

A Netflix Não É Televisão, Mas Às Vezes Parece: Alguns Aspectos Sobre A Influência Do Aparelho Televisor Nas Funcionalidades Da Plataforma ¹

Lucas Mello NESS²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

As plataformas de vídeo *streaming* têm se manifestado como experiência audiovisual que rompe paradigmas de hábitos e consumo. Diversas possibilidades e funcionalidades têm se demonstrado como novidades e aplaudidas enquanto expoentes tecnológicos. Algumas delas, contudo, soam como paradoxos porque algumas dessas novidades apontam para hábitos antigos e que eram associados às rupturas de paradigma das plataformas de vídeo *streaming*. A partir de um arranjo conceitual envolvendo tecnocultura, prática de telas e dispositivo, proponho a análise da funcionalidade “surpreenda-me” ou “título aleatório” da Netflix, a partir da perspectiva da arqueologia das mídias, enquanto eco do televisivo imposto pela presença cada vez mais usual da Netflix como software padrão dos aparelhos televisores.

PALAVRAS-CHAVE: Netflix; tecnocultura; dispositivo; plataformas de vídeo streaming; arqueologia das mídias

O não escolher como opção – aspectos introdutórios

“Às vezes, a melhor escolha é não escolher”. Esse é o mote da campanha da Netflix no lançamento da função “surpreenda-me” ou “título aleatório” – a depender do tipo de aparelho em que você utiliza a plataforma de vídeo *streaming*³. A empresa utiliza do bom humor característico de seus anúncios e interações com o público para apresentar a “nova funcionalidade”: um casal senta-se na frente de sua televisão e aciona a Netflix diretamente do controle remoto; ficam conversando sobre o que assistir, passando de um título para o outro – um movimento semelhante ao *zapear* televisivo – entre discussões e piadas, o tempo vai passando até que o controle remoto se cansa de ser apertado e usado incessantemente e apresenta ao casal a nova funcionalidade da Netflix.

¹ Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando no Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, e-mail: lucasness@gmail.com.

³ “Surpreenda-me” aparece nas *smart* TVs, enquanto “título aleatório” nos aparelhos móveis.

Figura 01. Anúncio da Netflix sobre o “surprenda-me” ou “título aleatório”⁴



Fonte: Elaborado pelo autor.

⁴ A versão completa pode ser acessada em NETFLIX, 2021. Suprimi trechos não relevantes ao trabalho.

Das inúmeras possibilidades de análise que esse anúncio traz, a que mais me chamou atenção foi o paradoxo da proposta de funcionalidade dentro daquilo que a Netflix costuma(va) sustentar como uma de suas vantagens frente aos canais de televisão: a autonomia do espectador sobre a escolha do conteúdo a ser assistido – obviamente, continua a plataforma a afirmar que os títulos sugeridos são baseados nas preferências do usuário. Essa questão me parece interessante porque apresenta uma espécie de suspensão da ruptura do paradigma da escolha que a Netflix proponha. Comecei a especular acerca dos movimentos que levaram essa gigante do entretenimento a propor tal alternativa, descobrindo que, em caráter tentativo, no ano de 2019, ela já havia proporcionado a seus assinantes a opção “assistir aleatoriamente”⁵, destinado a escolha de um episódio (aleatório) para séries de alta audiência, especialmente àquelas a que o público assiste mais de uma vez o mesmo episódio e cuja ordem “não faz tanta diferença” (como *Friends*, por exemplo) – essa opção, contudo, foi abandonada.

Já a opção “surpreenda-me”, disponibilizada em 2021⁶, tem origem nas *smart* TVs. Essa foi a pista que me levou a pensar acerca da influência do aparelho televisor sobre o hábito de consumo da Netflix. Considerando uma perspectiva tecnocultural – em que o conjunto de práticas, hábitos e apropriações influencia as técnicas e tecnologias, ao mesmo passo que é influenciado por elas, sem que haja um determinismo forjado em suas assunções – apresento a hipótese do contágio da prática de telas desenvolvida na televisão sobre a Netflix.

Tecnocultura, prática de telas e dispositivo

Assumir uma visada tecnocultural impõe à pesquisa uma série de perspectivas transversais, capazes de romper o tecnodeterminismo e o neo-maravilhamento a que a sociedade de consumo nos conduz a crer. Francisco Machado Filho (2020) atenta a transposição do maravilhamento pela natureza àquele afeto aos aparatos técnicos e mecanização; esse neo-maravilhamento é impulsionado pela Era Industrial, que troca a experiência do conhecimento pela substituição. De um lado, esse movimento parece ecoar o ímpeto narcísico a que McLuhan (1964) associa os gadgets e o fascínio humano por suas próteses e extensões, de outro, a ideia de substituição parece condicionar o

⁵ Essa opção pode ser observada em Ventura, 2019.

⁶ Já em 2020 houve disponibilização parcial de versões testes da opção.

pensamento a uma esteira linear (por exemplo, o cinema, dá lugar a televisão, que dá lugar ao computador...). Porém, é importante que se afaste essa impressão para que se possa avaliar com profundidade os fenômenos que nos circundam, suas relações e atravessamentos, reconhecendo que há uma relação não determinista sobre usos e avanços tecnológicos que dialoga de forma hibridizada - há manifestação, fruição, consumo e produção cultural .

Muniz Sodré (2013), em texto denominado “O *socius* comunicacional”, discorre sobre o *bios* midiático, uma “nova espécie” humana que emerge das intensas relações midiáticas, que vive sob a égide da “indistinção entre tela e realidade” e que, potencializado pela tecnologia, compreende a sociedade tecnocultural. Embora o texto pareça indicar uma dependência da relação tecnológica, sua leitura faz emergir a hibridização e mútua dependência entre vida e técnica, sendo que as tecnologias e experiências pós-humanísticas intensificam as reflexões sobre essa relação que sempre existiu.

A relação com o audiovisual dá-se por telas – tomadas genericamente enquanto superfícies informacionais (Huhtamo, 2013). Para investigar essa especial relação entre o ser humano e as telas, considerando que a visada tecnocultural perpassa pelos hábitos, usos e apropriações, busquei expandir a ideia de prática de telas atribuída ao pesquisador estadunidense Charles Musser. A prática de telas, de acordo com Musser (1984), atenta para a inscrição do cinema dentro de uma longa tradição na realização de espetáculos, que torna melhor compreensível a executoriedade de tais funções. “Suas atividades não eram tentativas ingênuas, mas uma prática de telas continuada, desenvolvida por mais de duzentos anos” (Musser, 1984, p.65) Por isso se destaca que o modelo proposto assume a ideia de “prática” - métodos de produção, modos de representação, relação com o meio - e não apenas a partir da tomada de objetos isolados - filmes, lanternas, slides.

Contudo, a proposta de Musser sobre prática de telas é limitante no sentido apenas considerar práticas diretamente vinculadas à projeção de imagens sobre telas, afastando outras práticas e experiências que não cumprissem esse requisito técnico - como o panorama móvel ou teatro de sombras oriental. De igual forma, não se estende a tantas outras possibilidades da ordem videográfica, televisiva, computacional, entre outras que são tão comuns atualmente e nem sequer aventa a possibilidade de que o espectador também se figura como agente dessa relação. Erkki Huhtamo, em seu texto “Elementos de Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela” (Huhtamo, 2013), lamenta o

escopo diminuto empregado por Musser e lança propostas para assunção de uma aplicação mais abrangente, incluindo práticas que não envolvessem projeção - sejam elas marginais ou não - no contexto de formação da relação do homem com as telas e, assim, do seu âmbito de estudos, a *screenologia*. A partir da provocação de Huhtamo sobre Musser, creio que seja interessante assumir e propor uma visão e utilização mais ampla de “prática de telas”. Nesse sentido, venho desenvolvendo minha pesquisa no sentido de desenhar os construtos de espectador a partir de experiências que evidenciam o enlace relacional entre o ser humano e as telas, ou a “experiência audiovisual”.

Propor tal movimento significa, também, a possibilidade de apresentar modelos de análise capazes de comportar a pluralidade dos elementos que compõe o fenômeno em análise. “Experiências audiovisuais” tem que ser compreendidas como jogo relacional entre todos os elementos – heterogêneos e de diversas ordens e qualidades – que operam de forma articulada, mas (quase) independente, que se comunicam, rearranjam, constroem, abandonam, (re)lançam⁷. Aproximo, pois, a perspectiva foucaultiana de dispositivo, onde é preciso “que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais, etc) concorram para produzir no corpo social um certo efeito de subjetivação” (Parente, 2007 p.09/10). Parente destaca que a natureza rizomática do dispositivo traz como grande vantagem a ruptura da persecução dicotômica, onde os elementos são forçadamente posicionados para a criação de falsas oposições. Pensar rizomaticamente é assumir a potencialidade de novas relações originadas da própria experiência dos elementos que é perpassada por outras experiências que com ela se comunicam.

Dessa forma, assumir a visada tecnocultural é reconhecer que o que une a humanidade e suas experiências é o laço apropriativos que se desenvolve em seus hábitos e costumes (prática); que, por sua vez, faz com que os fenômenos atravessem múltiplas experiências e perspectivas que não são pré-determinadas, mas conectadas e imbricadas, tais quais dispositivos que, embora recebam um nome, são feitos de redes e formados por diversos nós. É que esse conjunto de hábitos influencia mutuamente as técnicas e tecnologias.

⁷ Por exemplo, as plataformas de vídeo *streaming* não podem ser compreendidas unicamente a partir do software que opera, ou dos conteúdos veiculados, ou das funcionalidades, ou das redes sociais que integra, das influências que sofre, mas sim da relação entre esses e outros elementos.

Televisor como móvel

Em minha pesquisa, tenho adotado um movimento da arqueologia das mídias para analisar prática de telas⁸ e toda a riqueza dos mútuos atravessamentos a que destaquei anteriormente. Nesse sentido, tenho observado a duração, ou ecos, de experiências pretéritas a fim de desnaturalizar a ideia de “novidade” das funcionalidades que a tecnologia oferece. Nesta análise, especialmente cara a ideia de que a televisão enquanto item do mobiliário das casas demanda certos “comportamentos” do provedor de conteúdo, seja um canal, player, plataforma de *streaming* etc., isso porque o posicionamento do aparelho televisor enquanto item do mobiliário das salas de estar é uma realidade carregada de elementos capazes de evidenciar questões tecnoculturais. Conforme pontua Huhtamo (2013), no início da sedimentação da televisão havia uma competição entre os sistemas mecânico e eletrônico. Embora fossem sistemas totalmente diferentes, ambos se travestiam de móveis para não destoar do resto da decoração da sala e para esconder seus componentes tecnológicos.

Figura 01. Aparelho televisor mecânico, década 1920, com elementos tecnológicos encerrados dentro de uma proposta mobiliária.



Fonte: Ferreira, c2021

⁸ Cito como referência meu trabalho apresentado em 2020, neste mesmo GP – NESS, 2020.

Figura 02. Aparelho televisor eletrônico, década 1930, com elementos tecnológicos encerrados dentro de uma proposta mobiliária.



Fonte: Ferreira, c2021

De acordo com Huhtamo (2013, 9, 43):

[...] Esse design pode ser explicado por fatores técnicos e culturais: já que as pistolas de raios catódicos eram muito compridas, fazia sentido colocá-las verticalmente: um armário vertical ocupava menos espaço. O design escondia a tecnologia televisiva das vistas; quando não estava sendo usado, o televisor parecia um armário normal, uma peça de mobília. A novidade da televisão não era negada, mas subsumida à ideologia do interior doméstico a-tecnológico. Mesmo o contato com a tela era mediado – o espectador olhava no espelho, não no tubo de raios catódicos. É intrigante notar que a relação entre a tela horizontal, o espelho e o espectador se assemelha àquela do zograscópio e da caixa de peepshow vertical [...].

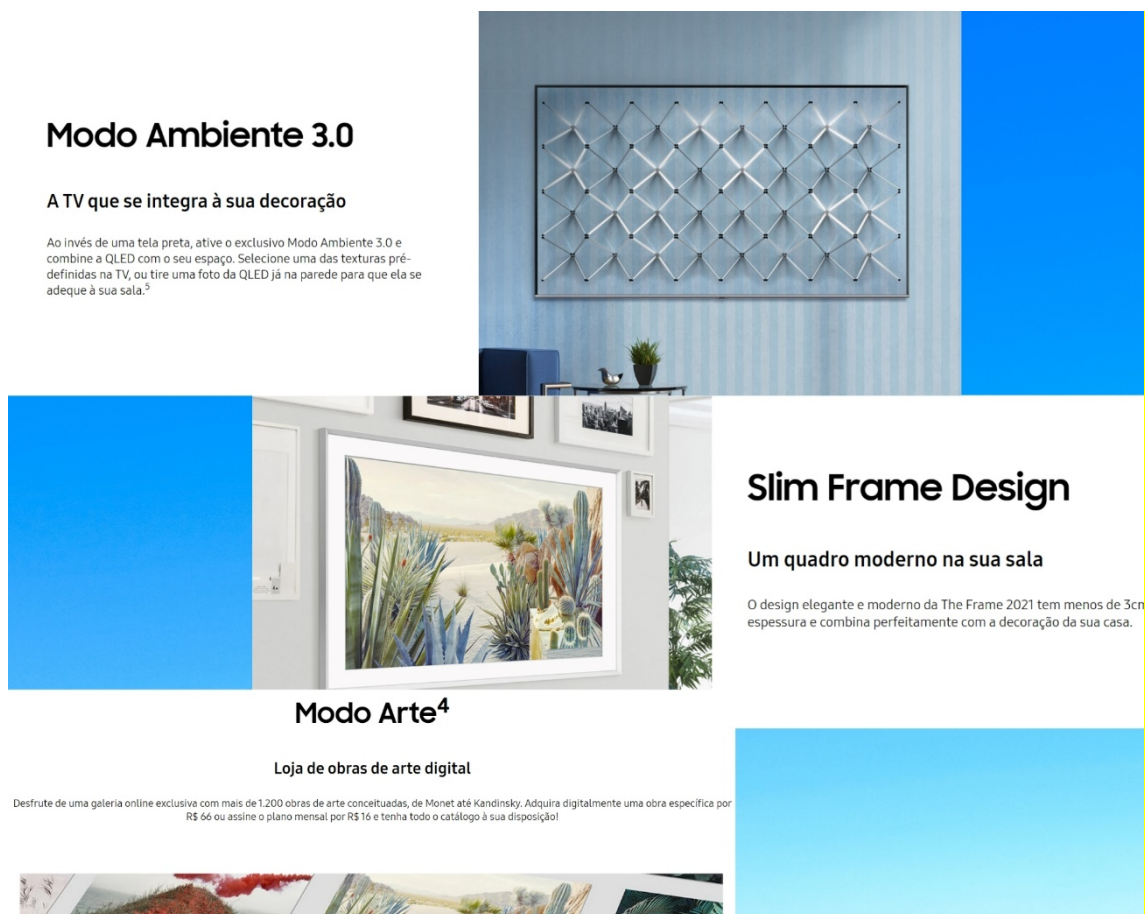
O aparelho televisor se posiciona dentro dos lares atualizando o espaço ocupado por aparatos anteriores, por janelas e por magia. Ele se apresenta como superfície informacional, que ao mesmo tempo traz notícias de fora e está inserida perto. Ocupa um espaço que antes era de algo ou alguém, mas sem que isso seja um problema, porque não é ela um elemento alienígena. Esse posicionamento da televisão como pertencente ao “dispositivo lar”, seu espraiamento a outros espaços, mas gozando desse status de pertencimento ou, às vezes, de necessidade, é um aspecto importante da prática de telas.

A presença do televisor como parte integrante do mobiliário pode ser observada também em trabalhos que analisam aspectos arquitetônicos dos lares brasileiros (Almanza, 2012; Souza, 2013) que apontam, ainda nos dias de hoje, a presença de mais

de um aparelho por lar (na média, obviamente), onde se destaca que desde 2013 eles já abandonam em massa a versão de tubo, bem como sendo eles ator relevante na escolha e constituição do mobiliário da sala, influenciando diretamente na escolha dos demais itens.

Hoje as atualizações desse status podem ser vistos nas funcionalidades “modo ambiente” e “quadro” em que as televisões se camuflam em alguns cenários, economizam energia, conforme Figura 05.

Figura 05. Televisores Smart TV Samsung com função Modo ambiente e quadro (“The Frame”)



Modo Ambiente 3.0

A TV que se integra à sua decoração

Ao invés de uma tela preta, ative o exclusivo Modo Ambiente 3.0 e combine a QLED com o seu espaço. Selecione uma das texturas pré-definidas na TV, ou tire uma foto da QLED já na parede para que ela se adeque à sua sala.³

Modo Arte⁴

Loja de obras de arte digital

Desfrute de uma galeria online exclusiva com mais de 1.200 obras de arte conceituadas, de Monet até Kandinsky. Adquirir digitalmente uma obra específica por R\$ 66 ou assine o plano mensal por R\$ 16 e tenha todo o catálogo à sua disposição!

Slim Frame Design

Um quadro moderno na sua sala

O design elegante e moderno da The Frame 2021 tem menos de 3cm de espessura e combina perfeitamente com a decoração da sua casa.

Fonte: SAMSUNG, c2021

A Netflix no televisor⁹

A Netflix, enquanto software a ser executado em aparelhos de televisão (direta ou indiretamente), está disponível desde 2007, sendo que em 2011, pela primeira vez, há o registro do botão “NETFLIX” nos controles remotos. Desde então, sua presença vem se intensificando, não só influenciando a forma de assistir TV, mas sendo influenciada também. De acordo com Francisco Machado Filho (2020, p.89) o *streaming* não é televisão¹⁰; seria uma espécie de substituo da locadora ou do movimento de ir até a locadora de vídeos. Embora essa interessante colocação seja verdade em relação ao serviço como um todo, não há como negar a ordem que essa opção “aleatória” leva a refletir acerca da ordem do televisivo imperando sobre o hábito da Netflix, de maneira forte e incisiva. Ao integrar o aparelho televisor, passa também a ser demandada de si um “comportamento” que lhe integra a presença daquela peça.

Creio ainda que a apresentação dessa funcionalidade pela Netflix também guarda um pouco da resistência da plataforma em assumir que possui controle sobre as escolhas do espectador. No anúncio (Figura 01), não é a Netflix que apresenta ou impõe a funcionalidade, é o “controle remoto” que discursa em favor da não-escolha; notem a sutileza, o “controle” reforça a importância de abdicar do “controle”; movimento que a Netflix sugere ao seu assinante – “você que tem o poder de escolha, pode abrir mão dele por prazer – de vez em quando”, uma vez que “às vezes

Além do modo aleatório, outras funcionalidades da versão televisiva da Netflix vêm a corroborar tais inferências, como a série de imagens fixas (imagens, fotos, “não vídeos”) de promoção do conteúdo que começam a passar em carrossel (sequência de imagens que vão se alternando automaticamente) caso nenhum comando seja ativado. Embora fixas, essas imagens não são estáticas, sendo apresentadas de forma dinâmica, através de um pequeno movimento de entrada e saída para as informações (zoom in/out, slide lateral). Elas lembram as televisões que são dispostas em trens, ônibus e consultórios médicos e odontológicos com informações rápidas para pessoas que não necessariamente estão prestando atenção. Notem que não se trata de uma propaganda forçada, mas uma forma de aproveitar a inação do espectador para promover seu conteúdo.

⁹ Esse mesmo título poderia ser utilizado para análises da presença da Netflix em anúncios publicitários veiculados em canais de televisão (abertos ou fechados) – não é o caso deste trabalho, mas fica aberta a possibilidade.

¹⁰ Não o é por questão técnicas de transmissão e disponibilidade.

O status ontológico das plataformas de vídeo *streaming* está em disputa – o movimento aparentemente paradoxal é coerente com os tensionamentos próprios dos dispositivos e suas redes. As plataformas de vídeo *streaming*, como a Netflix, há apenas 10 anos passavam a ser opção de fácil acesso e acionamento aos usuários dos aparelhos de televisão e, o que parecia ser uma derrocada, mostra a força da institucionalidade televisiva, que em sua pluralidade, sustenta seu status de presença e o caráter não volitivo (ou semi-automático) de reprodução de conteúdo. Se a Netflix não é televisão em um posicionamento técnico, posso arriscar a aduzir que em quesitos apropriativos e de funcionalidade está, em parte, se tornando televisão, sobretudo impulsionada pela presença nos aparelhos e a as expectativas que isso gera no público, mesmo que não escolher seja (ou pareça ser) uma opção.

REFERÊNCIAS

- ALMANZA, M. A. (2012). **Mobiliário residencial para sala de estar orientado à sustentabilidade**. TCC Design | UFRGS. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/71696>
- FERREIRA, M. c2021. História da TV. Disponível em <https://www.timetoast.com/timelines/historia-da-tv>
- HUHTAMO, E. (2013) **Elementos de Screenologia**: em direção a uma arqueologia da tela. Revista de Audiovisual Sala 206, n. 03, 2013.
- MACHADO FILHO, F. (2020) **TV aberta no Brasil**: que televisão queremos ter?. 1.ed. – Curitiba: Appris, 2020.
- MCLUHAN, M. (1964) **Os meios de comunicação como extensões do homem** (Understanding media). 3ª ed. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MUSSER, C. (1984). **Toward a history of screen practice**, Quarterly Review of Film Studies, 9:1, 59-69, DOI: 10.1080/10509208409361190
- NESS, L. M. (2020) **PRÁTICA DE TELAS: UMA DEFESA ARQUEOLÓGICA**. In: **43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2020, Salvador. GP TELEVISÃO E TELEVISUALIDADES, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, 2020.
- NETFLIX (2021) Com a função “Títulos Aleatórios”, a Netflix te ajuda a escolher. Disponível em https://about.netflix.com/pt_br/news/play-something-netflix-does-the-work-for-you
- PARENTE, A. (2007) **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**. In: Penafria, Manoela; Martins, Índia Mara. Estéticas Do Digital, 2007. (p 3-32).
- SAMSUNG. c2021. Website Oficial. Disponível em: <https://www.samsung.com/br/lifestyle-tvs/the-frame/ls03a-43-inch-the-frame-art-mode-4k-smart-tv-black-qn43ls03aagxzdl/>

SODRÉ, M. **O socius comunicacional.**(2013) In: VERÓN, Eliseo; FAUSTO NETO, Antonio; HEBERLÊ, (2013) Antonio Luiz O. Pentálogo III: Internet: viagens no espaço e no tempo. Pelotas: Editora Cópias Santa Cruz, 2013. p.241-252

SOUZA, J. E. (2013) **O interior da habitação popular: uma análise do arranjo do mobiliário pela ótica da Ergonomia.** Revista ESPECIALIZE IPOG. Disponível em: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60634226/o-interior-da-habitacao-popular-uma-analise-do-arranjo-do-mobiliario-pela-otica-da-ergonomia-7690020190918-112813-1cvmjov.pdf>

TELLES, M. (2017) **A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses.** Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0084-1.pdf>

VENTURA, F. (2019) **Netflix testa recurso que reproduz episódio aleatório de uma série.** TECNOBLOG. Disponível em <https://tecnoblog.net/284698/netflix-testa-assistir-aleatoriamente/>