



Desenvolvimento Cognitivo na Cibercultura: uma análise comparativa de seriados de TV nas décadas de 1980, 1990 e 2000¹

Fátima REGIS²
Alessandra MAIA³
José MESSIAS⁴
Priscila DANTAS⁵
Raquel TIMPONI⁶
Renata SILVA⁷

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, RJ

Resumo

As Tecnologias de Informação e de Comunicação têm revolucionado o entretenimento contemporâneo. Pesquisadores da cibercultura (Johnson, 2005; Jenkins, 2006) defendem que as práticas instigadas pela convergência digital estimulam o desenvolvimento cognitivo de seus usuários. No entanto, há uma lacuna de investigações empíricas sobre o tema. Buscando contribuir para o preenchimento desta, essa pesquisa investiga quais competências cognitivas são estimuladas e requeridas para a fruição dos produtos de entretenimento. Para isso, analisa produtos culturais produzidos nas décadas de 1980, 1990 e 2000 que serão investigados com base em cinco categorias de competências cognitivas: lingüísticas, lógicas, sensoriais, criativas e sociais. O artigo proposto apresenta dados resultantes da análise específica de seriados.

Palavras-chave: Produtos culturais; cibercultura; entretenimento; competências cognitivas; seriados de TV.

1. Introdução

Este artigo tem como proposta dar continuidade à apresentação de resultados da pesquisa “Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura” que foi apresentada no Congresso Intercom, em 2009. A pesquisa, desenvolvida no “Laboratório de Comunicação, Entretenimento e Cognição”, do Programa de Pós-Graduação da UERJ, tem como objetivo mapear quais competências cognitivas são estimuladas e/ou requeridas por produtos de entretenimento contemporâneo. Para realizar essa investigação, selecionou-se como objeto de pesquisa a primeira temporada de seis seriados de TV, organizados em dois grupos: 1) **Líderes de audiência** (“Dallas”, “E.R.” e “C.S.I.”), e 2) **Ação e Aventura** (“Hulk”, “Lois &

¹Trabalho apresentado no GP Cibercultura, X Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora Doutora da Graduação e da Pós-Graduação da FCS-UERJ; e-mail: fregis@uerj.br

³ Estudante de Graduação do 8º. semestre do Curso de Jornalismo da FCS-UERJ, e-mail: ale.led@gmail.com

⁴ Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FCS-UERJ, e-mail: jmessias.santos@gmail.com

⁵ Estudante de Graduação do 3º. semestre do Curso de Relações Públicas da FCS-UERJ, e-mail:

pridantas.uerj@gmail.com

⁶ Mestre em comunicação (UERJ), pesquisadora do Laboratório “Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição”, e-mail: raquel.timponi@gmail.com

⁷ Mestre em comunicação (UERJ), pesquisadora do Laboratório “Tecnologias de Comunicação, Entretenimento e Cognição”, e-mail: rezoca@hotmail.com



Clark” e “*Heroes*”). Tais seriados foram selecionados, a fim de se evidenciar a convergência entre as mídias tradicionais e contemporâneas no cenário da cibercultura. Questiona-se, assim, a ideia de polarização entre mídias massivas e Internet presente na argumentação de autores como Pierre Lévy (1994).

Optou-se por seriados de TV produzidos em três períodos distintos: na década de 1980 – “Hulk” e “Dallas”, pertencentes à fase inicial da cibercultura, antes da “explosão” das tecnologias digitais; na de 1990 – “Lois & Clark” e “*E.R.*”, produzidos durante a “explosão” da Internet e ciberespaço; e na de 2000 – “*Heroes*” e “*C.S.I.*”, ainda em exibição, em plena cibercultura.

Como método de investigação das competências cognitivas estimuladas pelos seriados, realizou-se um levantamento das habilidades cognitivas requeridas para a fruição, por meio de uma análise comparativa entre seriados de televisão nas últimas três décadas. Essas séries foram analisadas segundo as categorias: cibertextualidade, criatividade, logicidade, sociabilidade e sensorialidade⁸. Tais categorias estão sintonizadas com o conceito de cognição aplicado a essa pesquisa. Estudos recentes das áreas de neurociências e ciências cognitivas (Cf CLARK, 2001; LAKOFF & JOHNSON, 1999) consideram que o processo cognitivo humano não se reduz às habilidades superiores de raciocínio. Argumentam que a mente conta também com a sensorialidade do corpo e com as interações desse em seu ambiente. Desse modo, além da memória, linguagem e raciocínio, a cognição também se beneficia do aparato sensorio-motor (atenção, percepção etc) e das interações com outros indivíduos.

No último Intercom, como resultado de pesquisa foi apresentada uma análise comparativa ainda entre os dados iniciais da investigação entre os seriados “O Incrível Hulk” (1978) e “*Heroes*” (2006), devido à diferença de décadas entre as duas séries houve maior disparidade entre as informações. No presente texto, apresenta-se uma primeira análise dos dados dos seriados, por meio de um recorte por década (por exemplo, na década de 1980 serão comparadas as competências cognitivas estimuladas por “O Incrível Hulk” e “Dallas”).

2. Análises

2.1 Análise da década de 1980: “Dallas “(1978) e “O incrível Hulk” (1978)

⁸ Essas categorias de análise foram explicadas no artigo apresentado no ano anterior neste mesmo GP de Cibercultura, com o título “Tecnologias de Comunicação e Capacitação Cognitiva na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados ‘O Incrível Hulk’ e ‘*Heroes*’”.

“O Incrível Hulk” e “Dallas” compartilham diversas características que evidenciam uma relação de proximidade temporal, por serem produtos de um mesmo período criativo. No entanto, estas séries também se encaixam dentro de panoramas específicos para os gêneros que representam – a ficção científica e o drama familiar.

As séries analisadas da década 80, de início, explicitam divergências na maneira como cada uma executa as relações entre os personagens e os enredos múltiplos. O seriado “Hulk”, focado exclusivamente na figura do Dr. David Banner e seu *alter ego* Hulk possui uma estrutura mononuclear, na qual os personagens secundários e terciários só aparecem quando ligados diretamente ao protagonista. Já “Dallas”, por se tratar de um drama familiar, possui mais personagens com destaque. Embora os protagonistas sejam o casal Pamela e Bobby Ewing, os outros personagens que compõem a família (dois pais, dois filhos e uma esposa) têm uma atuação também importante na constituição dos vínculos e relações sociais nos enredos da série, não precisando estar sempre acompanhados dos personagens principais para participarem da ação. Isso sem levar em conta os personagens, pontuais, periféricos, ocasionais. Assim, “Dallas” funciona como a estrutura de uma novela: as relações sociais entre os núcleos de personagens ao longo dos episódios vão se modificando e se interligam de novas maneiras nas tramas. “Dallas” possui diversas tramas, algo similar à estética das redes de constituição social das novelas, que será desenvolvida posteriormente nos seriados contemporâneos mais complexos.

Embora tanto em “Hulk” quanto em “Dallas” existam enredos centrais – uma espécie de premissa ou percurso narrativo – que permeia toda a série, eles não são explorados de forma significativa. Em “Hulk”, o motivo central que movimenta a narrativa e a ação do personagem é a busca do Dr. Banner pela cura e o dilema entre o seu lado homem/monstro. Entretanto, vale destacar que os episódios de “Hulk” possuem certa independência na história, podendo ser assistidos individualmente sem perder o entendimento do tema central. Por sua vez, o cerne de “Dallas” consiste na relação de Pamela Barnes com os parentes de seu marido Bobby Ewing, tendo em vista que as famílias do casal têm uma rivalidade pessoal e comercial.

Ao realizar a análise por um viés mais técnico, ambas as séries possuem uma estrutura mais simples, se comparadas às exibidas na televisão atualmente. Elas são compostas de narrativas lineares e primam por uma forma didática de contar suas histórias, usando e abusando da repetição de informação, como forma de fixar uma determinada mensagem. Contudo, já podem ser observados alguns indicativos de



complexidade nos episódios, como o uso ocasional de *flashbacks* em “Hulk”. Eles são utilizados quando há necessidade de trazer à tona algum dado que estava faltando para a compreensão da trama ou para lembrar algum dado passado. Nos dois casos, cabe ao espectador encaixar a informação na continuidade do capítulo, porém os *flashbacks* são utilizados de maneira tão professoral e repetitiva que não deixam dúvidas de sua intenção e muito menos margem para outro tipo de especulação. Em “Hulk”, por exemplo, o terceiro episódio “*Of Guilt, Models and Murder*” traz um *flashback* no qual cada ação é descrita meticulosamente pelo narrador.

Outro recurso comum em “Hulk” e “Dallas” são setas intermitentes (Cf. JOHNSON, 2005). Em “Hulk”, por exemplo, para demonstrar que determinado personagem é um vilão, utiliza-se um *close* da arma que ele guarda e uma trilha sonora típica para enfatizar esta informação. Da mesma forma, em “Dallas”, quando um personagem esquece seus documentos na casa de uma amante, o movimento de câmera focalizando-os infere que alguém os encontrará. Por outro lado, existe ainda outra vertente do uso desse tipo de artifício: as “pistas falsas”. Com a pista falsa pretende-se deslocar o raciocínio do espectador para outro ponto, a fim de surpreendê-lo com alguma revelação ao final do episódio. Nos dois seriados há episódios que se utilizam deste recurso da mesma forma. No drama familiar, o capítulo “*Spy in the house*” faz uma série de alusões narrativas e técnicas (movimento de câmera e trilha sonora), apontando um dos personagens como sendo o provável espião, apenas para desviar o espectador do verdadeiro culpado, revelado ao final do episódio.

Algo bastante comum nos seriados contemporâneos, principalmente de ficção científica ou de aventura, é a utilização de citações e/ou referências externas. As primeiras são pequenas e, na maioria das vezes, sutis menções a outro produto cultural (livro, filme, música etc.). Essas “homenagens”, por assim dizer, caracterizam o que Umberto Eco chama de intertextualidade (1989). Em “Hulk”, por exemplo, elas abordam temas correlatos à série como o monstro do Dr. Frankenstein e “O médico e o monstro” e até elementos menos similares, como o filme “Casablanca”. Curiosamente, em “Dallas” não foi encontrada nenhuma dessas citações, evidenciando a diferença entre os gêneros. Por sua vez, as referências externas tratam da inserção do programa num determinado contexto histórico-cultural. Essas referências remontam a alguma situação, informação ou fato da cultura a qual aquele produto pertence. Também, neste caso, encontramos um número maior de exemplares em “Hulk” do que em “Dallas”. No primeiro foram encontradas referências ao mundo das celebridades, menção a Farrah



Fawcett, conhecimento científico (DNA tema do seriado), entre outros. Em “Dallas” as referências se fazem presentes, mas geralmente em menor quantidade e estão ligadas ao mundo do petróleo e à cultura norte-americana, em especial a do sul dos Estados Unidos, uma vez que o programa se passa no Texas. O maior número de referências externas em “Hulk” pode ser creditado novamente aos temas abordados nos seriados. Por tratar da ficção científica, as alusões a procedimentos científicos e termos de biologia e química são recorrentes. No episódio piloto de cada uma, por exemplo, foram sete referências em “Hulk” contra nenhuma em “Dallas”, mas no último de cada temporada foram quatro em “Dallas” contra apenas uma em “Hulk”. Levando em consideração os outros capítulos, estima-se uma média de quatro referências por episódio em “Hulk” contra duas em “Dallas”.

Como se evidenciou acima, mesmo com elementos mais avançados em áreas distintas, os dois exemplares de seriados da década de 1980, de maneira geral, apresentam uma estrutura que visa à compreensão do espectador. Espera-se que o seriado permita a fácil absorção do conteúdo veiculado, através de uma narrativa construída de forma didática. Neste contexto, os recursos tecnológicos se encaixam de forma a repetir e fixar informações. As referências externas e citações, por exemplo, sempre são devidamente explicadas e contextualizadas para que o espectador nem precise ter o trabalho de se lembrar ou procurar a fonte. Como no episódio piloto, de Hulk, no qual uma cientista se refere a mitocôndrias e DNA e, logo em seguida, explica do que se tratam. Vale lembrar que neste período conceitos como DNA e a genética de um modo geral ainda não eram difundidos popularmente e não estavam tanto na mídia como passaram a estar a partir do advento do Projeto Genoma.

Seguindo esta linha, a logicidade dessas séries seria exemplo de uma narrativa basicamente linear, na qual pode ser observado certo direcionamento na atenção do espectador para aquela que pode ser considerada a intenção dos criadores. Assim, qualquer evolução ou saída do padrão é devidamente contida, ou melhor, explicitada (e contextualizada) com a ajuda dos recursos metalinguísticos descritos acima. Esse efeito de condução narrativa mostra como estes exemplares privilegiam uma tendência professoral ao invés do desafio cognitivo encontrado nas demais séries. Todavia, em “Hulk” há uma referência à identidade do Dr. David Banner, quando em diferentes episódios ele modifica o sobrenome, mas sempre mantém o primeiro nome.

Quanto aos fatores extras da série, é importante ressaltar que, embora estes sejam produtos culturais desenvolvidos antes da popularização dos microcomputadores



e da Internet, cada um a sua maneira desenvolveu a sociabilidade e a criatividade de seus usuários. Por influência tanto do seriado como das histórias em quadrinhos, “O incrível Hulk” possuía fanzines no Brasil e nos EUA (respectivamente, o “Gigante Verde” e “The Hulk”). Ambos reuniam notícias, entrevistas e comentários sobre o personagem em todas as mídias em que apareciam. Além disso, havia também um álbum de figurinhas, outro item que proporcionava a discussão e a interação entre os fãs. Por sua vez, na condição de *hit* da década de 1980, “Dallas” rendeu diversos ecos midiáticos, como: tirinhas de quadrinhos em jornais de Los Angeles e do Reino Unido e até um jogo de videogame “*The Dallas Quest*” para as plataformas da época (Apple II, Atari 8-bit e Commodore 64). Ainda nesta linha, uma série de outras mercadorias como livros, jogos de tabuleiro e até figuras de ação foi feita, estimulando a participação mais ativa dos fãs com o programa. Esses meios de interação exigiam certa disponibilidade por parte dos fãs – como financeira, de tempo, entre outros – algo não tão necessário hoje em dia devido às facilidades que a Internet, por exemplo, proporciona na troca de informações e curiosidades.

2.2 Análise da década de 1990: “E.R.” (1994) e “Lois & Clark” (1993)

As séries dos anos 90 dos grupos líderes de audiência e ação/aventura, apesar de terem estruturas distintas, não apresentam muitos personagens fixos. Enquanto “E.R.” (conhecido como “Plantão Médico”) possui seis personagens fixos, a série “Lois & Clark” apresenta oito, sem contar com os personagens que dão suporte às sub-tramas, as quais muitas vezes se iniciam e terminam no mesmo episódio. Em “E.R.” as enfermeiras não fazem parte do elenco principal, mas aparecem constantemente dando apoio aos médicos. Já em “Lois & Clark” esse papel está ao cargo dos capangas do personagem Lex Luthor, mais ocasionais nos episódios. Nota-se a diferença dos grupos quanto à quantidade de personagens do último episódio da primeira temporada de cada série: “E.R.” possui 35, enquanto que “Lois & Clark” apenas 12, mesmo com ambos os episódios retratando o tema do casamento com diversos personagens. Aliás, quanto ao final das temporadas, é sintomático dizer que os seriados da década de 90 tendem a fechar a temporada com o “*happy end*”, concluindo as tramas construídas ao longo dos episódios.

Observa-se que, em “E.R.”, cada personagem fixo possui uma trama específica, apesar de existirem outras maiores que, eventualmente, retornam em episódios não



sequenciais. Já em “Lois & Clark”, diferentemente, alguns personagens, como Jimmy e Cat, por exemplo, só desenvolvem papéis secundários sem uma trama particular.

Em “Lois & Clark”, observou-se três enredos principais: 1º) o triângulo amoroso entre Lois e Clark/ Superman; 2º) a investigação de crimes que ocorrem em Metrópolis pelos repórteres do Planeta Diário; e 3º) a busca de Superman por sua história e origem. A série “*E.R.*”, por abordar o dia a dia de um plantão médico no setor de emergência, tem como enredo principal a rotina de um hospital-escola, além de tramas paralelas, referentes ao drama psicológico e à vida pessoal dos mesmos personagens.

Quanto aos núcleos e suas articulações em relações sociais entre os personagens, os quatro núcleos de “Lois & Clark” aparecem logo no segundo episódio após o piloto da série, o que se assemelha ao detalhamento de informações ao espectador das produções da década de 80. São eles: 1) Superman/Clark e seus pais Martha e Jonathan Kent e a ex-namorada de Clark, Lana Lang; 2) Lois, Lucy Lane e seus pais; 3) a redação do jornal, composta por Lois, Clark, Jimmy, Perry, Cat; 4) Lex Luthor e seus funcionários e comparsas. Em “*E.R.*”, enquanto que no episódio seguinte ao piloto aparecem apenas três núcleos, todavia eles dobram no episódio final da temporada: 1) Dr. Mark Greene e sua família – Jenna e Rachel; 2) Dr. Peter Benton e sua amante; 3) Dra. Susan Lewis e sua irmã Chloe; 4) Carol Hathaway, sua família e Tag, seu namorado; 5) Dr. Doug Ross e Jake; 6) o plantão médico no hospital – onde há a ligação dos personagens, além do estudante de medicina John Carter. Assim, pode-se notar que as relações sociais entre os núcleos em “*E.R.*” são construídas ao longo dos episódios, não são dadas ao espectador – o que já pode ser o embrião para algo mais usual nos anos 2000 como, por exemplo, em “*Heroes*”.

A série “Lois & Clark” se aparenta mais com o típico modelo de produtos da cultura de massa, pois apresenta as ações com didatismo dos termos e dos jargões jornalísticos. Um exemplo é a cena da conversa entre Lois e Clark para a simples explicação do significado do termo “feromônio”, tema central do episódio 10. Num seriado atual, essa cena não seria necessária da maneira como foi apresentada. Como contraponto, apesar de “*E.R.*” ser da mesma década, a preocupação maior está na criação de um ambiente mais próximo da realidade de um hospital e não em explicar os jargões e procedimentos médicos complexos. Na verdade, os termos médicos dão veracidade e geram confiança ao espectador, como num pacto de aceitação da história narrada. O público não precisa entender todos os termos e, portanto, não é típico desse modelo de seriado realizar o uso constante de setas intermitentes. Porém, em “Lois &

Clark”, elas são utilizadas de maneira expressiva. Em uma análise do episódio central das duas temporadas, nota-se a diferença de 12 setas no 10º episódio de *Lois & Clark* contra zero, no 12º episódio de *E.R.*

Por outro lado, há de se considerar que o que atualmente se consideraria como setas intermitentes, poderia ser percebido na época como lógica, em referência a uma cena anterior. Um exemplo é quando no 2º episódio, Clark conversa sobre o suposto “escritório 39” e, quando chega a esse local, utiliza a data de criação do mesmo como senha para entrada. Mesmo assim é explicado na trama como ele conseguiu tal feito.

Ainda nessa lógica, a temática abordada em “*Lois & Clark*” de um romance, aliada a uma montagem mais lenta com muitas explicações, tem maior apelo ao público massivo, adepto dos clichês da narrativa. Como “*E.R.*” possui uma montagem mais veloz das cenas, há uma maior exigência de atenção e logicidade do público para juntar as informações lançadas.

Na análise das subcategorias citação e referência externa, nota-se um maior uso desses recursos no seriado “*Lois & Clark*”. Em ambas as séries dos anos 90 há a influência de um modelo de mundo pós-moderno, tal como descrito por autores como Umberto Eco (1989), Omar Calabrese (1989) e Angela Ndalianis (2004), quando falam da repetição, estética neobarroca e citações. Essa característica pode representar o início do desafio lógico e da atenção, correntes nos seriados da década seguinte, pois exige que o espectador possua um conhecimento prévio dos produtos midiáticos ou da história de um país para a compreensão e melhor interpretação da mensagem. Em quase todos os episódios da primeira temporada há a citação direta do chefe do jornal ao seu maior ídolo: o cantor Elvis Presley, entre falas, nomes de músicas, sua história particular, etc. Outras referências externas a livros nos nomes dos episódios são feitas, além de frases ditas pelos repórteres e Lex Luthor, como as de Shakespeare e produtos da alta cultura literária.

Entretanto, as autorreferências a episódios do seriado, apesar de presentes em “*Lois & Clark*”, não ocorrem de forma tão complexa como em “*E.R.*”. Os núcleos maiores de “*E.R.*” permitem mais referências às situações ocorridas anteriormente na história. Isso é mostrado no último episódio de “*Plantão Médico*”, que conta com 14 autorreferências, enquanto em “*Lois & Clark*” há somente cinco. Um exemplo de autorreferência claro pode ser observado em “*E.R.*” quando o Dr. Benton, no momento da morte de um paciente, segura sua mão e chora (na verdade, o motivo do choro não é



a morte do paciente, mas sim o sofrimento pela morte de sua mãe, que ocorreu há dois episódios atrás).

Ambas as séries dos anos 80 e 90 não possuem arco dramático, uma vez que não é ao longo dos episódios que o espectador passa a entender o objetivo central da série. Ao contrário, os enredos múltiplos são mostrados já de início e oferecidos gratuitamente para o espectador. Quanto à categoria da criatividade das séries, como não foram encontrados produtos realizados na época pela indústria ou por fãs, acredita-se que tenham sido mais usuais criações de fã-clubes e trocas sociais interpessoais. Em busca realizada na Internet só foram encontrados *spoofs* ligados à série “*E.R.*”, produzidos mais no final da série (dos anos 2000 para cá). O principal veículo de postagem é o *YouTube*. Nele encontrou-se a produção do grupo “*CollegeHumor*” que é uma paródia ao seriado, com atores próprios, como, por exemplo, em “*CollegeHumor Originals: Urban Legend ER*”⁹ ou apenas na edição de cenas da série, transmitindo um novo conteúdo (“*Super Intense ER Promo*”¹⁰), além de comunidades do Orkut. Em “*Lois & Clark*” só foram encontradas comunidades ligadas ao romance do casal (pelo maior apelo massivo e por apresentar clichês) e arquivos disponíveis para *download* da série.

A categoria das sensorialidades para as produções da década de 90 também não está tão presente nas séries analisadas, visto que é mais comum em produções artísticas, em games e novos produtos midiáticos do cinema, a partir da década de 2000.

2.3 Análise da década de 2000: “*C.S.I.*” (2000) e “*Heroes*” (2006)

A série “*Heroes*” (2006), como já mencionado, em plena cibercultura, utiliza diversos recursos para captar a fidelidade do espectador a cada episódio. Em seu arco dramático, apresenta um número expressivo de núcleos e tramas, se comparado às séries dos anos 80 e 90. É interessante notar, já no primeiro capítulo, a inserção de 13 personagens. Destes, oito são os “heróis” protagonistas iniciais e, à medida que o enredo se amplia, outros membros importantes vão delineando a história, totalizando 27 heróis protagonistas só na primeira temporada.

Como há essa variedade de elementos, percebe-se também o desenvolvimento de 12 enredos múltiplos em “*Heroes*”. Muitas histórias, à primeira vista independentes, vão se cruzando, criando uma grande “teia de narrativas”. Já no capítulo inicial sinaliza-se esse encontro de protagonistas, como na cena em que Ando vê o site pornô de Niki no

⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=DWVkJNcsdN6c>

¹⁰ <http://www.youtube.com/watch?v=TcJcnnqeEv8>



computador do trabalho, ou quando Peter pega o táxi de Mohinder e eles conversam. No entanto, nessa fase da série, não fica clara uma relação social dos heróis, através dos encontros casuais. Contudo, nos capítulos posteriores, alguns heróis vão, de fato, estabelecendo uma conexão entre suas ações e tornando-se dependentes das tramas dos outros. Nesse aspecto, *Heroes* possui um enredo fragmentado e não-linear.

Em “*C.S.I.*”, o arco dramático é apenas um em toda a temporada. No último episódio, quando os peritos buscam a identidade de um *serial killer* que estrangula mulheres – trama central do episódio final – o nome de Paul Millander é sugerido como suspeito, mas logo descartado por ter uma assinatura distinta. Ele simula o suicídio da vítima, no entanto, o espectador que acompanha a série percebe que se faz uma autorreferência à história que permeia o caso de Paul Millander, que é o único sem solução, até o fim desta temporada.

Quanto à quantidade de personagens, “*C.S.I.*” possui seis fixos, compostos pelos peritos do laboratório e o Capitão Brass, além de outros que aparecem em cada episódio. No último episódio houve, ao todo, 16 personagens. Diferentemente de “*Heroes*” as tramas nem sempre se relacionam, por exemplo, a vida familiar de Catherine e os casos que são resolvidos independentemente de outros. É possível notar que a série apresenta um enredo fragmentado durante os episódios, mas linear.

No que diz respeito às relações sociais que se prolongam durante a temporada, poucas são notadas, as mais constantes seriam as do núcleo do laboratório. Talvez essa diferença seja explicada pela data em que a primeira temporada de “*C.S.I.*” foi lançada, no início dos anos 2000, enquanto “*Heroes*” seis anos depois, o que pode ter contribuído para o entendimento automático do espectador, que já está acostumado com o entrelaçamento das tramas.

Em “*Heroes*” é constante o uso de inúmeras citações, referências externas e à própria trama (autorreferências). Essa característica torna o seriado mais complexo, pois caso o espectador não conheça determinado assunto ou tema referido, perde pistas, piadas ou detalhes de determinada cena. A exemplo disso, existem referências a séries e histórias em quadrinhos, como no momento em que Hiro vai para o futuro, fazendo uma alusão a Gable, de *X-men* que, na trama original, vem avisar quais medidas devem ser tomadas para se evitar uma tragédia. Ou também quando Hiro cita: “*Live long and prosper*” (Vida longa e próspera), se referindo à fala de Sr. Spock e Vulcano, nos filmes e série da franquia “*Jornada nas Estrelas*”. No episódio em questão (11), registram-se oito referências externas e cinco citações.

As autorreferências são também muito comuns e servem como ferramentas para relembrar o espectador de determinado assunto ou deixá-lo atento aos pormenores de cada episódio. Isso ocorre, por exemplo, quando Hiro tenta parar o relógio no estacionamento, a fim de não pagar um minuto ultrapassado, porém sem êxito (a cena nos recorda que o herói perdeu os poderes nos episódios passados). Outro fato semelhante pode ser observado quando Peter Petrelli entra no apartamento do homem invisível e percebe que ali, naquele mesmo lugar, ele trabalhou como enfermeiro. Ao longo de toda a primeira temporada da série, foram observadas cerca de 53 citações, 21 referências externas e 69 autorreferências.

As citações e referências externas em “*C.S.I.*” são frequentes, através do uso de frases, bandas, personalidades conhecidas ou não. Um exemplo significativo se encontra no 2º episódio, quando Catherine e Sara rastreiam o *pager* de um suspeito e comentam que encontraram “Desmond Tutu e Eminem”, Desmond Tutu (bispo Sul-africano) e Eminem (Rapper); ou mesmo quando Grissom cita Shakespeare. No caso das desconhecidas, o espectador, ao olhar as referências, é levado a buscar informações sobre o assunto e a complementar o sentido daquela citação como metáfora da trama.

As autorreferências são marcadas de forma predominante por *flashbacks* ou fala dos personagens. Como no episódio 23, em que Grissom diz: “o último segurança que tentou, acabou morto” – quando Syd Goggle se oferece para ajudar nas investigações. Vale ressaltar que ele, no fim, é o culpado. Esta autorreferência também pode ser considerada como uma pista falsa, por conduzir a atenção do espectador para outro lado.

O seriado “*Heroes*” exige de seu público uma atenção não trivial em relação à trama, requisitando aspectos sensoriais e lógicos para observar cenários, conectar pistas (verdadeiras e falsas) e identificar setas intermitentes. A respeito dos ambientes, pode-se tomar como exemplo a situação do 18º episódio, em que a foto de Nathan aparece colada em um mural, recordando a situação em que Niki e ele dormiram juntos. Ou, então, quando Hiro, ao ler a revista em quadrinhos as histórias, posteriormente, tornam-se reais na trama. Caso o espectador esteja distraído, perderá a pista contida no cenário.

Em relação à logicidade da série, pode-se observar que a chegada de novos personagens, em diferentes etapas, já estimula a capacidade associativa do telespectador. Contudo, têm-se exemplos mais específicos de como essa exigência de raciocínio é aprofundada, como no momento em que o funcionário da “*Primatech*” liga para o pai de Claire. Nessa hora, o telespectador é forçado a lembrar do nome da empresa, para saber o que vai acontecer. Outra situação que exige raciocínio dá-se



através do *flashback* de atos não presenciados pelo personagem Mohinder. Ele não está só lembrando, mas aparece nas cenas como um espectador e não há indício de que aqueles fatos não façam parte da “realidade“. O único sinal é a presença desse “Mohinder espectral”, observando as cenas. Em toda temporada, pode-se contabilizar uma média de três desafios lógicos em cada episódio, ligados à própria narrativa. É importante ressaltar que, com esse cálculo, estamos desconsiderando outros aspectos que exigem raciocínio na trama.

Em diversos episódios, pistas relativas à história podem ser observadas. É interessante notar que muitas delas apontam possibilidades falsas, mas que aumentam o suspense em relação aos acontecimentos. Como no caso do episódio 4, em que Hiro e Niki se cruzam sem realmente ter uma conexão. No entanto, como a temporada ainda está no início, tem-se a impressão de que os heróis de diferentes núcleos irão entrelaçar as tramas.

Por outro lado, há também pistas verdadeiras, como aquelas encontradas em gêneros policiais. É o caso de quando Mohinder deixa cair o notebook do pai e acha um caderno com o endereço de Sylar e uma chave. A partir daí cabe a ele desvendar as novas informações e conduzir a história. Algumas destas pistas sinalizam caminhos do enredo e funcionam como setas intermitentes. Isso ocorre, por exemplo, quando o psiquiatra pede para Niki olhar fixamente em um relógio, indicando que irá tentar aflorar a sua outra personalidade, Jessica. Ou então, na cena em *close* que o policial guarda uma aliança na gaveta e, mais tarde, sua mulher descobre que a mesma foi um presente do chefe dele.

Há, ainda, pistas mais elaboradas e que exigem a participação ativa do usuário para desvendá-las. Como no episódio 12, em que um cartão da empresa *Primatech* aparece o endereço de um *website*¹¹. Nessa situação, os espectadores engajados em redes sociais (*blogs*, *sites* temáticos e redes sociais) vão descobrir que o endereço é verdadeiro, colocando em prática a sociabilidade. Ao checar esse *site*, há segredos de “*Heroes*” para o espectador, que poderá agir como um investigador e obter novidades exclusivas naquele canal sobre a história. Ao mesmo tempo, os fãs da série produzem materiais na Internet para divulgar o recurso e utilizam a criatividade para editar notícias, vídeos e fotos com os personagens da série.

¹¹ www.primatechpaper.com



No caso de “C.S.I.”, todos os episódios trabalham com a logicidade, usando as pistas para solucionar os casos. A maioria destes começa com a cena no local do crime (o mais importante daquele episódio), o que facilita o entendimento do espectador e direciona a sua atenção para o que seria mais relevante. No decorrer da investigação, os personagens revelam que não têm um caráter totalmente bom ou mau. Não há a separação como nas tramas antigas em que o herói é totalmente bom. Alguns culpados já estiveram na posição de vítima. Por exemplo, Paul Millander teve seu pai assassinado quando era criança, mas os investigadores trataram o caso como suicídio, por não haver evidências consistentes de que se tratava de um assassinato – apesar dele ter testemunhado o crime.

Por ser uma série de investigação, naturalmente demanda certa atenção por parte do espectador, para que, assim, acompanhe passo a passo a resolução do caso e saque algumas pistas deixadas ou não pelos suspeitos. Às vezes, quando se assiste ao seriado, o espectador presta atenção na solução dos casos, mas pequenos detalhes só são notados quando se assiste mais de uma vez.

Quanto às categorias sociabilidade e criatividade, no início da série não há tantos exemplos, devido ao uso da Internet não ser tão popular, se comparado ao do momento atual. O seriado está em sua décima temporada e foi a partir de 2006 que se notou maior presença de sociabilidade, através das redes sociais e fóruns. No quesito criatividade, encontram-se vídeos postados no *YouTube*, criados por fãs ou mesmo produtores, como é o caso do vídeo¹² de abertura da série com os bonecos do “Southpark” iguais aos protagonistas ou o criado pelo Mad TV “*Funny C.S.I.*”¹³, em que atores parodiam Grissom e Catherine, analisando um crime. Ainda relacionado à série, há jogos para videogames e computadores, além de uma HQ produzida desde 2003, dentro da lógica da transmídia (Cf. JENKINS, 2008). Esses conteúdos distribuídos formam um conjunto narrativo maior, porém desconhecê-los não compromete o entendimento de cada produto isoladamente.

Em “*Heroes*”, encontra-se uma rede mais ampla e complexa, no que diz respeito à sociabilidade. Com o advento das redes virtuais, o acesso aos fóruns de discussão foi facilitado e a participação dos usuários tornou-se diferenciada. Um exemplo é a comunidade no site de relacionamentos Orkut sobre a série, em que em uma mesma página pode-se reunir os mais diferentes usuários, o que inclui desde o fã até um

¹² <http://www.youtube.com/watch?v=YUdKUDclaCA&feature=related>

¹³ http://www.youtube.com/watch?v=TSe_IkOd4J0



espectador ocasional. A digitalização dos suportes e o surgimento das novas mídias têm provocado uma reformulação nas formas de produção, distribuição e consumo dos produtos. Henry Jenkins (2008) afirma que os consumidores estão assumindo o papel de produtores, desenvolvendo conteúdos por conta própria, e, dessa forma, a indústria se aproveita das criações dos fãs para lançar novos itens.

Os produtores de “*Heroes*” utilizam o recurso transmidiático para a disponibilização de seus conteúdos. Como veículos transmidiáticos oficiais da série estão: o site da personagem Samantha (*alter ego* de Niki), que manda e-mails para os usuários; o site de marketing viral da fábrica de papéis Primatch, além de uma extensão da série na internet (*Heroes: Evolutions*), criada para explorar o universo dos heróis e fornecer informações sobre a mitologia da série. Outras oficiais, como revistas, *websódios*, *games*, roupas, mercadorias e a histórias em quadrinhos dos personagens disponíveis para visualização na Internet e os próprios episódios para *download* no site oficial do seriado.

E, por fim, muito ligada à categoria da sociabilidade, está a categoria da criatividade, possibilitada agora aos fãs e que tem interferido em todo o processo de produção da indústria. Diversos veículos permitem a interação dos internautas com a série “*Heroes*”, tais como: o *site* de formato *wiki*¹⁴, o *MySpace* dos personagens¹⁵, os *jogos online*¹⁶ e o projeto de uma série paralela, “*Heroes: Origins*”, no qual o telespectador pode escolher os personagens que devem ir para o seriado principal. No Brasil, o Universal Channel também criou um *blog*¹⁷ específico da série. À parte dos meios oficiais, os fãs também podem produzir maneiras alternativas de discussão e divulgação de informações, através de sites como o *YouTube*, onde qualquer um pode participar¹⁸ e o site *9th Wonders!*¹⁹, o fã-clubes virtual da série.

3. Considerações finais

A análise empreendida permite observar que as narrativas das séries de TV estão se modificando e estimulando/exigindo uma maior participação dos usuários. Essa participação está articulada a um conjunto de competências cognitivas que vem sendo requeridas do usuário ao longo dos anos. Essa afirmativa pode ser comprovada pelo fato

¹⁴ <http://heroeswiki.com/>

¹⁵ <http://www.myspace.com/clairebennet>

¹⁶ <http://www.nbc.com/Heroes/games/quiz.shtml>

¹⁷ <http://blog.uc.globo.com/heroes/>

¹⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=XjVdzIg9nEM&feature=fvst>

¹⁹ <http://www.9thwonders.com>



de os seriados da década de 1980 (“O Incrível Hulk” e “Dallas”) possuírem uma maior simplicidade narrativa associada a uma montagem mais lenta e à repetição de informações para que o espectador não perca nenhum detalhe da história. As séries da década de 1990 (“Lois & Clark” e “E.R.”), assim como “C.S.I.”, parecem estar inseridas no que Lúcia Santaella chama de cultura das mídias. Ou seja, uma etapa intermediária entre a cultura de massa e a cibercultura.

Já as séries mais recentes (“*Heroes*” e “C.S.I.”) possuem um maior número de personagens, núcleos sociais, enredos e sub-tramas, exigindo maior atenção e maior capacidade associativa (lógica) de seus usuários. Também observa-se nas séries atuais um grande número de citações de outros produtos culturais, autorreferências e referências a situações do cotidiano que requerem do usuário um bom nível de conhecimento geral de informação sobre acontecimentos atuais.

Mas, o que mais se destaca nos seriados recentes, especialmente “*Heroes*”, é a possibilidade de o usuário exercitar competências associadas à criatividade, à linguagem e à interação social. Pode-se verificar o desenvolvimento dessas competências cognitivas nas diversas criações de vídeos, *spoofs*, *blogs* e listas de discussão.

Cabe ressaltar que essas transformações nos sistemas de mídias e formatos de seriados de TV não apontam para uma ideia de progresso ou evolução dos produtos de entretenimento ou de seus usuários. Há espaço e gosto para todos: do mais exigente produto da “cibercultura” para a mais tradicional narrativa, de apelo mais massivo, como a “Saga Crepúsculo”.

Referências bibliográficas

- CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1989.
- CLARK, Andy. **Mindware: an introduction to the philosophy of cognitive science**. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.
- ECO, Umberto. “A Inovação no seriado”. In: *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- JOHNSON, Steven. **Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.
- LAKOFF, George, JOHNSON, Mark. **Philosophy in the flash**. Nova York: Basic Books, 1999.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- NDALIANIS, Angela. **Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment**. Massachusetts: MIT Press, 2004.
- REGIS, Fátima et al. “Tecnologias de Comunicação e Capacitação Cognitiva na Cibercultura: uma análise comparativa dos seriados O Incrível Hulk e Heroes”. Disponível em: http://www.logos.uerj.br/antigos/logos_31/logos_31.htm.
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Editora Paulus, 2003.