acharmos que paramos por ali. A palavra “produtividade”, que pressupõe a redução do tempo para a execução de uma tarefa, continua em voga. Se antes essa se limitava apenas a um esforço físico e operacional, hoje se pode incluir o esforço mental a um nível onde as conexões cerebrais são levadas ao extremo.

Nesse contexto as tecnologias aparecem como as maiores aliadas e de fato criadas para atender tal demanda e continuar dando velocidade ao tempo. Sobre isso, Edward Tenner, especialista em história da tecnologia da Universidade Princeton, nos Estados Unidos, propõe que o desenvolvimento tecnológico tende a deixar os processos ainda mais rápidos (Tenner, 2004). Pensemos na economia mundial intimamente ligada às bolsas de valores do mundo todo. Ao deixar de existir os pregões lotados de pessoas

como conhecíamos, reúnem-se todos os compradores e vendedores digitalmente por meio da internet, tornando as transações mais fáceis. A melhora na liquidez permite que as ações reajam mais rapidamente às oscilações da oferta e da demanda, possibilitando realizar negócios em uma velocidade nunca antes imaginada. “O novo não é o intercâmbio de informações, dinheiro, bens e pessoas, ou de ideias e doenças, a grandes distâncias; o novo está na velocidade e na falta de resistência com que esses processos decorrem” (INNERARITY, 2011, p.38).

Com tanta velocidade, o tempo fica marcado pela quantidade de tarefas, processos e transações que realizamos. A questão que nos fica é se de fato estamos aproveitando o tempo como deveria, aqui não pensando em uma lógica da produtividade, mas sim da qualidade do tempo que temos. Poderíamos estar por simplesmente preencher esse tempo cronológico com mais e mais atividades sem nos dar conta de seu valor. Deste modo, para o filósofo Daniel Innerarity, “as novas tecnologias propiciaram uma cultura do presente sem profundidade temporal. Trata-se de uma época fascinada pela velocidade e superada pela sua própria aceleração” (INNERARITY, 2011). Sem esse alicerce na profundidade do tempo o que nos resta são a fluidez e a liquidez do tempo. A isso Bauman (2007, p.199) refere que “a nossa cultura não se apóia mais como as culturas de tempos antigos ou aquelas que os primeiros etnólogos encontraram numa prática da recordação, do conservar e da sabedoria. É uma cultura da liquidação, da descontinuidade e do esquecer”.

Tal situação social em que nos encontramos foi impulsionada por cada indivíduo em que nela se encontra, manifestando assim o que é próprio da natureza de cada um. Só assim foi possível sustentar a situação que nos encontramos hoje. Portanto, para nós é interessante analisar o singular, o que é da ordem do indivíduo, uma vez que somos diferentes e lidamos com as coisas, inclusive com o tempo, de forma diferente.

4.1. O tempo na psicanálise

Como vimos até agora o tempo é uma vertente importante e a tentativa de controlá-lo torna-se recorrente em uma sociedade marcada pelo “hiper” e o excesso. Para entender a relação com esse tempo de forma mais individual recorreremos à psicanálise na esperança de encontrar respostas que apresentem as estruturas por trás de tal valorização.

Freud nos apresenta alguns conceitos de como enxerga o tempo dentro dos estudos da psicanálise (GARCEZ, COHEN, 2011). A partir de seu texto “O inconsciente” de 1915, ele apresenta a atemporalidade do sujeito, marcando assim o inconsciente com uma lógica diferente daquela que estamos acostumados a estruturá-lo, como passado, presente e futuro. O inconsciente é atemporal e, portanto separado da lógica cronológica a qual nos habituamos a lidar com ele. Freud nos trás que:

“Os processos do sistema Ics são atemporais; isto é, não são ordenados temporalmente, não se alteram com a passagem do tempo; não têm absolutamente qualquer referência ao tempo. A referência ao tempo vincula-se, mais uma vez, ao trabalho do sistema Cs1 (FREUD, 1975 [1915], p. 214).

Tal ideia foi revelada quando Freud passou a utilizar a técnica da “livre associação” para tratar seus pacientes, podendo constatar que o indivíduo trazia os fatos do passado marcados em seus discursos e ações realizadas no presente, mostrando assim que o inconsciente trabalha em um único tempo que evidencia a singularidade de cada indivíduo (GARCEZ, COHEN, 2011:351).

Essa estrutura que marca nossas vidas é construída desde muito cedo. O nascimento de uma criança não dá a ela a condição de sujeito. Ela está sujeita ao Outro, representado pela mãe ou substituto, que interpreta as necessidades da criança (MENDONÇA, 2010). O bebê ao ser o objeto fálico da mãe, está alienado ao Outro e é através dessa relação que ele recebe os significantes necessários para se inserir no mundo dos códigos (MENDONÇA, 2010). A criança só se torna sujeito pela retirada de um significante e tal separação ocorre com a presença de um terceiro, que estaria representado pela figura paterna, que intervém e apresenta-se como um significante substituto. Para Lacan “é na medida em que o objeto do desejo da mãe é tocado pela proibição paterna que o círculo não se fecha completamente em torno da criança e ela não se torna, pura e simplesmente, objeto do desejo da mãe” (LACAN, 1957/58, p.210). A partir desse momento a criança está imersa em um enigma, que parte do princípio que não se conhece mais o desejo do Outro, o desejo da mãe e, portanto “instaura uma falta no Outro e no próprio sujeito, causando uma interseção, uma perda de gozo, uma produção” (MENDONÇA, 2010, p.3).

Para o inconsciente, então existiria duas formas distintas de se pensar no tempo, uma marcada pela atemporalidade, ou seja, as satisfações experimentadas nos primeiros

momentos de vida do bebê que serão repetidas e resignificadas ao longo da vida toda; e o segundo, marcado pela falta, onde a criança aprenderá as manobras para lidar com a castração e lidar com o outro, seja em forma de Neurose, Perversão ou Psicose (MENDONÇA, 2010).

Divisão semelhante ocorre quando Lacan introduz o conceito de Tempo Lógico (1945) que é diferente do cronológico e está ligado ao sujeito. Lacan apresenta um tempo que ocorre de forma singular para cada indivíduo e, portanto ele passou a utilizá-lo de maneira prática na clínica, ignorando o tempo cronológico das seções e pautando-se na lógica do inconsciente de seus pacientes.

Para melhor compreender esse tempo Lógico, Lacan o divide em três instâncias constitutivas, passando pelo instante do olhar, um momento que não há raciocínio e subjetivação, apenas uma constatação do que é visto; o tempo de compreender, um momento de raciocínio e de formulação de hipóteses; e por fim o tempo de concluir, que se configura como uma conclusão antecipada, já que a certeza só se virá com ela mesma (GARCEZ E COHEN, 2011).

Com base nesses tempos Lacan passa pelos conceitos de separação e alienação, que podemos analisá-lo dentro da lógica do tempo, seja ele Lógico ou cronológico. Quando o sujeito não consegue realizar a separação do tempo cronológico e Lógico, ele se vê alienado a um desses. Como analisa Garcez e Cohen, os dois tipos de tempo são necessários para o sujeito e saber realizar a separação deles, ainda que a alienação seja constitutiva do sujeito, é essencial para que ele possa lidar com o excesso e conseqüentemente a demanda do Outro.

“A separação é uma operação que não anula a alienação, que é constitutiva, mas imprime uma escolha do sujeito e podemos pensá-la como uma alternativa para fazer barreira ao que é imposto pelo Outro da cultura ou social” (GARCEZ E COHEN, 2011, p.356).

Ao pensar nisso, hoje, enquanto neuróticos, podemos estar imersos em um contexto de alienação do tempo do Outro, que seria o tempo que tentamos nos adequar e que sempre estaremos correndo atrás.

Isso ajuda a entender a tentativa de alinhamento do sujeito com a oferta de informação que o Outro espera que se consuma. Se para o Outro é importante que estejamos cientes dos últimos lançamentos de filmes disponíveis no mercado, será atrás dessa demanda

que correremos atrás. Esse certo “capital cultural” (Bourdieu, 1973) nos coloca em uma postura, ainda que simbolicamente, superior e alinhada às expectativas do Outro, legitimando assim a busca por cobrir possíveis faltas do sujeito em relação a ele.

4.2. A aceleração do tempo alimentada pela lógica do consumo

Outro conceito interessante que passa pela idéia de tempo é o da transitoriedade. Em seu texto “Sobre a transitoriedade” de 1916, Freud articula em cima da transição da condição de vida para a morte, que resultaria em certa perda. Como articula o autor, ainda que o desejo de imortalidade seja inato ao homem, a mortalidade, por assim dizer, dá uma qualidade diferente para o tempo. “O valor da transitoriedade é o valor da escassez no tempo. A limitação da possibilidade de uma fruição eleva o valor dessa fruição” (Freud, 1916 [1915]). Tal ideia é revelada quando Freud caminhava por um campo de flores com dois amigos. Um deles, ao constatar que a beleza daquele campo não era eterna, e que logo no inverno se esgotaria, expressa certa tristeza em tal contemplação. Ao perceber isso, Freud apresenta outro paradigma, mostrando que não se deve deixar de gostar de algo simplesmente porque tal objeto tenha um limite cronológico, porém, ao contrário ele deve receber um valor simbólico que preenche nossa própria vida enquanto estivermos vivos.

A idéia de que toda essa beleza era transitória comunicou a esses dois espíritos sensíveis uma antecipação de luto pela morte dessa mesma beleza; e, como a mente instintivamente recua de algo que é penoso, sentiram que em sua fruição de beleza interferiam pensamentos sobre sua transitoriedade (Freud, 1916 [1915]).

Desta forma, cabe a cada indivíduo decidir assumir uma postura pessimista, de não querer admirar tal campo, já que o mesmo será perdido, ou de contemplá-lo uma vez que tal momento se torna cada vez mais escasso com a passagem do tempo. Sobre esse ensaio as autoras Garces e Cohen (2011) nos trazem que “suas ideias demonstram que as saídas para enfrentar a finitude e, conseqüentemente, a castração é da ordem da singularidade”, deste modo o tempo necessário para cada indivíduo é diferente, bem como a maneira com que eles irão lidar com a falta.

Ainda nesse ensaio, ao discutir sobre a idéia de luto Freud nos trás uma idéia sobre a substituição da falta. Para ele:

Possuímos, segundo parece, certa dose de capacidade para o amor – que denominamos de libido – que nas etapas iniciais do desenvolvimento é dirigido no sentido de nosso próprio ego. Depois, embora ainda numa época muito inicial, essa libido é desviada do ego para objetos, que são assim, num certo sentido, levados para nosso ego. Se os objetos forem destruídos ou se ficarem perdidos para nós, nossa capacidade para o amor (nossa libido) será mais uma vez liberada e poderá então ou substituí-los por outros objetos ou retornar temporariamente ao ego (Freud, 1916 [1915]).

Conseguimos perceber que passa pelo processo da perda a necessidade de se substituir o objeto. A busca por amar novos objetos ocorre quando o outro se esgota, abrindo a possibilidade de se encontrar novos interesses para ser consumidos. Ainda que tal fenômeno exija um tempo de pausa, que é singular a cada indivíduo, podemos traçar um paralelo com o consumo de filmes e séries em escala. Podemos perceber isso, sobretudo no consumo de várias “séries de televisão” à disposição das pessoas, pois quando um indivíduo termina uma temporada de um seriado, que só terá continuidade algum tempo depois, ele pode lidar com a falta ao escolher outro objeto, iniciando uma nova série para acompanhar. Essa idéia se alinharia a Freud, uma vez que a substituição libertaria o indivíduo do seu sentimento de falta.

Quando renunciou a tudo que foi perdido, então consumiu-se a si próprio, e nossa libido fica mais uma vez livre (enquanto ainda formos jovens e ativos) para substituir os objetos perdidos por novos igualmente, ou ainda mais, preciosos (Freud, 1916 [1915]).

Uma vez que a falta pode ser preenchida com o interesse por outro objeto, no contexto de excessos essa falta se torna cada vez mais escassa. O tal “tempo de luto” teria cada vez mais “adversários” que não só são demandados como ofertados. Neste contexto a maneira como o indivíduo lida com a falta pode impactar diretamente a maneira como ele consome e lida com o tempo. Cria-se então, certo imperativo ao ritmo com que os indivíduos consomem a intenção de suprir a falta. Isso nos abre outro precedente para enxergar a lógica do consumo e sua relação com a aceleração do tempo, uma vez que a pressa aparece como um elemento constante. É graças a elas que o indivíduo pode consumir em excesso, abafando qualquer sentimento de falta que queira emergir.

O discurso capitalista pode ser utilizado como defesa neurótica do sujeito ao deparar a falta no Outro, que remete à castração, e a pressa e o acesso direto aos objetos de consumo parecem, de forma ilusória, proteger o ser falante dos encontros que são sempre faltosos. Nesse sentido, queremos enfatizar que, no discurso capitalista, a pressa está colocada no movimento de acesso e substituição de objetos produzidos pela ciência e oferecidos diretamente ao sujeito para que nada lhe falte. (Garcez e Cohen, 2011, p.359)

As autoras assim concluem que a pressa estaria por dar essa tal sensação de aceleração do tempo. Ela acabaria por antecipar os momentos ao sobrepor uma atividade em cima da outra, e apagando assim os tempos de compreender e concluir, do tempo Lógico de Lacan, restando apenas o instante do olhar (Garcez e Cohen, 2011, p.359). “A pressa é justamente para não concluir, para que uma verdade não possa emergir” (Garcez e Cohen, 2011, p.360).

O indivíduo tem a disposição inúmeros filmes, por exemplo, que são capazes de levá-lo a diversas realidades através da imersão vivenciada pelo espectador. Com a grande oferta esse indivíduo encontra-se cada vez mais estimulado a mergulhar em outras realidades, que não a dele, a fim de cobrir a falta. O interessante é que essa imersão pode alterar significativamente a sensação de tempo. O conceito de *flow* pode nos ajudar a entender porque tal fenômeno ocorre.

A teoria do “fluxo”, que aparece nos anos 70, por um dos fundadores da Psicologia Positiva, Mihaly Csikszentmihalyi, diz respeito à sensação holística que um indivíduo tem quando age com envolvimento total em uma determinada atividade. Tal interação plena que funde corpo, ação e consciência, tem inclusive a capacidade de alterar a noção de tempo do indivíduo.

Isso aconteceria porque a experiência de fluxo traz consigo uma característica chave, o fato de ser autotélica, ou seja, atividades que sejam intrinsecamente gratificantes sem que haja a necessidade de recompensas que viriam de forças externas.

O estado de *flow* seria então o “estado de consciência em que o indivíduo chega a estar totalmente absorvido pelo que está fazendo até alcançar a exclusão total de outro pensamento ou emoção” (JACKSON e CSIKSZENTMIHALYI, 1999, p.18).

Torna-se interessante observar que um dos elementos para se chegar ao estado de fluxo é a necessidade de uma concentração plena. Tal foco canalizado no presente, sem que haja o desvio de atenção, propõe uma melhor qualidade na experiência, uma vez que em nosso cotidiano estamos acostumados a ter nossa atenção desviada para preocupações e ansiedades que se apresentam em nossa mente (CSIKSZENTMIHALYI, 1992, p.91).

Às vezes as pessoas tornam-se tão envolvidas no que estão fazendo que a atividade se torna espontânea, quase automática; param de estar cientes de si mesmos e das ações que estão executando. Essa fusão da ação e da consciência é possível somente quando a atenção está focada

na atividade. Na vida diária, nossas mentes são comumente desviadas de nossas atividades pelas dúvidas e perguntas que competem constantemente por atenção. No fluxo, entretanto, a atenção está tão focada na atividade realizada que o dualismo usual entre a ação e a consciência desaparece (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p.53)

Fazendo um paralelo com a experiência realizada por Joel D. Galbraith, apresentada no capítulo 3.1 desse estudo, onde se constatou que os usuários que utilizavam o *plug-in* para acelerar a velocidade de reprodução do vídeo ficavam mais atentos, pode-se inferir que a qualidade de *flow* ao se assistir um conteúdo mais veloz é maior do que na velocidade padrão. Isso explicaria o motivo pelo qual os usuários se sentiam mais atraídos pelo material exibido e até mais propensos a reter e assimilar o conteúdo apresentado. Porém, tal mecanismo pode não acontecer da mesma forma dependendo do tipo de conteúdo assistido, pois na pesquisa de Galbraith o que estava em questão eram conteúdos voltados para a aprendizagem, como vídeos-aula. No relato do repórter Brian Feldman, apresentado no capítulo 3.3, ao utilizar a tecnologia de aceleração para assistir a uma série, podemos perceber que há uma predisposição para assistir ao conteúdo mais veloz apenas quando esse possui pouco valor para o espectador. Isso nos mostra que o usuário preserva a velocidade padrão para assistir com maior qualidade os conteúdos que são de alto valor para ele e, portanto a qualidade do *flow* estaria mais bem representada na velocidade padrão.

Porém, independente de se assistir um conteúdo na velocidade padrão ou mais veloz, a qualidade do *flow* nesses casos estaria sempre baixa. Isso aparece quando Csikszentmihalyi difere os tipos de *flow*, colocando que no lazer existem atividades passivas e ativas. Nas atividades passivas, onde insere o ato de assistir televisão, ou no nosso caso em qualquer dispositivo multimídia, ele coloca que a qualidade do *flow* é baixa uma vez que o envolvimento com a atividade é mínimo. Isso seria diferente de atividades mais ativas que pressupõe metas e desafios e, portanto dão ao indivíduo um *feedback* imediato de seu desempenho, como por exemplo, atividades esportivas e hobbies. Essas por sua vez dariam ainda mais a sensação de aceleração do tempo, onde horas poderiam parecer minutos.

Trazendo para os dias de hoje, as novas tecnologias, através de games e outras atividades em diversos *gadgets* estão promovendo uma maior experiência de *flow* aos usuários justamente por oferecerem um envolvimento maior. Sobre a noção de tempo nesse tipo de atividade de lazer mais ativa Fantini coloca:

A sensação de aceleração do tempo, reclamada por muitos nos dias atuais, pode ser pensada como resultante da quantidade de fluxo que realizamos atualmente. Estamos cada vez mais plugados nesses gadgets, mantendo uma atividade cerebral com crescente intensidade que, cada vez mais, se parece com o estado clínico da Mania. As possíveis interferências deste processo, positivas ou não, na chamada “realidade” ainda estão para serem conhecidas. Os ganhos e perdas só poderão ser avaliados, seriamente, quando o jogo tiver sido jogado por algumas gerações (FANTINI, 2013, p.145).

Para entender melhor a qualidade do fluxo da experiência dos usuários, torna-se interessante analisar a qualidade da imersão que as tecnologias de aceleração da reprodução são capazes de gerar na experiência de se assistir a um vídeo.

4.3. Imersão em outro tempo

Inúmeros recursos são utilizados pelos produtores da indústria de cinema para aumentar cada vez mais a imersão do espectador com o conteúdo assistido. Como mostra Fantini, ao analisar a “invenção do espectador”, podemos perceber que ao longo da história nosso olhar foi sendo doutrinado para aprender a ler cada vez mais códigos, e assim diminuir o estranhamento ao se olhar para o conteúdo exibido. Como coloca o autor, por exemplo, “o primeiro plano ou Close, só foi possível porque o espectador aprendeu que aquela imagem fazia parte de uma imagem maior, o que, antes desse código, poderia ser interpretado como uma imagem desproporcionalmente maior” (FANTINI, 2013, p.138).

Todos esses recursos de linguagem formam o olhar inventado para a narrativa do cinema, que passa a ser um olhar não nomeado, que faz um recorte da realidade mostrada e que, portanto se aproxima bastante do sujeito da psicanálise (FANTINI, 2013). Esse olhar que o espectador é convidado a experimentar permite com que ele vivencie a história exibida como um “presente virtual” e quanto maior for a capacidade que ele tiver para “interferir” imaginariamente, maior será sua imersão com o conteúdo assistido (FANTINI, 2013).

Desta forma temos um espectador que possui a capacidade de participar da enunciação do filme e vivenciar uma realidade diferente, como em um sonho (FANTINI, 2013).

Da mesma forma que se desenvolveram técnicas para aumentar a imersão, também se evita aquelas que podem denunciar o sujeito e sua realidade. É o caso dos atores, por exemplo, serem proibidos de olhar para a câmera, impedindo assim a quebra do efeito de realidade (FANTINI, 2013, p.137), ou do próprio cinema 3D que trabalha na lógica de “arremessar” objetos no espectador denunciando assim seu lugar através dessa saturação que excede a tela (FANTINI, 2013, p.140).

Uma vez que esses ruídos aparecem na forma de denúncia á realidade do espectador, podemos trazer a discussão para o uso da tecnologia de aceleração do tempo de reprodução de vídeos. Diferente de Fantini, que estudou o espectador, sobretudo inserido no aparato cinematográfico, onde o espectador pela ausência de estímulos externos tem seus sentidos suspensos, iremos abordar a imersão no contexto da exibição no próprio dispositivo de reprodução do espectador, pressupondo assim que a imersão já é mais baixa do que dentro do cinema. Com isso em mente podemos iniciar a análise dos efeitos da aceleração da velocidade de reprodução de vídeo na qualidade da imersão vivida pelo espectador.

Como descrito por alguns usuários, ao se acelerar a velocidade não se percebe ruído no tempo da fala das personagens, sendo possível compreende-las sem dificuldades. Isso acaba por favorecer a qualidade da exibição uma vez que não há nenhum tipo de estranhamento sentido pelo espectador. Porém, podemos dizer que há outro tipo de ruído, presente na ação das personagens, sobretudo quando essas estão realizando ações rápidas. O personagem atleta que estiver praticando corrida, por exemplo, estará incrivelmente veloz na cena em que estiver praticando o esporte. Isso acabaria por gerar certo ruído na imersão do espectador, denunciando através da irrealidade da cena, que o que está sendo assistido não condiz com a realidade do espectador. Podemos dizer que esse ruído causado estaria por interromper a imersão do espectador ao lembrá-lo que o conteúdo assistido está fora de sua realidade. Tal experiência poderia lembrar o espectador que ele possui um olhar próprio saindo da experiência do “olhar não nomeado” a cada momento que houver um ruído que denuncie a irrealidade do que estiver sendo visto.

Ao prejudicar a imersão do espectador, podemos ainda dizer, que o processo de *flow*, ainda que já seja de baixa qualidade, também é prejudicado. Isso porque um dos elementos que auxilia o estado de fluxo é a perda de autoconsciência, ou seja, a

capacidade que o espectador, no caso, tem em esquecer-se de sua própria consciência e sua identidade (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). Cada vez que o conteúdo assistido estiver denunciando a realidade do sujeito há uma perda no estado de fluxo e conseqüentemente no que vimos como sensação de aceleração do tempo.

Pode-se dizer assim que acelerar o tempo de reprodução de um vídeo apresenta-se de certa forma como um paradoxo, onde ao se tentar avançar o tempo cronológico o sujeito estaria por ter uma perda da qualidade do tempo pessoal que não é medida cronologicamente. Apesar de haver o ganho de tempo literal, uma vez que um conteúdo que dure uma hora poderia ser visto em 40 minutos, a possibilidade de aceleração de tempo sentida pelo espectador poderia deixar de ocorrer.

Outro elemento que indica a perda da qualidade da experiência no caso em questão é o do encurtamento dos tempos de pausa e silêncio. “Mesmo o silêncio pode ser utilizado para convocar o espectador a participar da cena. Às vezes, uma curta ausência de som evoca um espaço para a reflexão” (FANTINI, 2013, p.138). Ao acelerar os momentos de pausa, que representam a falta, ele teria menos tempo para compreender e concluir certos sentimentos, se pegarmos a ideia de tempo lógico de Lacan.

Por fim, a edição dos cortes apresentaria de maneira ainda mais rápida, também encurtando o tempo de compreensão. Podemos fazer um paralelo desse fato com a própria vida do espectador, que mais do que nunca tem sua realidade cada vez mais fragmentada, entre um consumo e outro. O próprio conteúdo exibido e consumido reflete como em um espelho a lógica fragmentada que busca cobrir qualquer tentativa de surgimento da falta na sociedade.

4.4. Considerações finais e suposições sobre os próximos tempos

Ao fazer uso da tecnologia de aceleração da reprodução o indivíduo está de fato dando legitimidade à lógica de consumo que é imposta como demanda do Outro na sociedade. Tal demanda acaba por dar ao sujeito a sensação de aceleração de tempo uma vez que o que resta a cada pessoa é apenas “instante do olhar”. O consumo desenfreado dentro do contexto do entretenimento ganha nova força com a tecnologia analisada nesse estudo.

As pessoas têm o poder em mãos para consumir e consumir em excesso abafando qualquer vazio que possa emergir. Nesse sentido o acelerador de tempo acaba alimentando a lógica da sensação de aceleração de tempo sentida nos dias atuais.

Por outro lado, a experiência em si de se assistir um filme, perde sua qualidade quando o tempo de reprodução do mesmo é acelerado. Uma vez que a “quantidade” entra em cena algo é perdido e a qualidade da imersão diminui. Isso nos leva a um paradoxo da aceleração do tempo quando o sujeito vive a experiência. A perda do *flow* impossibilita que durante o processo de se assistir o filme o sujeito sinta os tais minutos passar mais depressa, apenas percebe que há uma aceleração na velocidade do tempo cronológico do filme. Para a psique do indivíduo o aproveitamento é inferior em relação à velocidade de reprodução padrão do mesmo conteúdo.

Mas, podemos dizer ainda, que assim como fomos acostumados aos recursos do cinema que formaram nosso olhar enquanto espectador, poderemos aprender uma nova linguagem. Nesse novo código o conteúdo passa em um tempo diferente ao da realidade, mais próximo dos sonhos que não tem sequer temporalidade. Podemos até pensar além, e realizar algumas suposições prevendo que a indústria do cinema poderá incorporar tal linguagem, acelerando o tempo de seus filmes, inserindo cortes ainda mais rápidos e momentos de clímax mais intensos em seus filmes. Algo que não soa tão estranho se compararmos a velocidade dos filmes de ação de hoje aos de dez ou vinte anos atrás, ou as séries que buscam colocar momentos de clímax em todos os episódios de uma temporada.

Até onde se puder acelerar o tempo para cobrir o vazio, mecanismos que auxiliem tal fato continuarão aparecendo e disseminando tal lógica que funciona como motor da sociedade.

5. Conclusão

A oferta de informação é tão grande que lidar com a falta já não soa como um problema. A substituição do objeto é facilmente realizada em um contexto de excessos. Quanto mais rápido for o tempo de contato com o objeto, mais descartável esse objeto se torna e mais rápido nos desapegamos dos mesmos. Menos conflitos, menos faltas e menos luto.

O excesso da informação não abre espaço para que possamos lidar com os vazios de nossas vidas. Abre espaço apenas para a pressa de tentar preencher qualquer espaço e tempo disponível.

As tecnologias VSP (Variable Speed Playback) chegam ao mundo para materializar e dar mais força ao que já acontece nessa sociedade do “hiper”, onde a falta desaparece a qualquer oportunidade de consumo que puder abafá-la. O sujeito tem em mãos justamente mais controle para lidar com o vazio e conseqüentemente com a demanda desse grande Outro.

Tal sintoma transcende nossa realidade e vai para a tela dos dispositivos tecnológicos de nossos tempos. O espectador estaria por reproduzir na tela o que já ocorre em sua vida. Nem nos filmes há espaço para ele lidar com a falta do outro, aqui representado pela personagem, já que ele encurta o tempo de reflexão. Nessa nova realidade acelerada do conteúdo, podemos pensar, ainda que imagetivamente, que nem a própria personagem possui tempo para fazer suas reflexões, espelhando a realidade encontrada fora da tela.

Temos assim uma atividade que se desdobra como um combustível à cultura que vivemos. Apesar de na cultura brasileira existir uma grande predisposição para o consumo em excesso de conteúdos multimídias, como vimos, a tecnologia em questão ainda é de difícil acesso. A limitação de seu uso por falta de conhecimento ou de certa literacia para utilizá-la podem atuar contra a proliferação de seu uso em uma escala maior. Mas, uma vez que tal tecnologia se democratizar, e existe a vontade para tal já que, como vimos, grandes empresas investem nesse tipo de recurso incluindo *VOD*, poderemos estar frente a um caminho sem volta.

Mas, como analisamos, este cenário pode se tornar um pouco menos distópico uma vez que há motivos para que o uso não se dissemine. A experiência de se assistir filmes e séries em velocidade superior apresenta-se como inferior, comprometendo diretamente a imersão no conteúdo. Surge assim a questão: até que ponto o indivíduo está disposto a renunciar a experiência de imersão para continuar o consumo? Esse limite só poderá ser analisado se o mesmo indivíduo se encontrar com a falta e ter um tempo de compreensão de suas ações. De qualquer forma a falta e a tentativa de lidar com ela se mostra cada vez mais necessária para nossos tempos.

Para concluir, a filósofa Maria Zambrano já em meados do século passado trazia uma reflexão essencial para a contemporaneidade.

“Sendo o tempo, por excelência, o nosso meio vital, devíamos saber respirá-lo como o ar. Saber respirar é a primeira condição para saber movimentar-se, caminhar, atravessar o espaço. Os atletas devem tê-lo sabido sempre. E há uma relação entre o saber movimentar-se fisicamente e o saber movimentar-se na história” – livre tradução (Zambrano, 1958, p.34).

Saber dar sentido ao tempo pode ser a nossa salvação, pois só assim teremos tempo para degustá-lo.

Referências Bibliográficas

AMARAL, Luis. (2007). **A sociedade da informação: a 4ª revolução da informação** (85-92) in Sociedade da Informação – O Percorso Português. Lisboa: Edições Sílabo, Ltda.

BAUMAN, Zygmunt (2007). **Tempos líquidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

BOURDIEU, P. (1973). **Cultural Reproduction and Social Reproduction**, In: Richard Brown (ed.) Knowledge, Education, and Cultural Change, p. 71-112

CARDOSO, Gustavo (2003). **Internet**, Lisboa: Quimera

CARDOSO, Gustavo; QUINTANILHA, Tiago; CAETANO, Miguel; ESPANHA, Rita, JACOBETTY, Pedro (2013). **O P2P e o futuro em Rede do cinema europeu in A Sociedade dos Ecrãs**. Lisboa: Edições tinta-da-China, Ltda.

Castells, Manuel. (2003). **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar

Castells, Manuel; Cardoso, Manuel (2005). **A Sociedade em Rede. Do conhecimento à acção Política**. Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.

CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY (1990). **Flow: the psychology of Optimal Experience**. New York: Harper na Row.

CSIKSZENTMIHALYI, MIHALY (1992). **A Psicologia da felicidade**. São Paulo: Saraiva.

DE SA, Vanessa Mendes Moreira (2016). **Brazil: Netflix, Vpns And The ‘Paying’ Pirate**. In Theory on Demand #18. Geoblocking and Global Video Culture. Institute of Network Culture, Amsterdam, 2016.

DUQUE, EDUARDO (2012). **Contributos para a compreensão da aceleração do tempo**, In: Os tempos sociais e o mundo contemporâneo. Um debate para as ciências sociais e humanas. Universidade do Minho: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade / Centro de Investigação em Ciências Sociais. Minho, Portugal.

FANTINI, J. (2013). **A Invenção do Espectador e as Novas Subjetividades: da Renascença ao Cinema 3D, dos Games ao Ciberespaço**, In: *Semiótica Psicanalítica: Clínica da Cultura*. 1.a ed. São Paulo : Iluminuras.

FREUD, SIGMUND (1916 [1915]). **Sobre a Transitoriedade**, em Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de **Sigmund Freud**, vol. XIV. Rio de Janeiro: Imago, 1977.

GALBRAITH, JOEL D. (2001). **Variable Speed Playback of Digitally Recorded Lectures: Evaluating Learner Feedback**. Center for Instructional Design. Brigham Young University. Provo, Utah. Dezembro de 2001.

GARCEZ, MARCIA MULLER; COHEN, RUTH HELENA PINTO (2011). **Ponderações sobre o tempo em psicanálise e suas relações com a atualidade**. *Psicol. rev. (Belo Horizonte)* [online]. 2011, vol.17, n.3, pp. 348-362.

INNERARITY, DANIEL (2011). **O Futuro e os seus Inimigos. A paisagem temporal da sociedade contemporânea. Uma teoria da aceleração**. Lisboa: Teorema.

JACKSON, S. A., & CSIKSZENTMIHALYI, M. (1999). **Flow in sports: The keys to optimal experiences and performances**. Champaign, IL: Human Kinetics.

LACAN, J. (1957-58). **O seminário. Livro 5: As formações do inconsciente**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

LACAN, J. (1945). **O tempo lógico e a asserção a certeza antecipada**. In _____. *Escritos/ Jaques Lacan*, tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1998.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean (2010). **A Cultura-Mundo – Resposta a uma Sociedade Desorientada**. Lisboa, Edições 70, Janeiro de 2010

Matrix, Sidneyeve (2014). **The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends**. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures, Volume 6, Issue 1, Summer 2014*, pp. 119-138.

MENDONÇA, RENATA LUCINDO (2010). **A CASTRAÇÃO E O TEMPO**, In: *Almanaque On-line* n.7. Instituto de Psicanálise e Saúde Mental de Minas Gerais. Publicado em dezembro de 2010. Disponível em: <http://www.institutopsicanalise-mg.com.br/psicanalise/almanaque/07/Textos/RenataLucindo.pdf>

STÜRMER, Adriana; SILVA, Giana Petry Dutra da (2015). **Do DVD ao online streaming: a origem e o momento atual do Netflix**. Universidade Feevale/RS.

TENNER, EDWARD (2004). **Our Own Devices: How Technology Remakes Humanity**. Princetown University: Vintage.

ZAMBRANO, M. (2002). **Persona y democracia: la historia sacrificial**. Madrid: El Pabellón.

Pesquisas e estudos:

Ericsson. (2015). **COMMUNICATION IN THE WORLD OF APPS - Understanding how app usage is transforming the way we Interact**. An Ericsson Consumer Insight Summary Report June 2015. Disponível em: <http://www.ericsson.com/res/docs/2015/consumerlab/ericsson-consumerlab-communication-in-the-world-of-apps.pdf>

Ericsson (2014). **Consumo de streaming se aproxima da TV tradicional, revela Ericsson**. Estudo Ericsson ConsumerLab TV & Media 2014. Publicado em: 2014-09-04. Disponível em: http://www.ericsson.com/br/news/2014-09-04-tvm-po_254740125_c

E.life Intelligence (2014). **Hábitos e Comportamento dos Usuários de Redes Sociais no Brasil**. Publicado em 2014. Disponível em: <http://www.elife.com.br/estudohabitos/#>

Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) (2014). **Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros - TIC Domicílios 2014**. Disponível em: <http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros/>

Akamai Technologies, Inc (2015). **Second Quarter 2015 ‘State Of The Internet’ Report**. Disponível em: <https://www.akamai.com/us/en/about/news/press/2015-press/akamai-releases-second-quarter-2015-state-of-the-internet-report.jsp>

Google e Provokers (2015). **Pesquisa revela a intimidade dos brasileiros com o YouTube**. Publicado em Novembro de 2015. Disponível em:

<https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/articles/intimidade-dos-brasileiros-com-youtube.html>

Notícias e reportagens:

Simões, Helton Gomes; Reis, Thiago (2015). **Velocidade da banda larga no Brasil varia entre taxas de Líbia e Japão**. Publicado em 13/05/2015. Portal G1. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/velocidade-da-banda-larga-no-brasil-varia-entre-taxas-de-libia-e-japao.html>

FELDMAN, BRIAN (2015). **Fast Playback and the Art of Speed Leisure**. The Atlantic. Publicado em 03/03/2015. Disponível em: <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/03/fast-playback-and-the-art-of-saving-time/386567/>

Exame, 2014. **YouTube afirma que Brasil é o segundo país em consumo de vídeos do portal**. Notícia publicada em 26/07/2014. Disponível em: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/youtube-afirma-que-brasileiros-sao-maiores-consumidores-de-videos-no-portal>

Zimmerman, Neetzan (2013). **Kevin Spacey faz o alerta definitivo aos executivos de TV anti-tecnologia**. Gizmodo. Publicado em 27/08/2013. Disponível em: <http://gizmodo.uol.com.br/kevin-spacey-faz-o-alerta-definitivo-aos-executivos-de-tv-anti-tecnologia/>

Feltrin, Ricardo (2016). **Fim do mistério. Saiba quantos filmes e episódios há na Netflix no Brasil**. UOL. Publicado em 18/02/2016 . Disponível em: <http://tvefamosos.uol.com.br/noticias/ooops/2016/02/18/fim-do-misterio-saiba-quantos-filmes-e-episodios-ha-na-netflix-no-brasil.htm>

Gusmão, Gustavo (2015). **Brasil é o segundo país com mais downloads em ranking de pirataria**. Publicado em: 19/02/2015. Disponível em: <http://exame.abril.com.br/tecnologia/noticias/brasil-e-o-segundo-pais-com-mais-downloads-em-ranking-de-pirataria>

'Game of Thrones' é a série de TV mais baixada ilegalmente no mundo. Publicado em: 28/08/2014. Disponível em:

<http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2014/08/brasil-e-o-campeao-de-usuarios-que-baixam-series-de-tv-ilegalmente.html>