

Do botão ao touch screen: a evolução das narrativas audiovisuais e a experiência do espectador

RESUMO

Em paralelo a um apanhado de três momentos da interface tecnológica dos aparelhos para visualização de produções audiovisuais, o presente ensaio comenta sobre maneiras de interagir com respectiva mídia e o meio. Além disso, traz o exemplo de uma narrativa audiovisual de sucesso de cada época, procurando fazer um paralelo com a questão da interface e do entendimento do espectador, tanto no sentido do uso de técnicas de produção como da complexidade da narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Espectador. Usuário. Narrativa. Interface. Audiovisual.

Melissa Streck

mstreck@gmail.com

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, Brasil.

INTRODUÇÃO

Em tempos de softwares como Netflix, há espectadores para todos os gostos e tipos de programas audiovisuais. São tantas as ofertas de gêneros, tempos e narrativas que o espectador, ou usuário, facilmente se perde navegando no menu de opções disponíveis. Porém, isto é fato recente, sendo a televisão analógica a principal fonte de programas audiovisuais durante as últimas décadas. Vídeos eram exibidos em sequência, podendo o telespectador apenas trocar de canal, conforme as opções que possuía. Em tempos de Netflix, basta, junto ao aparelho, uma boa conexão com a internet e uma assinatura do software, e o espectador se transforma em um usuário conectado a uma imensa lista de filmes, séries, seriados, documentários para todos os públicos. Todos os programas exibidos são previamente gravados, não existindo o formato “ao vivo” no caso do Netflix.

Este artigo trata das mudanças na forma de interação do espectador com o aparelho – televisão, controle remoto e tela touch screen – junto a um apanhado geral das séries audiovisuais que acompanham cada período. Sabe-se que a televisão teve alguns formatos experimentais, como o Octagon, fabricado pela General Electric, em 1928. Era muitas vezes comercializada como uma evolução o rádio. O chamado Cossor Television, da década de 1940, era um rádio que possuía uma pequena tela redonda onde apareciam imagens. Na década de 1950, a televisão é trazida para o Brasil, onde se iniciam as transmissões audiovisuais, e é a partir deste período que o artigo irá discorrer sobre a questão da interface dos aparelhos e as narrativas que fizeram história.

Para fins deste trabalho, os momentos da interface dos artefatos transmissores de narrativas audiovisuais em três períodos:

Botão – período em que a televisão era regida por botões contidos em seu próprio corpo. O espectador/usuário precisava ir até o aparelho para executar qualquer operação.

Controle remoto – ainda na era analógica, permite ao espectador/usuário permanecer em sua acomodação, sem necessidade de ir até o local do aparelho para executar qualquer operação. As operações são feitas por combinações e lógicas oferecidas por modelo e fabricante. Começa o surgimento de alguns ícones.

Touch screen – surgem as telas sensíveis ao toque. Tanto as televisões de maior resolução, como os dispositivos móveis distribuem conteúdos narrativos que podem ser monitorados por meio de toques na tela, mudando também o comportamento do espectador/usuário.

A EVOLUÇÃO DA INTERFACE TELEVISIVA E AS NARRATIVAS

A interface do usuário é o elemento que faz a mediação entre duas partes, o produto e seu usuário. Em outras palavras, ela traduz o produto para o usuário, e quem a elabora procura a melhor maneira de fazer esta tradução. No caso da televisão com botões, a interface é feita por meio do botão, com indicativos de liga e desliga, ou de volume, ou de troca canais e de eventuais ajustes. O controle remoto também serviu (e eventualmente ainda serve) como uma interface entre sistemas audiovisuais, oferecendo um menu numérico ou alfabético em botões com relevo e sensíveis ao toque, além de outras opções identificadas por ícones. Atualmente é bem conhecido o termo “interface gráfica de usuário”, ou GUI (do

inglês – Graphic User Interface) utilizado para designar interfaces de softwares ou aplicativos, incluindo a do Netflix e outros softwares transmissores de vídeos.

Heidegger (RUDIGER, 2006) traz a ideia de que a técnica teria como papel agenciar o mundo através de um conjunto de meios que ela disponibiliza para o ser humano. Ele entende que a figura do homem é fraca, pois, sendo um animal racional não consegue se definir e, portanto, desaparece substituído pela técnica. Ao juntar este pensamento de Heidegger às evoluções de como o espectador recebe e lida com as narrativas audiovisuais, percebe-se que a técnica vem dominando o ser humano. Ela vem sobrepondo novas tecnologias, portanto novas formas de perceber as mídias. Se a técnica trouxe inicialmente o botão no aparelho televisor grande e fixo para que o espectador interagisse com algum programa narrativo, hoje a técnica traz aparelhos cada vez mais conectados, pequenos e rápidos. E são estes aparelhos que permitem cada vez mais e mais funcionalidades em suas interfaces gráficas amigáveis, e mais formas de ver programas narrativos que se multiplicam a uma grande velocidade. O espectador, que virou usuário, precisa cada vez mais tempo para estar a par de tudo que há disponível para assistir. Ainda segundo o filósofo, o mundo estaria virado em imagem e o ser humano seria então um objeto da técnica.

Ao comparar a era analógica com a era digital, talvez se perceba outro ritmo, outra forma de enxergar a produção. Segundo Morin:

Através da analogia, o sujeito cognoscente supõe e explora relações. Alternativa à binária escolha entre o significado único e a falta de significado (entre o unívoco e o equívoco), analogia possibilita a construção e a exploração de múltiplos significados, em uma cadeia de transferências de significados sempre transformados entre os análogos. Por ser tautológica, a lógica digital é estéril, no sentido de que através dela não se pode extrair novos significados (MORIN, 1987, p. 132).

Independente de serem analógicas ou digitais, as tecnologias servem para auxiliar o desenvolvimento e a produção de narrativas audiovisuais, bem como de exibi-las para o espectador. Segundo Zamboni,

As tecnologias foram e continuam sendo ferramentas com que o artista passa a contar para a expressão e a comunicação de suas ideias. Elas, por si, não criam ideias novas e revolucionárias, mas servem para criar novas perspectivas dentro do mesmo paradigma, do mesmo conjunto de ideias já estabelecido. [...] A tecnologia pode recriar e refazer o que não foi feito, seu uso é valioso em qualquer paradigma, porém sendo ferramenta e não ideia, nunca por si mudará o paradigma em que está atuando (ZAMBONI 1998, p. 49).

BOTÃO

O surgimento da televisão, na primeira metade do século XX, era algo novo tanto para quem produzia os programas, quanto para o público. O ritmo era algo bem mais lento do que se conhece hoje, programas eram gravados e transmitidos em tempo real e com uma frequência bem menor. Do outro lado da tela, o espectador possuía em sua sala de estar um aparelho que era compartilhado com toda família, sendo momento único para todos sentarem e assistirem a um

programa. Eram aparelhos grandes e pesados, de tubo, geralmente embutidos em algum móvel que fazia parte da decoração do ambiente. Os chuviscos na tela da televisão eram frequentes e, para obter o sinal e receber o vídeo, era necessário o uso de antenas. Os botões de liga e desliga, totalmente analógicos, eram lentos, necessitando a espera de até 30 segundos após girar o botão e a televisão ligar. Por muito tempo os aparelhos de televisão transmitiam as imagens apenas em preto e branco.

A televisão em cores surge na década de 1960, ainda possuía muitas características iniciais, sendo de tubo, pesada e aparelho único na casa de muitas famílias. A forma de ligar e desligar, bem como aumentar ou diminuir volume, trocar de canais era no próprio aparelho. A grande novidade eram as cores, o que possibilita evidentemente o aproveitamento deste elemento pela mídia em relação ao consumidor.

A televisão neste período apresentava ao usuário geralmente um botão giratório, através do qual ele podia ligar e desligar, além aumentar o volume. Havia outros botões para os canais e regulagens. O liga e desliga era dado após um 'clique' e era necessária uma pequena pressão para esta função. Como a televisão estava posicionada em local fixo no ambiente, o espectador precisava levantar e executar qualquer alteração - de volume, canal ou mesmo desligar o aparelho - o que não era algo espontâneo e individualista, visto que geralmente o ato de assistir a alguma narrativa audiovisual era um programa coletivo, da família.

As narrativas eram geralmente feitas de forma linear, pois a televisão tinha por característica entregar o produto de forma simplificada ao espectador:

A TV tradicionalmente tratava o espectador como um ser que transitava entre a infantilidade e a absoluta precariedade mental. Adultos com três neurônios em funcionamento e acostumados com as tramas cinematográficas não suportavam o grau de redundância e obviedade das novelas, ou "soap-operas", com seus enredos lineares eternamente repetidos em centenas de capítulos (GERBASE 2014, p. 40).

Os recursos também eram mais limitados, portanto muito pouco se ousava em termos de efeitos especiais. Cenários, inicialmente feitos em locações fechadas, e com pouco movimento de câmera. Posteriormente passa-se a algumas locações abertas e movimentos de câmera, permitindo mais riqueza às cenas.

Um exemplo de narrativa audiovisual de sucesso neste período foi a série "I Love Lucy" (EUA, 1951 - 1960). A vida real acabou sendo incorporada na trama, como os personagens Lucy e seu marido, que eram casados também na vida real. A personagem também incorpora a real gravidez da atriz como solução, pois não havia como esconder este aspecto durante as gravações, que não podiam ser interrompidas. A série exibia episódios curtos, com duração de aproximadamente 25 minutos cada, com um total de 194 episódios. A narrativa contava a história de uma dona de casa que fazia diversas trapalhadas, levando pitadas de humor ao retratar a família de classe média americana da época. A trama explorava fatos da vida real, sendo a pioneira em retratar o companheirismo, machismo, feminismo entre outras situações. Importante ressaltar que, além de serem episódios curtos, eram pausados entre comerciais, e tinham horário fixo na programação de uma emissora de televisão. O espectador precisava estar disponível naquele espaço de

tempo para assistir, dependia absolutamente de seu tempo e do funcionamento de seu aparelho de televisão.

CONTROLE REMOTO

O controle remoto sem fio e com infravermelho se popularizou no Brasil na década de 1980. Permitia ao espectador a permanência e seu local, sem mais ter de levantar para trocar de canal ou aumentar o volume, por exemplo. Seus dedos passaram a comandar um teclado de botões identificados por números, letras e ícones, de acordo com cada função que o aparelho de televisão dispunha.

O sentido do tato compreende a percepção de estímulos mecânicos que incluem contato e pressão e golpe. [...] Diferentemente dos nervos visuais e auditivos que estão diretamente ligados ao cérebro, um nervo que tem uma terminação na pele não está conectado diretamente com o sistema nervoso central, pois ele apresenta muitas ramificações que estão dispersas em zonas distintas da sobreposição delas, assim como cada fibra nervosa serve a diferentes áreas da pele. Há lugares, por exemplo, a ponta dos dedos, em que a densidade dessas fibras é muito grande, o que torna essas regiões mais sensíveis (SANTAELLA, 2001, p. 72).

Destaca-se que o espectador-usuário de controle remoto mais experiente podia, apenas tendo conhecimento da posição das teclas, abster-se da visão para manipular o controle, mantendo sua atenção à tela do aparelho televisor.

Foi neste período que também surge o vídeo cassete, permitindo ao espectador locar produções narrativas, e assisti-las ao momento que desejasse. Dentre as funcionalidades que o espectador também encontrou no vídeo cassete foi a possibilidade de pausar a programação ou navegar para frente ou para trás na mídia. Isto tudo, através do controle remoto que acompanhava o aparelho de vídeo cassete. Filmes de outras nacionalidades e jamais exibidos em televisão ou cinema também podiam ser locados, criando assim um espectador que também pode estar atendo a outras tendências e não só ao que é exibido na rede de televisão nacional.

Em seguida começam as transmissões por parabólicas, permitindo a quem adquiria o produto, alguns canais diferenciados. Ao final do século XX surge a TV a cabo, que disponibiliza a seus assinantes um maior número de canais, tanto nacionais como internacionais, permitindo ao espectador maior comodidade em escolher programas narrativos diretamente de sua casa.

Com os avanços tecnológicos e o sucesso das narrativas audiovisuais seriadas, já existe nessa época uma ampla variedade de títulos de gêneros diversos no mercado. Na década de 1980 começam a surgir títulos como *Seinfeld*, que apresenta um formato bastante diferenciado, não apresentando uma temática específica. Intercala humor com conflitos superficiais, apresentando personagens cujo comportamento é tipicamente estranho. Um outro ponto que vale ser mencionado, é o fato de *Seinfeld* ter sido bancado por um show runner, ou seja, alguém teve a ideia de apostar financeiramente em sua produção. O ator, o comediante Jerry Seinfeld atua fazendo uma versão fictícia e cômica de si mesmo.

Desta forma, a série emplacou nos Estados Unidos, na rede NBC, num total de 9 temporadas com duração aproximada de 22 minutos cada. Neste momento o espectador, já habituado aos formatos e gêneros diferenciados, está preparado para uma novidade deste tipo, o que permite um entendimento de uma narrativa diferenciada.

Um aspecto de comportamento do espectador no período deste tipo de narrativa audiovisual é o fato de haver comercialização dos vídeos em fitas cassetes e DVD (década de 1990), podendo ele escolher seu tempo e momento para assistir ao programa, podendo gerenciar via controle remoto as ações de pausar, iniciar, avançar ou recuar durante o episódio, porém ainda dependendo de local físico específico para a audiência.

TOUCH SCREEN

Não há mais sensibilidade nos dedos no sentido de tocar botões – não há botões, a tela é lisa. Porém vale a visão para imagens que imitam botões e a percepção de espaço para navegar entre diversas categorias, gêneros, e outras situações que o software apresentará. Toma-se para este artigo o caso do software Netflix. Ele funciona tanto em dispositivos fixos, como aparelhos televisores da nova geração, que são comercializados para serem instalados em algum ambiente físico que disponha de conexão com a Internet. Somente neste caso é possível fazer a navegação também por controle remoto, funcionando ele como uma extensão do dedo do usuário diretamente na tela. Porém, o Netflix também funciona em dispositivos móveis, como tablets e smartphones que são carregados pelo público para diferentes locais, e sendo possível o uso do aplicativo sempre que houver uma boa conexão com a Internet. A imagem da narrativa se ajusta aos diferentes formatos de tela, e o espectador pode fazer a navegação diretamente com a ponta de seus dedos diretamente na tela.

Junto à questão do toque na tela, é muito importante a visão. Como não há relevos na tela, é preciso perceber visualmente onde estão os itens para iniciar, pausar, ou procurar outro programa. Santaella comenta que “a visão é uma função fisiológica e psicológica. Através dela, o olho e o cérebro traduzem informações transmitidas do exterior sob forma de uma energia radiante chamada luz.” (2001, p. 71). Ela seria imprescindível neste caso, e o dedo funcionaria como sua extensão, apenas dando os comandos.

Percebe-se no caso do Netflix a velocidade com que as narrativas surgem e são consumidas, inclusive de forma aleatória e diversificada, sendo também este o local para uma oferta constante e incessante de produções narrativas. A ideia inicial do Netflix, ao seu surgimento em 2001, foi facilitar a demanda de mídia física (vídeo cassetes e DVDs) para os espectadores. Em 2007 passou a oferecer o serviço de streaming, que hoje combinado com os artefatos móveis digitais o fazem ultrapassar a audiência da televisão tradicional. Em recente relatório de tráfico realizado pela Sandvine, o Netflix aparece como líder de conteúdo online na distribuição paga de audiovisual da América Latina.

Quanto às narrativas deste período, estas são dominadas por efeitos especiais e possibilidades de edição e produção. O espectador já tem uma maturidade para perceber técnicas de contar histórias de forma não linear, percebe elementos de outras culturas. Como exemplo, toma-se o recente seriado *Stranger Things*, criado

pela Netflix em meados de 2016. Trata-se de uma narrativa de ficção científica que mistura aventura e terror. Apesar de trazer personagens principais infantis, o seriado é voltado ao público adulto e se passa na década passada de 1980. Faz referências a outras obras audiovisuais da época, como *Os Goonies* e *E.T. O extraterrestre*.

Um aspecto bem importante deste seriado – e de todos que são produzidos recentemente pela Netflix, é a forma como são “criados”. Por ser um software, o Netflix também coleta dados de seus usuários, tendo acesso a gostos e preferências de seu usuário. Portanto, os seriados produzidos pela empresa baseiam-se nas combinações de algoritmos, não sendo por acaso que o resultado é satisfatório para o público. Há dados dos programas mais assistidos por cada usuário, e portanto é fácil manipular sugestões de conteúdos relacionados para que a pessoa assista em seguida.

Um fato peculiar do Netflix é o *pushing* que ele faz para o espectador assistir ao próximo episódio, ao final de cada um que está sendo exibido. Aparece no canto inferior esquerdo da tela um quadro, já com uma cena do episódio seguinte, indicando que este iniciará (automaticamente) dentro de alguns segundos. Caso o usuário não pause ou feche o aplicativo, seguirá assistindo, ou mesmo caindo na tentação de adiantar o próximo episódio antes de aparecerem os créditos do que ainda está terminando. Percebe-se então que, como no caso do seriado *Stranger Things*, o espectador-usuário facilmente entra no estado de maratona, assistindo a diversos episódios em um só dia. Por estar em demanda online, o seriado pode ser vista a qualquer momento, de forma individual, podendo o usuário escolher seu tempo e momento para assistir. Não mais depende de estar em alguma localidade específica e muito menos de alguma mídia física (como CD ou DVD), bastando a assinatura, a conexão e o comando com os dedos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É sabido que as narrativas seriadas existem há milhares de anos, desde que o homem começou a se comunicar e imaginar situações. O ser humano inventa então formas de contar as narrativas, através do teatro ou de textos. Com a invenção de tecnologias audiovisuais, a partir do século XIX, começam a surgir novas formas de contar estas narrativas, com imagens gravadas e áudio. À medida que estas tecnologias audiovisuais foram evoluindo, tanto as formas de contar as narrativas através delas, bem como a forma de o público recebê-las foi se alterando.

Através das três situações de interface dos aparelhos citados (botão, controle remoto e touch screen) e dos três tipos de narrativas audiovisuais seriadas que serviram de exemplo para cada período, foi possível perceber as mudanças dos dois lados. Houve a mudança na produção e tipo de conteúdo, que inicialmente, como no caso de *“I love Lucy”*, era bem simplista, não dando ao telespectador a chance de reflexão a respeito. Além disto, refletia uma situação cotidiana comum, de famílias de classe média com a mulher que trabalhava em casa. Neste caso, muito provavelmente grande parte do público era de mulheres que permaneciam em casa cuidando de suas famílias e seu maior tempo era dedicado ao lar.

Posteriormente, a partir da invenção do controle remoto, as pessoas já estão mais seletivas com o aumento de produções audiovisuais diversificadas no

mercado. Era possível escolher e optar por novidades. No caso de Seinfeld, já era preciso estar conectado a mais situações do cotidiano, pois a série tratava de temas diversos a partir do gancho do humor. O controle remoto e a possibilidade de locar a mídia, ou assistir o programa em mais horários através da TV a cabo, permitem ao telespectador-usuário escolher qual seu melhor horário e até lugares diferentes para assistir ao programa.

Por fim, com o touch screen o espectador-usuário já é bem seletivo, se preocupa em ter assistido o que está em voga – mesmo que o volume disto seja grande – dispõe ele mesmo da possibilidade de montar a sua programação. Stranger Things é um seriado recente, mas que causa grande espera pela próxima temporada por parte dos fãs. Permite dele um entendimento de tempo, não só por parte das elipses, mas em também perceber que a narrativa se passa em outros tempos. É repleto de efeitos especiais, portanto sabe o seu espectador que ela não retrata fatos da vida real. Bem sabe seu espectador-usuário que poderá ver e rever os episódios quantas vezes quiser, pausar, ou intercalar com outros programas disponíveis em sua conta do Netflix.

Fica, por fim, levantada a questão de que as narrativas estarão em constante evolução, mas que também a forma de conta-las e de disponibiliza-las também parece ser algo que caminha junto. Muito diferente de um livro, contar uma narrativa em audiovisual envolve técnicas e recursos que talvez possam ser enriquecidos com possibilidades de interação das interfaces tecnológicas digitais. A experiência muda, assim como muda o espectador e sua própria percepção da história contada.

From the button to the touch screen: the evolution of audiovisual narratives and the spectator's experience

ABSTRACT

Parallel to a collection of three moments of the technological interface of the apparatuses for visualization of audiovisual productions, the present essay comments on ways of interacting with the respective media and the environment. In addition, it provides an example of a successful audiovisual narrative of each period, seeking to parallel the question of the interface and understanding of the viewer, both in the sense of using production techniques and the complexity of the narrative.

KEYWORDS: Viewer. User. Narrative. Interface. Audio-visual.

REFERÊNCIAS

GERBASE, Carlos. **A elipse como estratégia narrativa nos seriados de TV.** Significação-Revista de Cultura Audiovisual, v. 41, p. 10-25, 2014

RUDIGER, Francisco. **Heidegger e a questão da técnica.** Porto Alegre, Sulina, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes Da Linguagem e Pensamento: Sonora, Visual, Verbal.** São Paulo: FAPESP – Iluminuras, 2001.

MORIN, Edgar. **O método: o conhecimento do conhecimento.** Lisboa: Edições Europa-América, 1987.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte; um paralelo entre arte e ciência.** Campinas, SP: Autores Associados, 1998.

SÉRIES E SERIADOS CITADOS (ORDEM CONOLÓGICA DE PRODUÇÃO)

“I love Lucy”, EUA, 1951-1960. Criação: Lucille Ball e Desi Arnaz.

“E.T. O extraterrestre”, EUA, 1982. Direção: Steven Spielberg.

“Os Goonies”. EUA. 1985. Direção: Richard Donner.

“Seinfeld”, EUA, 1989-1998. Criação: Larry David e Jerry Seinfeld.

“Stranger Things”, EUA, 2016. Criação: Matt e Ross Duffer.

Recebido: 30 nov. 2016.

Aprovado: 20 dez. 2016.

DOI: 10.3895/rde.v8n12.5088

Como citar:

STRECK, M. Do botão ao touch screen: a evolução das narrativas audiovisuais e a experiência do espectador. R. Dito Efeito, Curitiba, v. 8, n. 12, p. 48-57, jan./jun. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rde>>. Acesso em: XXX.

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

