



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

OTÁVIO VASSÃO

**TELEVISÃO E MEDIAÇÕES NO TWITCH TV: OS CANAIS *kennybeats* e
*aarongoldberg***

Pelotas/RS

2021

OTÁVIO VASSÃO

**TELEVISÃO E MEDIAÇÕES NO TWITCH TV: OS CANAIS *kennybeats* e
*aarongoldberg***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas/RS
2021
OTÁVIO VASSÃO

**TELEVISÃO E MEDIAÇÕES NO TWITCH TV: OS CANAIS *kennybeats* e
*aarongoldberg***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

Prof. Michael Abrantes Kerr

Prof. Fábio Souza da Cruz

RESUMO

A pesquisa aborda os conceitos de fluxo televisivo e mediações dentro de dois canais de música no Twitch TV, kennybeats e aarongoldberg. A noção de fluxo televisivo adotada pela pesquisa é oriunda de Raymond Williams, enquanto a noção de mediações provém de Martín-Barbero. Serão considerados também os desdobramentos destas noções a partir de estudos mais recentes que já envolvem objetos expandidos como o streaming. Interessa ver como se configura o observador dentro dessa nova janela midiática, bem como compreender se esse observador recupera e agencia modos e mediações já conhecidos na experiência de mídias tradicionais como o tempo e o espaço da televisão e do rádio.

PALAVRAS-CHAVE: Twitch TV; Televisão; Mediações; Fluxo Televisivo

ABSTRACT

This paper aims to discuss the concepts of flow and mediations as it pertains to Twitch TV music streamers kennybeats and aarongoldberg. The concept of flow adopted by this research comes from Raymond Williams, while the notion of mediations comes from Martín-Barbero. Subsequent developments of these notions that arise from studies examining expanded mass media objects such as streaming will also be utilized. Furthermore, it's important for this research to examine how a new type of viewer positions himself when he consumes a type of media that is relatively recent, in an effort to understand if this viewer restores mediations that are already known in the traditional time and space experiences of television and radio.

KEYWORDS: Twitch TV; Television; Mediations; Flow;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Lives dos canais kennybeats e aarongoldberg	9
Figura 2 - Live do canal kennybeats durante um momento de composição	17

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. TELEVISÃO E MEDIAÇÕES	10
2. OS CANAIS KENNYBEATS E AARONGOLDBERG	13
3. CRUZAMENTO TEÓRICO	16
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	20

INTRODUÇÃO

Essa pesquisa se caracteriza como o estudo de um período transitório no cenário audiovisual. A produção televisiva tradicional se movimenta para adaptar-se a novos hábitos de consumo, transformando-se em apenas uma das “telas” experienciadas por espectadores, ao dividir seu espaço com computadores pessoais, smart tv’s e *smartphones*. Ocorre, em outro espaço, a expansão de uma produção “nativa” da *internet*, representada tanto por plataformas de *vídeo-on-demand* (VOD) que apresentam certa curadoria ou programação de seu conteúdo, como por serviços que abrem espaço para contribuições de seus usuários enquanto “produtores de conteúdo” e realizadores audiovisuais, em maior ou menor grau.

A partir disso, irei enfatizar o papel do Twitch TV, um *website* criado em 2011 para suprir demandas de transmissão ao vivo de jogos, que posteriormente passou a abrigar também transmissões feitas por músicos e artistas visuais, dentre outros perfis. Como uma das plataformas mais populares da internet, o Twitch TV chama a atenção por certo anacronismo embutido em seu nome. Quais aspectos da “TV” tradicional podem ser identificados nesse novo meio de consumo?

Dentro desse universo, a pesquisa aborda dois canais relacionados com o tema da música no Twitch TV, *kennybeats* e *aarongoldberg*¹, examinando-os através do conceito de fluxo televisivo estabelecido por Raymond Williams em *Televisão*, bem como pelas mediações elucidadas por Martín-Barbero em *Dos Meios às Mediações*, aliados aos desdobramentos subsequentes presentes em estudos mais recentes de objetos expandidos como o *streaming*. Por meio dessa lente, revela-se importante compreender o observador que, embora esteja consumindo uma janela midiática relativamente recente, *a priori*, recupera e agencia modos e mediações já observados nas experiências tradicionais de tempo e espaço da televisão e do rádio².

Quero chamar a atenção para a importância de pensar nessas novas janelas audiovisuais dentro de um espaço de pesquisa. À medida que essas plataformas tornam-se cada vez mais populares, contemplar suas especificidades se torna essencial para uma formação audiovisual, tanto pelo entendimento de novas possibilidades de linguagem como pela compreensão de novas oportunidades de mercado.

Pensar o fluxo televisivo e seus desdobramentos no *streaming* é também afirmar a existência cultural das formas populares de consumo midiático dentro da formação ofertada

¹ O nome dos canais será escrito em minúsculas, pois são identificados assim dentro da plataforma. Ao me referir ao nome dos streamers, utilizarei a grafia padrão.

² Pela via barberiana, a TV e o Rádio são mídias bastante complementares, especialmente no que se refere a oralidade e o dispositivo da “presença”.

pelo curso de cinema e audiovisual da UFPEL. Nesse sentido, ao estudar as complexidades da herança televisiva, busco compreender a mediação tecnológica não como incompatível com a criação artística, mas como intercâmbio que tensiona e informa essa criação. Martín-Barbero caracteriza as noções fatalistas sobre a indústria cultural da seguinte maneira:

(...) as concepções pessimistas que chegam até esse ponto, sejam de esquerda ou de direita, conservam fortes laços de parentesco, às vezes vergonhoso, com aquela *intelligentsia* para a qual o popular sempre se identifica com o infantil, com o ingênuo, com aquilo que é cultural e politicamente imaturo. É o mesmo círculo que durante longos anos se negou a ver no cinema a mais mínima possibilidade de interesse estético (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 265).

Ao compreender os objetos expandidos como herdeiros de uma cultura de massa como a da televisão tradicional, é possível examinar sua relação com a lógica do mercado, não como algo degradante à intencionalidade artística, mas como manifestações de uma pulsão social que reorienta os próprios formatos, plataformas e meios.

Por um lado, serviços de *streaming* como o Netflix trazem consigo a herança de um conteúdo televisivo altamente valorizado. Amanda D. Lotz estabelece em *The television will be revolutionized* (2007) a definição de conteúdo valorizado como aquele que é ativamente buscado pela audiência, em contraposição ao consumo “passivo” do fluxo televisivo. Representado pelas séries de grande orçamento como *Breaking Bad* e *The Sopranos*, esse tipo de conteúdo tornou-se o carro-chefe de uma era pós emissoras, caracterizada pela autora por sua “oportunidade de experienciar a televisão independente de um fluxo determinado externamente” (LOTZ, 2007, p. 13).

Um dos efeitos paralelos desse processo de transformação é o sufocamento de formatos antigos da televisão, onde a motivação do espectador não é a busca por um conteúdo específico, mas o desejo por companhia, caracterizado pelo trânsito entre foco e distração. Programas com entrevistas e apresentações musicais, sustentados pelo imediatismo da montagem ao vivo e o coloquialismo dos apresentadores, tendem a ser menos valorizados nos catálogos de plataformas de VOD, habitados majoritariamente por seriados e filmes. Por outro lado, nas plataformas que permitem a publicação de conteúdos por parte dos usuários, vive-se uma efervescência audiovisual que tende a ficar isolada do conteúdo mais valorizado quando observada em um universo de pesquisa. A compreensão, ainda que inicial, é que ambos os tipos de conteúdo devem ser observados como fenômeno, em conjunto com suas audiências, e não apenas a partir de suas condições de produção.

Ao compreender este cenário, é possível caracterizar o surgimento do Twitch TV como uma retomada de agenciamentos da televisão antiga. A plataforma, ocupada por

transmissões centradas na figura do *streamer*, apropria-se do imediatismo da televisão, potencializado por meio da interatividade. Surge um cenário altamente transitório, onde o fluxo de atenção do espectador informa o fluxo televisivo da plataforma, e vice-versa. Com isso em mente, almejo observar, por meio de uma revisão teórica de dois textos tradicionais nos estudos sobre a televisão, *Televisão* (WILLIAMS, 2016) e *Dos Meios às Mediações* (MARTÍN-BARBERO, 2003), bem como seus desdobramentos subsequentes, como se dá o agenciamento desse fluxo quando mediado por canais de música do Twitch TV, tendo como recorte os *streamers kennybeats* e *aarongoldberg* dentro desse interesse.

Kenny Beats é um produtor musical, engenheiro de som e compositor conhecido por suas contribuições dentro do âmbito do *hip-hop*. Nos últimos anos, tornou-se uma figura midiática influente dentro da esfera musical da internet ao construir uma presença no Youtube e no Twitch TV, com transmissões centradas em um conteúdo altamente reminescente das narrativas utilizadas na televisão. Em suas batalhas de *beat*, reúne produtores musicais em uma competição propícia à criação de narrativas e personagens recorrentes, mediados por uma comunidade de espectadores que compõe ativamente a estrutura do conteúdo veiculado. O conteúdo é produzido com uma equipe de diversos profissionais, embora seja centrado na figura do streamer.

Aaron Goldberg, por sua vez, é um engenheiro de som e multi-instrumentalista cujas transmissões no Twitch TV são focadas no improviso musical constante, caracterizando um conteúdo cuja temporalidade é concebida a partir da própria plataforma de veiculação. Com enfoque na performance de longa duração, representa um formato audiovisual cuja existência é possibilitada justamente pelo advento das novas formas de consumo.

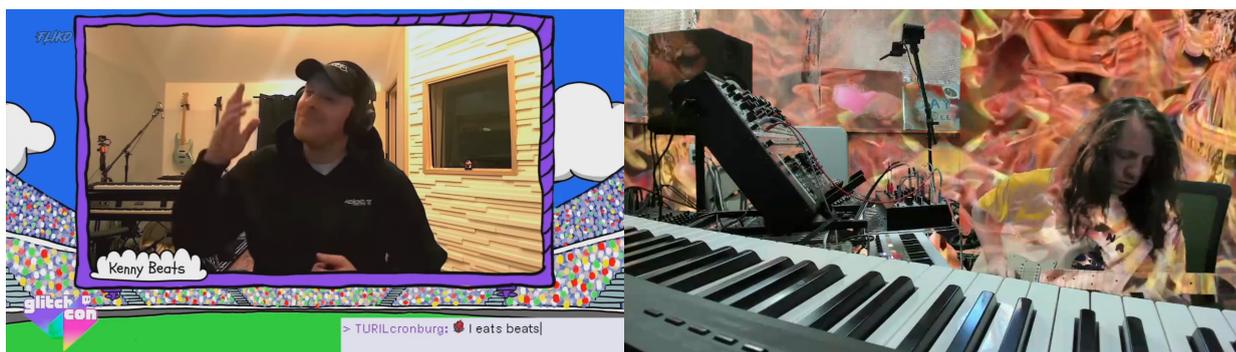


Figura 1 - Lives dos canais kennybeats e aarongoldberg
Fonte: imagem capturada pelo autor

À medida que o observador/participante, por meio de seus hábitos, opera na construção do fluxo televisivo, torna-se também importante compreender mais a fundo como se configura esse observador e qual o papel da sua recepção na construção das mediações.

Para tal, serão utilizadas experiências prévias do pesquisador no papel de espectador dos canais observados, se aprofundando nas comunidades que os orbitam e interagindo no chat síncrono e dispositivos paralelos de comunicação que comumente acompanham as transmissões, como os canais no Discord³.

Tal intenção configura um horizonte empírico para a pesquisa onde entra em cena o repertório pessoal e também certo grau de participação ativa junto às comunidades de espectadores dos canais, uma vez que essa participação integra a experiência do observador/usuário da plataforma. Para isso, serão utilizados métodos apresentados em *Etnografia* (GUBER, 2001) e posteriormente adaptados para pesquisas online em *Etnografia para a Internet* (HINE, 2000) para realizar uma observação empírica e participante de via etnográfica sobre os canais escolhidos. Subsequentemente, será realizado um cruzamento dessa observação com o quadro teórico de fluxo televisivo e mediações.

Cabe observar que, ainda que sejam utilizados repertórios teóricos que aproximam-se dos estudos de recepção, a pesquisa não está diretamente relacionada com tais práticas. Não serão utilizadas entrevistas com usuários/espectadores, mas sim relatos do próprio pesquisador, filtrados pela lente das mediações e do fluxo televisivo.

1. TELEVISÃO E MEDIAÇÕES

Nesta parte, a pesquisa traz a revisão teórica dos autores principais para a investigação. Primeiro, será revisada a noção de fluxo televisivo em Raymond Williams e, após, a noção de mediações em Martín-Barbero, ambos em conjunto com os desdobramentos e discussões que fomentaram.

Televisão, de Raymond Williams, publicado em 1974, torna-se influente ao descrever de maneira multifacetada o meio televisivo. Ao investigar as relações entre tecnologia, sociedade e formas culturais, bem como as pressões representadas por forças políticas e econômicas, o autor compreende a TV como uma experiência cultural sustentada por complexas articulações sociais, como parte de um grande processo de redimensionamento do espaço doméstico moderno. Sua obra se contrapõe aos estudos de mídia precedentes, à medida que rejeita concepções que abstraem o surgimento da tecnologia televisiva, tanto aquelas que se apegam ao determinismo tecnológico como aquelas que caracterizam a televisão como sintoma de um processo social externo, em prol da idéia de uma invenção intencional que surge como resposta à tensões e demandas práticas, resultado

³ Plataforma de interação por voz onde grupos se reúnem, unidos por interesses em comum, dentro de servidores diversos. Muitos streamers possuem servidores próprios, onde possibilitam a interação entre espectadores, fomentando assim a comunidade que os orbita.

concomitante de um “conjunto de desenvolvimentos na eletricidade, telegrafia, fotografia, cinema e rádio.” (WILLIAMS, 2016, p. 26)

Williams realiza seus estudos por meio da análise de dois paradigmas: a televisão pública britânica, especialmente a BBC, e a televisão comercial norte-americana. Por mais que o autor não pudesse prever o surgimento de meios televisivos na internet, como o Youtube e o Twitch TV, seu modelo de compreensão dos fenômenos midiáticos permanece relevante como ponto de partida, passível de novos entendimentos e interpretações. No quarto capítulo de *Televisão*, Williams estabelece o conceito mais influente da obra: a ideia de fluxo televisivo. A partir de suas experiências com a TV norte-americana, passa a compreender a estrutura televisiva não como composta de unidades segregadas de anúncios e programas, mas da seguinte maneira:

(...) um fluxo planejado, em que a verdadeira série não é a sequência publicada de programas, mas essa sequência transformada pela inclusão de outro tipo de sequência, de modo de que essas sequências juntas compõem o fluxo real, a real “radiodifusão” (WILLIAMS, 2016, p. 100).

Apesar de sua grande difusão, o conceito de fluxo televisivo não se encontra imune às posições críticas, a exemplo das preocupações apresentadas por Arlindo Machado e Marta Lucía Vélez no artigo *Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão*, publicado em 2007. Para os autores, “a ideia de programa leva ainda, sobre a ideia de fluxo, a vantagem de permitir uma abordagem seletiva e qualitativa.” (MACHADO, VELEZ, 2007, p. 5). Compreender a TV por meio do fluxo, nessa concepção, invariavelmente homogeneiza a produção televisiva. Outros autores focam sua atenção na necessidade de atualizar a concepção de fluxo para as configurações midiáticas do século XXI. Para Amanda D. Lotz, a adoção de nichos televisivos, com canais focados em interesses particulares, bem como o advento do *on-demand*, interrompem o modelo do fluxo em favor de algo que se assemelha muito mais a uma biblioteca ou uma banca de jornais, com segmentos mercadológicos bem definidos, guiados pela lógica do consumo de programas individuais.

Nesse prisma, há também um movimento que visa adaptar e traduzir os conceitos estabelecidos por Williams para as novas formas de consumo audiovisual da internet. José Van Dijck aponta, em *After the Break*, publicado em 2013, o surgimento de um novo panorama midiático articulado pelo conteúdo gerado por usuários. Ao falar do Youtube, a autora ressalta a necessidade de levar em conta o esfacelamento de antigos modelos econômicos, bem como de lógicas pré-estabelecidas do direito autoral, como fonte de novas fricções e tensões sociais. Para Van Dijck, a plataforma articula uma herança próxima do

home video, e “não é, de maneira alguma, um equivalente ou mesmo derivado da televisão” (VAN DJICK, 2013, p. 148). Nesse contexto, torna-se importante ressaltar a importância de pensar o Twitch TV num âmbito de pesquisa, visto que a plataforma recupera e recontextualiza aspectos da produção televisiva previamente adormecidos no âmbito das mídias alternativas.

Ao mesmo tempo que o pensamento multifacetado de Raymond Williams torna-se seminal para a compreensão da televisão, tal pensamento não contempla muitas das especificidades latino-americanas que constroem nossos paradigmas midiáticos. Nesse contexto, Martín-Barbero se situa como um dos autores que mais contribuiu para uma reflexão sobre os meios massivos da América Latina. Ao analisar o fenômeno dos gêneros, principalmente no âmbito das telenovelas, o autor estende o estudo da comunicação para além dos meios, deslocando-o para os processos de comunicação que permeiam o cotidiano. Para Martín-Barbero:

(...) em vez de fazer a pesquisa a partir da análise das lógicas de produção e recepção, para depois procurar suas relações de imbricação ou enfrentamento, propomos partir das mediações, isto é, dos lugares dos quais provêm as construções que delimitam e configuram a materialidade social e a expressividade cultural da televisão (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 292).

A partir da análise das mediações, o pesquisador passa a contemplar aspectos importantes do popular-massivo na cotidianidade. Ao discorrer sobre o fenômeno da *simulação de contato* pelo qual a televisão elabora seu modo de comunicação, o autor identifica a entrada brusca do mundo da ficção dentro dos espaços cotidianos. Essa irrupção, mediada pela dispersão de atenção que a cotidianidade privada apresenta, é amenizada por intermédios que suavizam o trânsito entre ficção e real. A disposição de um tom coloquial, ou mesmo a presença de um apresentador, presente nos noticiários, programas educativos, culturais, entre outros, caracterizam intermédios fundamentais da televisão.

É possível compreender a herança desses intermédios televisivos no Twitch TV, onde deixam de ser apenas dispositivos de amenização do choque entre ficção e realidade para se tornarem o principal atrativo da plataforma. Para Veneza Ronsini, essa configuração quebra os modelos tradicionais de autoridade, substituindo-os por celebridades do jornalismo, do esporte, do cinema e da ficção televisiva – e na expansão proposta nesta pesquisa – pelo *streamer*.

Martín-Barbero caracteriza o espaço da televisão como “dominado pela magia do ver: por uma proximidade construída mediante uma montagem que não é expressiva, e sim funcional, sustentada na base da gravação ao vivo” (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 295).

Configura-se uma linguagem, por vezes, pautada pela economia narrativa, potencializada por uma sensação de imediatez que reflete os traços que dão forma ao cotidiano. Os efeitos desse panorama são diversos, especialmente sobre a temporalidade articulada pela TV, que passa a ser composta por fragmentos e repetições. Veneza Ronsini discorre sobre os desdobramentos dessa temporalidade:

Os meios de comunicação como aparatos tecnoperceptivos, especialmente os meios audiovisuais, mobilizam-nos para a simultaneidade das tarefas, abolem o passado e o futuro na fabricação do império das novidades que necessitam ser consumidas com voracidade, instantaneamente, e resulta em uma vivência fragmentada e heterogênea tal como o ritmo das imagens nas telas da televisão e do computador (RONSINI, 2010, p. 12).

Como observa Ronsini neste mesmo texto, a noção de mediações é bastante fluida e passou por diversas revisões a partir de sua primeira publicação. No entanto, para a presente pesquisa, interessa a proposição das três primeiras mediações: a cotidianidade familiar, a competência cultural e a temporalidade social, tendo em vista que tematiza-se aqui um desenho “tradicional” de televisão que relaciona-se com o presente em um movimento arqueológico.

2. OS CANAIS KENNYBEATS E AARONGOLDBERG

Neste momento, a pesquisa traz a observação dos canais kennybeats e aarongoldberg. Na observação, entram questões empíricas da experiência do pesquisador como participante dentro dessas comunidades. Essas observações, posteriormente, serão interpretadas em conexão com o quadro teórico estabelecido.

Em um primeiro momento, o interesse particular na figura midiática do produtor musical Kenny Beats surgiu da identificação de sua *tag*⁴ em músicas de diversos artistas do cenário de *hip-hop* independente norte-americano. Aos poucos, por intermédio do algoritmo do YouTube, entrei em contato com vídeos que possuíam recortes de suas transmissões ao vivo no Twitch TV. Nesse momento, aflorou o interesse pelo que parecia ser uma cena vibrante de produtores musicais diversos, investidos em uma comunidade centrada na figura de um *streamer* que transmite seu processo de composição e mixagem integralmente. Esse fluxo do YouTube para o Twitch TV é, na experiência cotidiana, muito comum, e muitas vezes encorajado por produtores de conteúdo. O Youtube possibilita o acesso a um público mais extenso ao promover a circulação indefinida dos vídeos, enquanto o ato de trazer

⁴ Um pequeno áudio que geralmente toca durante a introdução de beats de hip-hop, contendo o nome do produtor ou uma frase comumente associada ao mesmo.

esses públicos para outros conteúdos e dispositivos como o Twitch TV traz consigo benefícios monetários mais próximos, já que o sistema de doações, subscrições e parcerias da plataforma é mais robusto e acessível para canais menores⁵.

O tipo de conteúdo encontrado no canal não é inédito. Entretanto, é muito comum que vídeos protagonizados por produtores musicais sejam intermediados por empresas que fabricam *hardware* ou *software* voltados para música, em um ambiente onde tais produtores são convidados para falar sobre seus métodos através de vídeos patrocinados. Torna-se interessante observar, portanto, uma transmissão aparentemente independente vindo de uma dessas figuras, com um ar de coloquialismo e intimidade característico de criadores de conteúdo nativos da internet, semelhante aos *streamers* de jogos no Twitch TV.

A partir daí foi realizado o processo de observação das interações entre *streamer* e público por meio do chat síncrono, onde é possível compreender diferentes tipos de dinâmica que variam de acordo com o formato de transmissão estabelecido. Durante as transmissões de composição, a interação às vezes se torna escassa e o chat desenvolve uma lógica interna que remete às conversas entre um grupo de amigos no sofá enquanto assiste televisão. O produtor, envolto em seus processos e métodos, distancia-se da figura de apresentador para tornar-se uma figura observada com curiosidade, quase por uma câmera intrusa ou incidental.

Outra dinâmica se desdobra durante as competições de *beat* realizadas pelo produtor. Numa lógica mais “televisiva”, é possível observar uma transmissão estruturada onde o *streamer* desenvolve o papel de apresentador, intermediando um programa com personagens recorrentes, como produtores que já submeteram *beats* em transmissões anteriores. O chat síncrono, nessa lógica, torna-se ativo no estabelecimento do ritmo do conteúdo, realizando um papel importante na escolha dos participantes e vencedores da competição e a interação entre figura midiática e público desenvolve-se de maneira contínua.

A lógica interna que se desenvolve do chat síncrono aponta para o estabelecimento de certa “comunidade virtual”. Tal cenário comunitário, implicando reconhecimentos mútuos, não se firma neste chat devido à velocidade das mensagens e a grande quantidade de comentadores. Por outro lado, no Discord no produtor a discussão floresce à medida que é guiada por regras de conduta e submetida a divisão por interesses, exemplificada por salas dedicadas ao envio e crítica de músicas autorais, enquanto outras são dedicadas ao compartilhamento de produções visuais como fotografias e capas de álbum, entre diversas

⁵ Como observado no TCCT de Luiza Chies (2021), para fazer parte do programa de parcerias, um determinado canal no Youtube precisa ter indicadores muito superiores para obtenção de retorno financeiro. Ao passo que, no Twitch TV é possível que um conteúdo seja sustentável com uma comunidade menor de apoiadores.

outras. Dessa maneira, surge um organismo que se aproxima dos populares fóruns da web 2.0, com novos elementos representados pela interação por voz e pela presença constante – o fórum não é mais um site cujas interações cessam a medida que o usuário deixa de acessá-lo – mas um desdobramento pulsante que está sempre “rodando” em segundo plano no computador ou celular do usuário.

Se a lógica das interações no canal do produtor musical Kenny Beats é a da imersão na comunidade de espectadores, o canal do músico Aaron Goldberg apresenta outro extremo das mediações dentro do Twitch TV. As comunicações com o público são espaçadas e o chat síncrono torna-se uma adição discreta à transmissão. O foco na performance de longa duração traz consigo uma dilatação temporal própria, que implica também numa dispersão da atenção do espectador. É possível especular que com um número maior de visualizações as interações no chat mudariam de forma, porém o descompasso presente entre a quantidade de espectadores e o número pequeno de comentários já denota um tipo de consumo mais próximo ao do rádio, onde a transmissão é fundamentalmente sonora e pode tornar-se plano de fundo para outras atividades. Essa forma de consumo é refletida nas composições e improvisos do músico que geralmente baseiam-se em *loops* extensos com acordes musicais espaçados, onde a introdução de novas camadas sonoras e subtração de camadas prévias tornam-se o motor de uma estrutura musical contínua que perdura durante toda a *stream*.

Nesse contexto, as interrupções do *streamer* assumem uma natureza diferente. Quando o músico, esporadicamente, pega seu microfone para comunicar-se com o público insere um elemento verbal dentro da transmissão que reclama para si a atenção do espectador, atuando de forma semelhante a do locutor que interrompe a programação contínua do rádio para fazer seus anúncios. O formato estabelecido na *stream* tem também outras consequências, a exemplo da impossibilidade de condensar seu conteúdo. Enquanto transmissões com formatos menos contínuos podem ser recortadas para assumir novos formatos, como o dos *highlights*⁶, o fluxo de improviso constante de aarongoldberg não se encaixa nesse modelo ao apoiar-se na consumo “passivo” de seu desenvolvimento contínuo.

É importante ressaltar também o diferente fluxo de descoberta que levou ao interesse pelo *streamer*. Enquanto o interesse pela figura midiática do produtor Kenny Beats precedeu o acesso a suas transmissões, no caso de Aaron Goldberg o fluxo foi inverso. A descoberta de seu canal ocorreu já dentro do Twitch TV, por meio das recomendações de

⁶ Formato popular no Youtube, onde trechos considerados mais engraçados ou relevantes de uma stream são condensados em um vídeo.

um algoritmo alimentado pelos hábitos do pesquisador. Foi possível observar esse processo se repetindo em outros espectadores, que deixavam comentários denotando a descoberta “acidental” da transmissão, ou mesmo apontavam para uma descoberta pautada em recomendação de terceiros, em um processo de disseminação boca a boca que remete aos métodos tradicionais de divulgação de mídia independente.

3. CRUZAMENTO TEÓRICO

São realizados, nesse momento, os cruzamentos entre as observações previamente realizadas e o quadro teórico proposto na pesquisa, partindo pelo canal do produtor Kenny Beats. Em suas transmissões, fica claro a alternância entre duas mediações de naturezas divergentes. Considerando as devidas proporções, é possível observar um contraste semelhante nas observações de Martín-Barbero acerca das diferentes mediações experienciadas no cinema e na televisão:

(...) entendemos o dispositivo que organiza o espaço da televisão sobre o eixo da proximidade e da magia de ver, por oposição ao espaço cinematográfico dominado pela distância e pela mágica da imagem (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 294).

Ao discorrer sobre o cinema, o autor compreende um espaço que fascina e ao mesmo tempo afasta, onde o espectador mantém certa distância dos objetos e ações presentes em tela. Esse mesmo mecanismo de distanciamento, transposto para o contexto das transmissões de composição do canal *kennybeats*, age sobre as interações entre *streamer* e público reduzindo a interatividade e informando um consumo mais observativo da transmissão. Essas mudanças não se restringem ao campo das interações, sendo também refletidas em alterações na linguagem visual da *stream*, em ângulos de câmera mais afastados, com menos elementos gráficos sobrepostos a imagem e uma iluminação colorida que passa a tingir todos os objetos em cena. Esse distanciamento experienciado não é completo, visto que não advém de uma tentativa de poética cinematográfica, como pode ser visto na Figura 2.

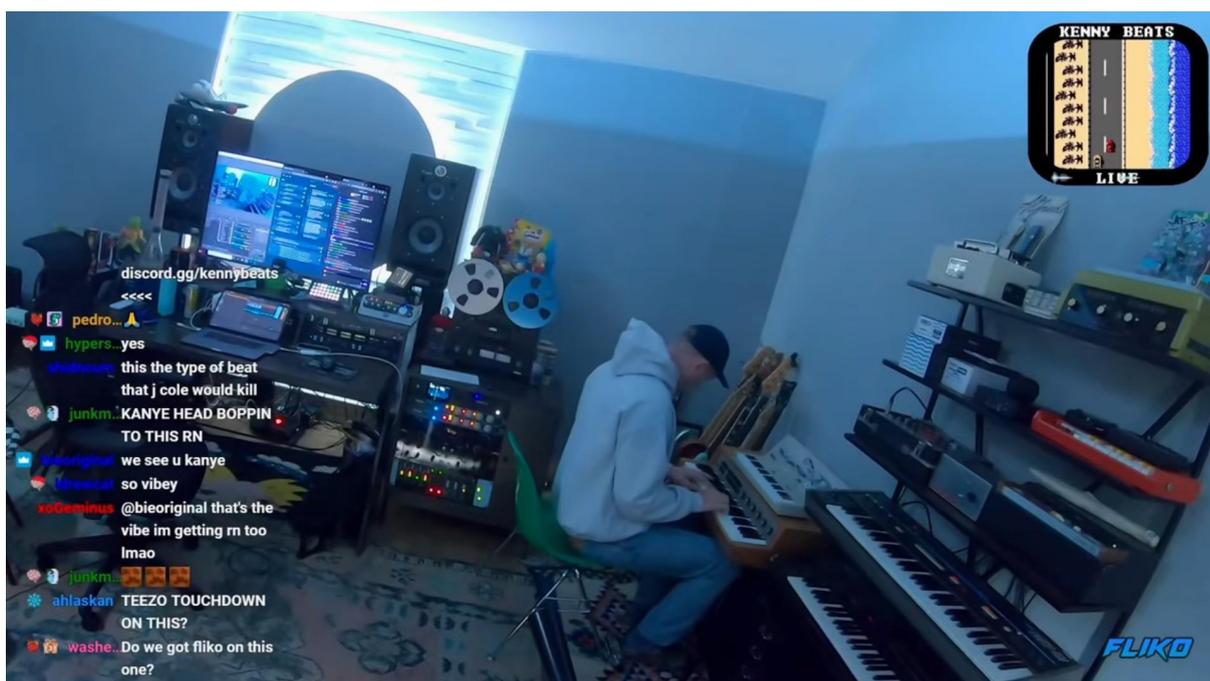


Figura 2 - Live do canal kennybeats durante um momento de composição

Fonte: imagem capturada pelo autor

Em contrapartida, as batalhas de beat apresentadas pelo produtor se afastam ainda mais do espetáculo tradicional do cinema e se assemelham muito mais à televisão. O produtor toma o papel de apresentador, empregando um tom coloquial que se aproxima dos apresentadores televisivos, porém com algumas ressalvas: se o apresentador, para Martín-Barbero, é um intermediário que facilita o trânsito entre a realidade cotidiana e o espetáculo ficcional, aqui ele faz o oposto, introduzindo uma camada ficcional a um conteúdo que geralmente não a possui, visto que a grande maioria das *streams* no Twitch TV não abrangem qualquer tipo de estrutura narrativa ou organização em formato de “programa” tradicional. Nesse contexto, é possível observar o estabelecimento de um simulacro de interatividade que vai além do eixo de proximidade da televisão. Se a TV, como aponta o autor, aciona seu coloquialismo e verbalidade para se inserir numa cotidianidade familiar, o *streamer* aciona a interatividade presente em sua plataforma para acionar a individualidade do espectador e fazê-lo acreditar que, de fato, faz parte da criação daquilo que assiste.

Enquanto as transmissões do produtor Kenny Beats buscam estabelecer sua ordem via estruturas que regem seu conteúdo, o canal de Aaron Goldberg propõe uma mediação alternativa. Aqui, o *streamer* se distancia completamente do fluxo televisivo tradicional proposto por Raymond Williams e estabelece uma dilatação temporal muito mais conectada

ao tempo da improvisação musical. Como consequência, o caráter de suas transmissões torna-se ordinário, e o tempo “ocupado” torna-se menos relevante à medida que seu consumo não exige a atenção contínua ou exclusiva do espectador.

Para Martín-Barbero a “canção com refrão” é símbolo da standardização característica do sistema produtivo capitalista. A falta de reprodutibilidade do conteúdo produzido por Aaron Goldberg torna-se mais clara ao compreendermos, portanto, o improviso musical como o oposto desse movimento de standardização. Sua *stream* apresenta conexão direta com o rádio ao privilegiar a banda sonora, porém o fluxo com o qual é entregue se distancia da temporalidade tradicional, tanto da televisão como do rádio, aproximando-se da dispersão de atenção proposta pela música ambiente de artistas como Brian Eno ou bandas como Tangerine Dream⁷.

Se por um lado o aparente desdém com a formatação do conteúdo, bem como a ausência da predominância verbal geram a impressão inicial de distanciamento do streamer para com sua audiência, tais condições implicam em outra forma de intimidade. Há um acordo mútuo, subentendido entre as duas partes, acerca da natureza impermanente da transmissão, visto que não existem horários fixos para que ela ocorra. Aqueles que desejam acompanhá-la devem ficar atentos às notificações da plataforma. Por mais que as streams sejam gravadas, possibilitando com que sejam assistidas posteriormente, seu maior atrativo é o consumo momentâneo de uma trilha sonora feita para o cotidiano, sustentada pelo espetáculo da performance ao vivo.

Para um canal com o número reduzido de espectadores como aarongoldberg, a descoberta “acidental” do conteúdo mediada por um algoritmo torna-se importante para o estabelecimento de um público recorrente. Essa mediação, característica das novas janelas audiovisuais, desestabiliza a noção tradicional de fluxo televisivo. Entretanto, essa disrupção não é inédita - Amanda D. Lotz já identifica um novo fluxo na televisão à cabo e nos primórdios do VOD, que concedem um maior poder de escolha ao espectador por meio de uma grande variedade de conteúdos que apelam para diversos interesses. Se essa alteração inicial inunda o espectador com suas possibilidades, a mediação de um algoritmo alimentado por uma inteligência artificial pode ser identificada como uma resposta à paralisia causada por essa “biblioteca infinita”. Ao alimentar-se dos hábitos e preferências do usuário para sugerir canais que alinham-se às suas preferências, o algoritmo posiciona-se como o curador que tenta identificar precisamente o público alvo de cada *streamer*, trazendo

⁷ Tanto a banda Tangerine Dream como o artista Brian Eno são reconhecidos pelos experimentos pioneiros com sintetizadores durante os desenvolvimentos iniciais da música eletrônica. Nesse trecho, me refiro aos experimentos que levaram ao estabelecimento da música ambiente, caracterizada pela longa duração de suas composições e por mudanças graduais em suas texturas e camadas sonoras.

novamente à tona o termo “programado” para a noção do fluxo, agora em relação às linhas de código que passam a regê-lo. Esse processo de terceirização amorfa da figura do curador desperta diversos questionamentos - em nenhum momento fica claro se esse público alvo realmente existe para todos os *streamers*, ou mesmo se esse algoritmo é livre de preconceitos arbitrários que podem atravancar o reconhecimento de alguns canais em detrimento de outros.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise desenvolvida durante a pesquisa, é possível observar a retomada e ressignificação de mediações tradicionais descritas por Martín-Barbero dentro do Twitch TV, bem como alterações que transformam as noções tradicionais de fluxo televisivo estabelecidas por Raymond Williams. Pensar essa nova plataforma como um espaço televisivo traz desafios próprios, à medida que a flexibilidade do conteúdo presente em seus canais traz consigo formas de engajamento díspares. Nesse cenário, novos significados são criados a partir da justaposição entre os fluxos televisivos estabelecidos por diferentes *streamers*, bem como pela transição entre modos de atenção e interatividade experienciada por seus espectadores. Apesar dessas transformações, os conceitos estabelecidos no estudo de mídias tradicionais ainda apresentam o poder de elucidar as experiências dessa nova janela audiovisual.

Ademais, considerar o Twitch TV como um espaço audiovisual legítimo implica também na importância de preparar os profissionais audiovisuais em formação para as perspectivas linguísticas e mercadológicas da plataforma. Como janela em desenvolvimento, o Twitch TV apresenta uma grande variedade de formatos e conteúdos ainda não solidificados, renovando possibilidades estéticas da transmissão ao vivo e tornando-as passíveis de estudo e experimentação. Essa formação também é importante à medida que pode apontar armadilhas que surgem dentro deste espaço, sejam elas resultado de uma lógica regida por algoritmos, pelas complicações de uma simulação de contato trazida pela interatividade, ou ainda por outros fatores a serem identificados em pesquisas futuras.

Vale também ressaltar a importância do relato empírico no entendimento das novas janelas audiovisuais, visto que foi essa a força motora que possibilitou a elaboração da pesquisa. Christine Hine estressa a importância da interação nas experiências etnográficas virtuais em *Ethnography For The Internet*:

Por mais que o etnógrafo não possa se colocar no lugar de todos os usuários (...) ele pode ao menos experienciar o que é ser um deles. O envolvimento reflexivo com o

meio traz à tona os problemas interpretativos de tornar-se o usuário de uma mídia, providenciando novos ângulos acerca da experiência desse usuário (HINE, 2001, p. 23, tradução própria).

Por mais que a compreensão empírica sobre o Twitch TV aqui apresentada tenha elucidado algumas questões acerca dessa janela recente, ainda representa pequena parte das possibilidades de estudo sobre plataformas audiovisuais online, seus formatos, linguagens, mediações e fluxos. Inserir o *streaming* dentro de um espaço de pesquisa é fundamental para compreender suas ramificações dentro do campo audiovisual, e conseqüentemente, entender a economia midiática na qual estamos inseridos. Esse trabalho visa, além das compreensões de fluxo e mediações nos canais observados, fomentar novas investigações acerca da produção audiovisual na internet.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- D. LOTZ, Amanda. **The Television Will Be Revolutionized**. New York: NYU Press, 2007.
- GUBER, Rosana. **La etnografía: método, campo y reflexividad**. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2001.
- HINE, Christine. **ETHNOGRAPHY FOR THE INTERNET: embedded, embodied and everyday**. London: Bloomsbury, 2015.
- HINE, Christine. **VIRTUAL ETHNOGRAPHY**. London: SAGE Publications, 2001.
- HJARVARD, Stig. **The Mediatization of Culture and Society**. New York: Routledge, 2013.
- MACHADO, A.; VÉLEZ, M. L. **Questões metodológicas relacionadas com a análise de televisão**. E-Compós, 2007. Disponível em: <https://bit.ly/2WtiaBF>. Acesso em: 15 ago. 2021.
- MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos Meios às Mediações**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003.
- RONSINI, Veneza. **A perspectiva das mediações de Jesús Martín-Barbero (ou como sujar as mãos na cozinha da pesquisa empírica de recepção)**. E-compós, 2016. Disponível em: <https://goo.gl/LVjdbW>. Acesso em: 20 ago. 2021.
- VAN DJICK, José. **After the Break: television theory today**. Amsterdam: AU Press, 2013.
- WILLIAMS, Raymond. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Boitempo, 2016.