

# **DO BOTÃO AO TOUCHSCREEN – A EVOLUÇÃO DAS NARRATIVAS AUDIOVISUAIS E A EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR**

**FROM THE BUTTON TO TOUCHSCREEN – THE EVOLUTION OF AUDIOVISUAL NARRATIVES  
AND THE SPECTATOR'S EXPERIENCE**

## **EDUARDO CAMPOS PELLANDA**

Professor Doutor do Programa de Pós Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS) e coordenador do Laboratório de Pesquisa em Mobilidade e Convergência Midiática (UBILAB).

E-mail: [pellanda@pucrs.br](mailto:pellanda@pucrs.br)

## **MELISSA STRECK**

Doutoranda do Programa de Pós Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS).

E-mail: [mstreck@gmail.com](mailto:mstreck@gmail.com)

PELLANDA, EDUARDO CAMPOS; STRECK, MELISSA. Do botão ao touchscreen – a evolução das narrativas audiovisuais e a experiência do espectador. Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, pp.169-181, jan. / abr. 2017.

Enviado em: 26 de Abril de 2017 / Aceito em: 27 de junho de 2017.

## **RESUMO**

A partir de um apanhado de três momentos da interface tecnológica dos aparelhos para visualização de produções audiovisuais, o presente artigo comenta sobre interações com a mídia de cada período. Além disto, traz o exemplo de uma narrativa audiovisual de sucesso de audiência de cada momento da história audiovisual, procurando fazer um paralelo com a questão da interface e da experiência do espectador, tanto no sentido do uso de técnicas de produção como da complexidade da narrativa.

**Palavras-chave:** Espectador ; Usuário ; Narrativa ; Interface ; Audiovisual.

---

## **ABSTRACT**

Based on a survey of three moments of the technological interface of the apparatuses for visualization of audiovisual productions, this article comments about interactions with media of each of these moments. In addition, it provides an example of a successful audiovisual narrative of each moment of the audiovisual history, seeking to trace a parallel between the issue of the interface and the viewer's experience, both in the sense of the use of production techniques and the complexity of the narrative.

**Keywords:** Viewer ; User ; Narrative ; Interface ; Audiovisual.

## INTRODUÇÃO

Softwares como o Netflix permitem uma ampla gama de espectadores para diferentes tipos de programas audiovisuais. São tantas as ofertas de gêneros, tempos e narrativas que o espectador, ou usuário, facilmente pode ter alguma dificuldade em encontrar algo simplesmente navegando no menu de opções disponibilizado pelo software. Esta é uma situação recente, pois a televisão analógica foi a principal fonte de programas audiovisuais durante as últimas décadas. No caso da televisão, vídeos são exibidos em uma sequência pré-programada, podendo o espectador apenas trocar de canal, conforme as opções disponíveis em seu plano de TV paga ou TV aberta. Em tempos de Netflix, basta, junto ao aparelho, uma boa conexão com a internet e uma assinatura do software. Com aquisição de conexão e assinatura, o espectador se transforma em um usuário conectado a uma ampla possibilidade de opções de filmes, séries, seriados e documentários para todos os públicos. Estes, muitas vezes, são assistidos pelo usuário por sugestão de algoritmos do software, que faz combinações através dos dados obtidos com visualizações de programas anteriores. No caso do Netflix, todos os programas exibidos são previamente gravados, não existindo o formato 'ao vivo'.

Este artigo trata das mudanças na forma de interação do espectador com o aparelho – botão da televisão, controle remoto e tela touchscreen – 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 para a rede nacional, e é a partir deste período que o artigo irá discorrer sobre a questão da interface dos aparelhos e algumas das narrativas que fizeram história através delas.

Inicialmente este trabalho traz uma abordagem de questões teóricas, falando da evolução dos meios audiovisuais e narrativas, passando então para três momentos da interface dos artefatos transmissores de narrativas audiovisuais, divididos da seguinte

forma:

a) Botão da televisão – período em que a televisão era regida através de botões contidos no próprio corpo do aparelho. O espectador/usuário precisava ir até o aparelho para executar qualquer operação.

b) Controle remoto – ainda na era analógica, o controle remoto 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 cada modelo e fabricante. Começa o surgimento de alguns ícones.

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

## 1. A EVOLUÇÃO DA INTERFACE TELEVISIVA E AS NARRATIVAS

Na década de 1960, quando a Televisão estava no seu auge, McLuhan categorizou os meios como quente ou frios. Um meio quente, segundo o pesquisador, seria “aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em ‘alta definição’” (McLUHAN, 1969, p. 38). Em outras palavras, um meio quente permitiria menos participação do que um meio frio, ou seja, envolveria menos participação do usuário do que um meio frio. No caso da televisão, ela seria um meio frio, pois ainda conforme McLuhan, “instiga a criação de estruturas em profundidade no mundo da arte e do entretenimento criando ao mesmo tempo um profundo envolvimento da audiência” (McLUHAN, 1969, P. 350). Seria então, o espectador/usuário quem iria preencher uma parte da programação, ele se tornaria também curioso para assistir uma continuidade de narrativa, como funciona no caso de seriados.

Existe, para cada envolvimento com o meio audiovisual, uma técnica a ser aprendida. Conforme Rudiger (RUDIGER, 2006), o filósofo alemão Heidegger elucidou 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. O filósofo 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 sim dominado 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 de fácil e rápido manuseio. São estes aparelhos que permitem cada vez mais funcionalidades em suas interfaces gráficas do usuário, e mais formas de ver programas narrativos, cujas opções se multiplicam a uma grande velocidade. O espectador, que virou usuário, precisa cada vez mais tempo para estar a par de tudo que os softwares de vídeo *on demand* disponibilizam. Ainda segundo Heidegger, o mundo estaria virado em imagem e o ser humano seria então um objeto da técnica.

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 e as formas como deve ser usado de forma amigável para seu usuário, e quem a elabora procura a melhor maneira de fazer esta tradução. No caso da televisão com botões, a interface é feita através 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. A respeito das interfaces digitais, Johnson as define da seguinte forma:

a palavra se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física. (JOHNSON, 1997, p. 17)

Atualmente é conhecido o termo “Interface Gráfica de Usuário”, ou GUI (do inglês – *Graphic User Interface*) utilizado para designar interfaces de softwares ou aplicativos, incluindo entre eles, a do Netflix e outros softwares transmissores de vídeos.

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 exibí-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).

## 1.1 Botão

O surgimento da televisão, na primeira metade do século XX, era algo novo tanto para quem produzia os programas, tanto para o público. O ritmo das narrativas era um tanto mais lento do que se encontra atualmente no mercado audiovisual, programas eram gravados e transmitidos inicialmente em tempo real e com uma frequência bem menor. Tendo em vista o espectador da época, este 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 60 e possuía muitas características iniciais, sendo de tubo, pesada e aparelho único na casa de muitas famílias. A forma de ligar e desligar o aparelho, bem como aumentar ou diminuir volume, trocar de canais, também era no próprio aparelho. A grande novidade eram as cores, o que possibilita um enriquecimento nas formas de produção audiovisual, podendo a indústria partir para produções mais elaboradas, o que também interessaria o espectador. 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), tendo sido líder de audiência da TV americana nesta categoria de programas. 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 exibía 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.

## 1.2 CONTROLE REMOTO

O controle remoto sem fio e com infravermelho se popularizou no Brasil na década de 1980. Permitia agora 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 eu relação à audiência, 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 cujos comportamentos seriam tipicamente estranhos. Um outro ponto a ser mencionado sobre esta narrativa, é o fato de *Seinfeld* ter sido bancado por um *show runner*, ou seja, houve intervenção de alguém com uma ideia de narrativa que apostou financeiramente em uma grande 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,



atingindo sempre grandes índices de audiência.

Neste período da história das narrativas audiovisuais, o espectador já está habituado aos formatos e gêneros diferenciados. Um aspecto de comportamento do espectador neste momento é o fato de haver comercialização dos vídeos em fitas cassetes e DVD (década de 1990), permitindo-lhe escolher seu tempo e momento para assistir a um programa desejado. Ele passa então a gerenciar, através do controle remoto, as ações de pausar, iniciar, avançar ou recuar durante o episódio. Apesar de poder gerenciar diferentes ações em relação a sua programação, o espectador usuário de controle remoto ainda dependia de uma localidade física para assistir sua narrativa audiovisual seriada.

### 1.3 TOUCHSCREEN

A partir da primeira década do novo milênio, surgem as telas *touchscreen*. Os botões passam a ser incorporados para dentro de uma tela lisa. A visão passa a ser essencial também para identificar para imagens que remetem e desmaterializam botões e a percepção de espaço para navegar entre diversas categorias, gêneros, e outras situações que o software apresentará. Os dedos, que antes eram usados para controlar botões da TV ou do controle remoto, agora passam a ter apenas sua ponta usada para tocar levemente os botões desmaterializados na tela.

Castells, ainda nos tempos do controle remoto, já comentava que os avanços tecnológicos ocorrem com uma velocidade fenomenal, gerando sempre novos usos e dados em tempo real, sendo o aprendizado deste uso também algo surpreendentemente veloz:

Os novos usos da tecnologia, bem como as modificações reais nela introduzidas, são transmitidos de volta ao mundo inteiro, em tempo real. Assim o intervalo entre o processo de aprendizagem pelo uso e de produção pelo uso, é extraordinariamente abreviado, e o resultado é que nos envolvemos num processo de aprendizagem através da produção, num feedback intenso entre a difusão e o aperfeiçoamento da tecnologia. (CASTELLS, 2003, p. 28)

Toma-se para esta etapa do 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” (SANTAELLA, 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 tráfego 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 desta narrativa seriada – 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, torna-se 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 o próximo episódio. Outra opção oferecida é adiantar o próximo episódio, antes mesmo de aparecerem os créditos do episódio que estava terminando. Percebe-se que, como no caso do seriado *Stranger Things*, o espectador-usuário facilmente entra no estado de maratona, também conhecido pelo termo inglês *binge-watch*, assistindo a diversos episódios em um só dia. Por estar em demanda online, o seriado pode ser visto 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 no caso de um DVD), bastando a assinatura e a conexão.

## CONCLUSÃO

As narrativas seriadas existem há milhares de anos, desde que o homem começou a se comunicar e imaginar situações diversas em seu cotidiano. A imaginação possibilitou formas de narrar situações, que passaram a ser expressadas através de diversas maneiras, como teatro, texto ou filmes. Com a invenção de tecnologias audiovisuais, a partir do século XIX, surgiram novas formas de contar estas narrativas, através imagens gravadas e áudio. Ao passo que estas tecnologias audiovisuais foram evoluindo, tanto as formas de contar as narrativas, bem como as formas de recepção do público se alteraram também.

Através das três situações de interface dos aparelhos citados (botão, controle remoto e *touchscreen*) e dos três tipos de narrativas audiovisuais seriadas, que serviram de exemplo para cada período, foi possível perceber as mudanças de ambos os lados. Houve a mudança na produção e tipo de conteúdo, que inicialmente, como no caso de *I love Lucy*, era mais simplória e trazia reflexões mais focadas à situação doméstica. Além disto, refletia uma situação cotidiana comum, de famílias de classe média com a mulher que trabalhava em casa. O humor estava presente, pois permitia também leveza junto ao imaginário do público. Neste caso, grande parte do público era de mulheres que permaneciam em casa cuidando de suas famílias e do lar.

Posteriormente, a partir da invenção do controle remoto, a sociedade também passa por uma modificação. As mulheres começam a conquistar cada vez mais espaço no mercado de trabalho, o que permite que a visão de mundo delas se modifique.



As tecnologias audiovisuais evoluem e o número de opções de programas também cresce. Isto permite mais opções de programas aos espectadores, podendo o público escolher os programas que mais lhe agradam. No caso de *Seinfeld*, já era preciso estar conectado a mais situações do cotidiano, pois a série tratava de temas diversos, mesmo que sempre com um tom humorístico. O controle remoto, a possibilidade de locar a mídia, ou mesmo assistir o programa em mais horários através da TV a cabo, permitem ao telespectador- usuário escolher qual seu melhor horário e até locais físicos diferentes para assistir a determinado programa.

Por fim, com o *touchscreen* o espectador-usuário já é bem seletivo, preocupa-se em ter assistido o que está em voga no momento, mesmo que a demanda audiovisual seja mais intensa. Dispõe ele mesmo da possibilidade de montar a sua programação. *Stranger Thing* é um seriado recente, mas que causa grande espera pela próxima temporada por parte dos fãs. É repleto de efeitos especiais, portanto o seu espectador sabe e, por isto já não ser novidade, não espera que este tipo de programa não retrata fatos da vida real. Seu espectador-usuário também sabe que poderá ver e rever os episódios quantas vezes quiser, pausar, ou intercalar com outros programas disponíveis em sua conta do Netflix.

Levanta-se, por fim, a questão de que as narrativas estarão em constante evolução, mas que também a forma com que são contadas e disponibilizadas também é fato que deve ser percebido em paralelo. 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 de um espectador muda, assim como também muda o com o passar do tempo o tipo de espectador e sua percepção da narrativa assistida.

## REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: Reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

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

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

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.

#### OUTROS WEBSITES CONSULTADOS

A EVOLUÇÃO dos aparelhos. Design CULTure. Disponível em < <http://www.designculture.com.br/a-evolucao-dos-aparelhos-de-tv/> >. Consultado em 21 nov 16.

DA VALVULA ao 3d: os 60 anos da TV no Brasil. Tecnologia Terra. Disponível em < <https://tecnologia.terra.com.br/eletronicos/da-valvula-ao-3d-os-60-anos-da-tv-no-brasil,eb196f99d55ea310VgnCLD200000bbcecb0aRCRD.html> > Consultado em 21 nov 16.