

Seriados de TV e desenvolvimento de competências cognitivas: uma análise das séries “Perdidos no Espaço” e “Lost”

Fátima Régis

Orientadora do projeto de iniciação científica. Professora dos Cursos de Graduação e Pós-Graduação da FCS-UERJ.

Raquel Timponi

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FCS-UERJ.

Andrea Cozzolino

Estudante de graduação do 5o semestre do Curso de Jornalismo da FCS-UERJ.

José Messias Santos

Estudante de graduação do 5o semestre do Curso de Jornalismo da FCS-UERJ.

Mariana Ferreira Aguiar

Estudante de graduação do 5o semestre do Curso de Relações Públicas da FCS-UERJ.

Saulo Rocha

Estudante de graduação do 4o semestre do Curso de Relações Públicas da FCS-UERJ.

Resumo: Num viés contrário às teses convencionais que julgam a cultura de massas como mero entretenimento, este artigo pretende abordar a complexificação dos seriados e sua influência nas habilidades cognitivas do indivíduo contemporâneo. Como metodologia, será feita uma análise comparativa entre dois seriados de televisão de períodos distintos: “Perdidos no Espaço” (de 1965) e “Lost” (de 2004).

Palavras-chave: Cultura de massa; Seriados de televisão; Competências cognitivas.

Abstract

In a contrary bias to the conventional thesis that consider mass culture as mere entertainment, this article intends to approach the increasing complexity of series and its influence on the cognitive abilities of contemporary individual. As methodology, a comparative analysis will be made between two television series of distinct periods: “Lost in the Space” (1965) and “Lost” (2004).

Keywords: *Mass culture; Television series; Cognition abilities.*

Introdução

Ao longo do século XX, os produtos da cultura de massa sofreram duras críticas por conta de seu conteúdo, de caráter puramente lúdico, ser de baixa qualidade estética. Pesquisadores da Escola de Frankfurt, os maiores opositores da cultura de massa, repudiavam a maneira como a programação não suscitava reflexão ou pensamento de qualquer espécie. Além disso, estava presente a idéia de que a própria estrutura destes produtos midiáticos prenderia o espectador a uma cadeia de submissão intelectual e cultural. Desse modo, o espectador só conseguiria assimilar o que chegasse por produtos da indústria cultural, abstraindo todas as outras informações, o que se constitui na chamada alienação.

No entanto, olhando sob um novo prisma, é possível perceber um “outro lado” da cultura de massa. Isso porque as deficiências, no tocante ao conteúdo, escondiam possíveis ganhos no que diz respeito a competências cognitivas, voltadas para a percepção e outros aspectos sensoriais. Uma tendência já explorada por Walter Benjamin em “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica” (1994) é a forma de consumo dos produtos. Usando o cinema como exemplo, Benjamin explica como a montagem e o sistema de planos e cortes rápidos próprios da sétima arte levaram seus espectadores a um novo tipo de experiência sensorial. Assim, lado a lado com os avanços tecnológicos, os meios de comunicação de massa elaboravam cada vez mais suas ferramentas, estimulando as atividades cerebrais que coordenam os sentidos.

Na televisão aconteceu fenômeno semelhante. Com o objetivo de captar a atenção de uma população já sobrecarregada de estímulos por parte do mundo exterior, a TV passou a acelerar ainda mais a velocidade de transmissão de informações imagéticas, para assim superar o ritmo caótico da própria realidade. Ou seja, a quantidade de conteúdo a cada frame televisivo vem aumentando exponencialmente. Analogamente, é algo parecido ao que constatou Ben Singer em “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular” (2001), quando este tratou do surgimento do que seriam os primeiros tablóides sensacionalistas no final do século XIX e ao que Simmel aborda sobre o novo ritmo das cidades em grande velocidade, devido às invenções tecnológicas. Assim, a complexidade de conteúdo e a montagem de planos em velocidade seriam apenas uma resposta à atitude *blasé* a que se refere Simmel.

O objetivo da pesquisa é investigar, por meio de análise comparativa entre seriados de TV produzidos nas décadas de 1960 e 2000, se há, e em caso positivo, quais são as diferenças entre as competências cognitivas requeridas para a fruição desses produtos culturais. Para tanto, selecionamos seriados do mesmo gênero (ficção científica), com mesma temática (uma viagem na qual um acidente desvia os viajantes para destinos imprevisíveis) e endereçados a uma mesma faixa de público (adolescentes e adultos na faixa de 25 a 45 anos). Os seriados selecionados foram “Perdidos no espaço” (1965) e “Lost” (2004). A pesquisa pretende avaliar três temporadas de cada série. Porém, como a pesquisa ainda está em andamento, para este artigo foram selecionados para a análise apenas os oito primeiros episódios da primeira temporada de cada série.

A pesquisa é composta de três etapas. A primeira (já concluída) foi de

levantamento e leitura da bibliografia de referência. Foi feita uma revisão da bibliografia, principalmente nas áreas de cultura de massa e entretenimento popular. A segunda etapa foi dedicada à criação de categorias e critérios para a análise comparativa. Parte das categorias de análise que orientam a pesquisa, tais como, enredos múltiplos, setas intermitentes e redes sociais (discriminadas adiante) foi retirada do livro de Steven Johnson “Surpreendente”. As demais categorias (cibertextualidade, arco dramático, sociabilidade e criatividade) foram desenvolvidas pela professora-orientadora no projeto de pesquisa “Tecnologias de comunicação e novas habilidades cognitivas na cibercultura” (2008) e no artigo “Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular” (2007).

A terceira etapa da pesquisa (em andamento) consiste da coleta, descrição e análise dos seriados de TV selecionados para investigação.

Cultura de massa: do entretenimento ao desenvolvimento cognitivo

Um posicionamento radical a respeito da cultura de massas marca o pensamento dos membros da Escola de Frankfurt. O termo “indústria cultural” (referente à produção em série que automatiza as pessoas), criado por Theodor Adorno e Max Horkheimer em “A Dialética do Esclarecimento” (1985), é uma crítica ao surgimento desenfreado de produtos culturais, devido ao avanço tecnológico. A teoria dos pensadores aborda o caráter alienante da cultura de massa e seu estímulo ao consumo passivo, premissa básica da massificação (seja no rádio ou no cinema, a função é somente de entretenimento).

Sobre a questão cultural e tecnológica, Bernard Rosenberg escreve em seu artigo “A cultura de massa nos Estados Unidos” (1970) algo bastante emblemático: uma espécie de continuação do que disseram Adorno e Horkheimer só que dessa vez referindo-se ao produto e não ao usuário.

Uma espécie de alquimia cultural os transforma a todos na mesma moeda macia. Nunca até agora o sagrado e o profano, o genuíno e o especioso, o exaltado e o aviltado estiveram tão completamente misturados a ponto de se tornarem quase indistinguíveis. (ROSENBERG, 1973, p. 18)

Assim como Rosenberg, a maioria dos críticos da cultura de massa atribui a ela um caráter insólito, já que a profusão de idéias e a velocidade com que as informações são propagadas apenas entretêm o espectador. E, enquanto este tem a sensação de conhecimento adquirido, na verdade aquilo que experimenta é um conhecimento vulgar, banal.

Essa problemática alcançou não só os produtos feitos “sob medida” para a massa como também as obras de arte mais “elitizadas”. Walter Benjamin, por sua vez, como integrante da Escola de Frankfurt, aborda uma nova perspectiva: a de que as novas técnicas possibilitaram a reprodução infinita dos objetos. Em “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, apesar de o autor usar a fotografia e o cinema para exemplificar como essas técnicas possibilitaram a perda do chamado “hic et nunc” (o aqui e agora) da arte, ou seja, a perda da “aura”¹, acredita que as novas ferramentas permitem maior possibilidade de ação

ao usuário. Ele chega a dizer que a reprodução das imagens trabalha quase que na mesma velocidade do pensamento.

Com a fotografia, pela primeira vez, a mão se libertou das tarefas artísticas essenciais, no que toca à reprodução das imagens, as quais [...] foram reservadas ao olho fixado sobre a objetiva. Todavia, como o olho apreende mais rápido do que a mão desenha, a reprodução das imagens pode ser feita, a partir de então, num ritmo tão acelerado que consegue acompanhar a própria cadência das palavras. (BENJAMIN, 1978, p. 211)

Ora, tal afirmação, ainda mais vinda de um dos maiores opositores a cultura de massa e seus instrumentos, é um dos primeiros indícios de que os mesmos podem apresentar algum tipo de benefício. Mesmo que não sejam culturais ou educativos.

No que refere ao cinema o prognóstico é mais animador, pois Benjamin afirma que, na modernidade, os filmes eram uma tecnologia avançada demais para o homem assimilar e para tal foi necessário um esforço maior por parte do cérebro. “Ampliando o mundo dos objetos que passamos a levar em consideração, tanto na ordem visual quanto na ordem auditiva, o cinema trouxe, conseqüentemente, um aprofundamento da percepção.” (BENJAMIN, 1978, p. 232)

Esta instrumentalização do ser humano, através do contato com as novas tecnologias e o conhecimento atrelado a sua utilização, também foi abordada por Georg Simmel, em seu “A metrópole e a vida mental” (1987). Para Simmel, a superpopulação no meio urbano resultante do êxodo rural acabou por forçar uma interação maior entre os indivíduos. É o que acontece quando se aumenta exponencialmente o número de pessoas vivendo no mesmo lugar. As relações sociais (e a circulação da informação em geral) vão ficando mais ágeis e condensadas, o que novamente exigiu uma adequação do homem ao modo de vida. “Com cada atravessar de rua, com o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade faz um contraste profundo com a vida de cidade pequena e a vida rural no que se refere aos fundamentos sensoriais da vida psíquica.” (SIMMEL, 1987, p. 12)

Com o caminhar da modernidade, o meio urbano foi exigindo mais e mais atenção por parte de seus habitantes. Por exemplo, o trânsito caótico e sem regras era uma conseqüência direta do aumento “repentino” do número de pessoas. Ben Singer usa charges de jornais da Nova York do final do século XIX para retratar o medo que as pessoas tinham dos bondes. Estas imagens mostram a forma como a mídia em geral via a modernidade e como isso se refletia na população.

O caos na cidade instilou na vida um flanco nervoso, uma sensação palpável de exposição ao perigo. [...] A cidade moderna parece ter transformado a experiência subjetiva não apenas quanto a seu impacto visual e auditivo, mas também quanto as suas tensões viscerais e suas cargas de ansiedade. (SINGER, 2001, p. 106)

Tendo esse ponto de referência, a gradativa complexificação do ser humano fez com que os meios de comunicação de massa tivessem que alcançar ou até superar a quantidade de estímulos que provinham da cidade. Só assim continuariam minimamente interessantes. Singer afirma que assim surgiu o sensacio-

nalismo, como uma forma de equiparar os produtos culturais à realidade. “[...] Somente passatempos estimulantes podiam corresponder às energias nervosas de um aparelho sensório calibrado para a vida moderna.” (SINGER, 2001, p. 117)

Tempos históricos à parte, Steven Johnson em “Surpreendente! A televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes” aborda como que, de forma geral, a cultura popular se “complexificou” e se tornou mais intelectualmente estimulante nos últimos 30 anos. Johnson segue a contramão do senso comum que aponta para uma deterioração da cultura popular. Ele nomeia de “curva do dorminhoco” o processo pelo qual a cultura de massas vem passando por um processo de “sofisticação”. O nome “dorminhoco” vem da comédia do cineasta Woody Allen, *Sleeper* (“O Dorminhoco”), de 1973. O personagem interpretado por Allen acorda 200 anos à frente e os cientistas informam a ele que gordura, caldas doces e cigarros, no fim, fazem bem à saúde. Algo semelhante ocorreu com a cultura pop – as coisas que pensávamos ser lixo, no sentido da cognição e da inteligência, na realidade se mostraram saudáveis, intelectualmente falando. O que Johnson chamou de “curva do dorminhoco” seria, então, a tendência da cultura popular, nos últimos 30 anos, a ficar mais e mais complexa e a exigir um nível de compromisso mais cognitivo por parte do espectador.

Steven Johnson, ao analisar a cultura popular com foco em diversos meios, como *games*, Internet, cinema e a televisão, alerta para o equívoco do senso comum que é analisar o desenvolvimento dessa mídia apenas sob ponto de vista do conteúdo. Ele acrescenta que, para

avaliar os méritos sociais de qualquer meio de comunicação e sua programação não deve se limitar a questões temáticas [...] se começarmos a procurar palavras e problemas no vestuário, teremos que, pelo menos, incluir outra linha no gráfico: uma que demonstre as demandas cognitivas que as narrativas televisadas colocam em seus telespectadores. (JOHNSON, 2005, p. 50-51)

Ainda analisando a forma de narrativa da televisão, Johnson admite que a televisão seja mais passiva que, por exemplo, o videogame, porém destaca o fato de existirem diferentes graus de passividade. Isso porque algumas narrativas fazem com que o espectador se esforce e utilize seu raciocínio para compreender o que está sendo veiculado. Já outras não exigem isso. Servem apenas para o espectador relaxar e absorver de forma passiva o conteúdo.

Categorias de análise das habilidades cognitivas nos seriados de televisão²

1. Cibertextualidade

Esta categoria investiga a característica dos produtos do entretenimento de produzir textos que citam intencionalmente um outro produto cultural, estimulando o indivíduo a conectar informações de diferentes produtos culturais e a desenvolver processos de leitura e de associação de conteúdo, diferenciados em relação à leitura de livros tradicionais.

Dentro dessa categoria serão observadas as variáveis: estrutura da narrativa

(subdividida em número de personagens, de tramas, de núcleos de personagens e articulação entre os núcleos) e recursos metalingüísticos e hipermidiáticos (setas intermitentes, citações, referências e paródias relacionadas a produtos originários de outras mídias).

1.1. Estrutura da narrativa

Os programas de 30 anos atrás possuem uma estrutura narrativa bem simples. Em geral, apresentam um ou dois personagens principais, se baseiam em uma única trama dominante e chegam a uma conclusão definida no final do episódio.

Os programas de enredos múltiplos baseiam-se em uma estrutura parecida com a dos romances e novelas: ampliam o número de personagens e os núcleos e tramas associadas a esses personagens. O seriado usa tramas entrelaçadas e prolongadas ao longo dos episódios. O grande número de personagens permitiu a adoção da linha de drama com enredos múltiplos no formato de “arco dramático”. Dramaturgicamente, um arco dramático é um percurso de um personagem ou de uma trama ao longo de uma obra de ficção. Na televisão de três décadas atrás, a maioria dos arcos dramáticos nascia e morria em cada episódio e geralmente envolvia os personagens criados para esse episódio específico.

As séries atuais apresentam uma narrativa principal ou “arco”, no qual se entremeiam narrativas menores, que também podem se estender ao longo de vários episódios. São séries que exigem grande fidelidade de seus espectadores. Deixar de assistir a um único episódio podia significar a perda do nexo da trama. Sendo assim, uma boa narrativa contemporânea não exige apenas que o espectador se lembre, mas também que analise as informações. Isso, segundo Johnson, faz a distinção fundamental entre programas inteligentes e programas que forcem você a ser inteligente (Idem, p. 51). O formato de arco vigora entre as séries de maior sucesso da atualidade: “*Lost*”, “*24 Horas*”, “*Desperate Housewives*” e “*Família Soprano*”. Johnson pondera que

o primeiro teste de apresentação para a crítica do piloto de *Hill Street*, em maio de 1980, suscitou reclamações dos telespectadores de que o programa era muito complicado. Avance 20 anos e [...] os espectadores aceitaram com satisfação essa complexidade porque haviam sido treinados durante duas décadas de dramas com enredos múltiplos. (JOHNSON, 2005, p. 57).

Para destacar a evolução desse elemento basta observar que os programas das décadas de 1960-70 nos faziam acompanhar a trajetória de um ou dois personagens, faziam referência a apenas uma trama majoritária e o principal: o tema em questão chegava a uma conclusão decisiva ao fim de cada episódio. Porém muita coisa mudou de “*Hill Street blues*”³ até “*Lost*” e isso ficará mais evidente adiante.

1.2. Recursos metalingüísticos e hipermidiáticos

Esta categoria possui as seguintes subdivisões:

- Setas intermitentes

Steven Johnson chama de setas intermitentes aos recursos de narrativa que têm como objetivo salientar para o espectador que algo importante está acontecendo ou irá acontecer. São “setas” sinalizadoras, idéias repetitivas que ajudam ao receptor a se orientar na história, facilitam a compreensão do episódio. As setas intermitentes tornam-se verdadeiros clichês e alguns recursos são típicos de determinados gêneros. Fátima Regis relata que um exemplo típico é o dos filmes de terror, “quando um casal se afasta do grupo principal em direção a um local distante e ermo, de onde seus gritos dificilmente serão ouvidos, já sabemos que são as prováveis ‘próximas vítimas’ do assassino serial.” (REGIS, 2007, p. 4)

As setas diminuem a quantidade de trabalho cognitivo necessário para se compreender a história. Quanto mais complexa a trama se pretende, menos setas intermitentes são utilizadas, fazendo com que o espectador recorra mais ao seu raciocínio lógico em detrimento das “pistas” do autor.

No lugar das setas intermitentes, os seriados mais recentes da televisão têm feito uso de recursos como: referências externas, auto-referência e citações. Esses recursos, em vez de facilitar a fruição das obras populares, complicam-na exigindo muito mais esforço cognitivo do espectador do que os recursos usados em programas anteriores.

- Referências Externas

Menções a situações sociais, políticas e econômicas do cotidiano, referências a assuntos intelectuais, etc. São séries que exigem que o espectador esteja bem informado sobre questões da atualidade e acumule informações e conhecimentos gerais para que possa compreender inteiramente as situações exibidas na tela.

- Auto-referência

Alguns programas freqüentemente demandam que o espectador lembre-se de informações transmitidas em episódios anteriores para que possa compreender inteiramente uma piada ou alguma relação entre personagens. Outro recurso usado é o das *inner jokes*: piadas engraçadas apenas para quem entende a referência.

- Citações

Um recurso que já se tornou corrente na cultura popular da atualidade é o da citação. O seriado “Os Simpsons” é um dos campeões de citações a outros produtos culturais. As citações podem ocorrer como repetição de diálogos que se tornaram famosos, imitação de personagens de livros clássicos, bandas de rock, entre outras. Todas essas citações são signos exibidos como uma forma de “bônus” para os espectadores mais perspicazes ou mais cultos.

Nesse processo metalingüístico, em que uma mídia se refere à outra num incessante *looping*, a comunicação de massa recente requer que seus receptores dominem os códigos da própria comunicação de massa para melhor compreender e usufruir seus produtos.

Seriados que abusam de citações freqüentemente exigem ser assistidos mais de uma vez para que sejam assimiladas as inúmeras referências feitas. Esse

tipo de seriado estimula uma recepção em camadas, levando em conta as necessidades econômicas dos produtores de exibir o mesmo programa mais de uma vez. A invenção do VHS e do DVD também possibilitou que o espectador assista novamente a seus filmes e seriados favoritos. O formato do DVD favoreceu a divulgação do *making of*, trilhas de comentários de diretores e produtores sobre os filmes e opção de mais de um final, um capítulo extra, etc.

2. Criatividade

Esta categoria se dedica a investigar o estímulo à intervenção dos usuários nos produtos, seja pela criação de obras inéditas, por meio de mixagens, *fanfictions* e paródias. Essa categoria também envolve a participação na construção social de conhecimento por meio dos recursos dos *blogs*, sites e redes de relacionamento que constituem a chamada Web 2.0.⁴

3. Sociabilidade

Está relacionada com a criatividade, ao favorecer a produção de conteúdo criativo (individual e coletiva). Enfoca o modo como as tecnologias digitais estimulam a formação de comunidades virtuais de um tema específico, parcerias, listas de discussão e blogs. Incentivam o indivíduo a esquadrihar as diversas mídias em busca da informação desejada e tornam possível um processo de colaboração/parceria entre indivíduos (na busca, produção e partilha de informações adicionais sobre seus produtos culturais favoritos).

Essa participação dos usuários leva a uma complexa rede de comentários da mídia (Cf. REGIS, 2007; 2008), isto é, o complexo conjunto de instrumentos de comunicação utilizados pelos usuários para trocar informações sobre seus produtos midiáticos favoritos. Essa rede não é uma invenção da cibercultura, já há décadas que filmes, seriados de televisão, livros e histórias em quadrinhos contam com cadernos culturais em jornais, revistas de entretenimento, documentários televisivos que comentam episódios, estruturas narrativas, motivação de personagens, entre outros. Mas, certamente, o ápice da rede de comentários multimídia encontra seu suporte na Internet cujos *blogs*, *sites*, listas de discussão e softwares colaborativos (*eMule*), redes de relacionamento (como *Orkut*, *Facebook* e *Flickr*) tornam-se recursos complementares de cognição dos programas e nas mídias móveis (celulares, *iPods*).

Características de “*Lost in Space*” (“Perdidos no Espaço”)

O motivo da escolha dessa série, além do tema (estar perdido, à deriva), foi por pertencer ao momento da década de 60 que ficou conhecido como a “era do ouro” da televisão mundial. “Perdidos no Espaço”⁵ estréia em setembro de 1965 e fica no ar até março de 1968. Produzida pela CBS e criada por Irwin Allen, a série marcou uma geração, trazendo fantasia e sonhos de um futuro promissor e de aventuras fantásticas. Foram selecionados para esta análise os oito primeiros episódios da primeira temporada: “O clandestino teimoso” (*The reluctant stowa-*

way); “A nave fantasma” (*The derelict*); “Ilha no céu” (*Island in the sky*); “Terra de gigantes” (*There were giants in the Earth*); “Mar Revolto” (*The hungry sea*); “Hapgood esteve aqui” (*Welcome stranger*); “Um estranho amigo” (*My friend, Mr. Nobody*) e “Invasores da quinta dimensão” (*Invaders from fifth dimension*).

- Categorias de análise observadas nos episódios

As características mais marcantes foram: existência de setas intermitentes, enredo único e conclusão das tramas no mesmo episódio em que começam. O seriado “Perdidos no espaço” comprova a teoria de Steven Johnson de que os programas de televisão anteriores à década de 1980 apresentam características de narração linear. São poucos os personagens (a família, o Dr. Smith e o robô e alguns personagens específicos de alguns episódios – monstros, extraterrestres, etc.). Porém, há uma única trama dominante e esta chega ao fim ainda no mesmo episódio. Portanto, o arco dramático é curto e nenhuma reviravolta na história fica para o futuro, ou seja, nos capítulos seguintes há pouca referência a acontecimentos do passado. O texto simples de “Perdidos no espaço” não implica que explicações sejam buscadas em outras fontes.

No que diz respeito à categoria sociabilidade, não foi possível reunir informações fidedignas sobre a existência e funcionamento de redes sociais da época. Por meio de conversas informais com espectadores da época obtivemos a informação de que as trocas sociais eram feitas por meio de reuniões presenciais de fãs, fanzines, álbum de figurinhas do seriado e séries expostas no cinema a cada semana. Porém, hoje foram encontradas comunidades no site de relacionamentos *Orkut* e alguns outros sites dedicados à série como retrotv.uol.com.br/perdidos e www.infantv.com.br/perdidos.htm, além do *site* oficial do seriado (www.lostinspace.com).

Citações também estão presentes. O seriado reproduz a visão de mundo em voga na década de 1960, como as viagens espaciais que culminam com Neil Armstrong em solo lunar, a influência dos EUA, um país pioneiro e líder, já que é o primeiro a enviar uma família para colonizar um planeta distante. A rivalidade entre EUA e russos, devido à Guerra Fria com separação do mundo capitalista e socialista. Seus rivais, os russos, aparecem representados pelo vilão Dr. Zachary Smith (Jonathan Harris) cuja missão é sabotar a nave para que o projeto não tenha sucesso. Já a família Robinson é a representante do ideal americano de “família perfeita”.

Outras referências externas estão presentes na série, como a forma de trabalhar o imaginário tecnológico: é notável a influência do design da espaçonave similar ao modelo imaginário de naves extraterrestres, referências científicas de descobertas tecnológicas na primeira temporada da série contribuem para dar veracidade ao tema de exploração espacial.

Ocorre também, como já descreve Steven Johnson, o uso de setas intermitentes e rótulos para a identificação de produtos como lixo tóxico, seta que piscam e abaixo dela está escrito “perigo”, técnicas semelhante às usadas no desenho animado para identificar algo desconhecido. Talvez o fato de o tema científico e espacial ser pouco explorado na televisão levasse à necessidade de colocação de setas explicativas.

Análise da série “*Lost*”

O seriado “*Lost*” da emissora de televisão americana ABC concentra a maior parte dos quesitos que comprovam estas mudanças nas competências cognitivas requeridas pelos produtos da cultura de massa. A série teve início em 2004 e está hoje em sua quarta temporada, sua trama é baseada no cotidiano dos sobreviventes do voo 815 da companhia aérea Oceanic que caiu numa ilha do pacífico. Seu criador J. J. Abrams focou toda a história no desconhecido, uma vez que o enredo se move a partir dos mistérios do local e da vida dos 48 passageiros. Para análise do artigo foram escolhidos os oito primeiros capítulos da primeira temporada: “*Pilot - part 1*”; “*Pilot - part 2*”; “*Tabula rasa*”; “*Walkabout*”; “*White rabbit*”; “*House of the rising sun*”; “*The moth*” e “*Confiance man*”.

O grande número de personagens permite o desenvolvimento de enredos múltiplos. Nos dois primeiros capítulos, que, na verdade, formam o episódio-piloto lançado como filme, cerca de 20 personagens são apresentados para o telespectador, mas de maneira tão rápida que não se sabe o nome de grande parte deles. Com o passar dos episódios, passa-se a conhecer melhor cada um e mais personagens que surgem a cada temporada. Não há como apontar o núcleo principal de *Lost*, ainda mais quando se leva em conta as outras temporadas. Há uma espécie de revezamento entre as tramas.

Além disso, as histórias de vida dos personagens se cruzam, formando uma grande teia de relacionamentos entre os núcleos. Isso fica claro logo no primeiro episódio da série quando o ex-cantor da banda *Drive Shaft* é reconhecido por uma das passageiras do voo que é fã de suas músicas (“*Pilot - part 1*”).

Isso contribui para a formação de um arco dramático no conjunto da série e não em um episódio. Só é possível entender “*Lost*” assistindo (e “re-assistindo”) a todas as temporadas. A história contada é contínua e sempre continua no próximo capítulo. Um resumo para contextualização é feito no início de cada capítulo, devido à exigência de associação aguçada do telespectador à medida que ele tem de acompanhar as confusas teias de relacionamento. O mistério não é resolvido no final do episódio, como em “*Perdidos no espaço*”. O final do capítulo traz mais dúvidas, induzindo no espectador a curiosidade de tentar descobrir o que vai acontecer no próximo episódio, de buscar mais detalhes em outras mídias. Por exemplo, quem seria o homem que destruiu a vida de Sawyer (*Josh Holloway*) (cap. 8, “*Confiance man*”), ou como Locke (*Terry O’Quinn*) voltou a andar (cap. 4, “*Walkabout*”).

Uma das conseqüências da narrativa em forma de arco dramático é a utilização dos flashbacks na série. Para fugir do modelo tradicional de princípio-meio-fim, os autores de “*Lost*” misturam o presente com o passado e até com o futuro (nas próximas temporadas, o flashforward também é utilizado). Isso faz com que o espectador fique atento para, além de perceber os flashbacks/flashforwards, conseguir montar, encontrar as peças que se encaixam neste quebra-cabeça, desvendar histórias de cada personagem e a ligação entre eles. Como exemplo, temos a utilização deste recurso cinco vezes em apenas um episódio (cap. 5, “*White rabbit*”). Para justificar o porquê de Jack se abster da tomada de decisões acerca de distribuição de água para os sobreviventes, um flashback de

uma conversa entre pai e filho sobre liderança é usado, a questão da responsabilidade perante a vida das pessoas e suas dificuldades da perda (visões que Jack tem do pai pela ilha e a busca por ele) em intertextualidade com o filme “Alice no país das maravilhas”.

Outro recurso utilizado pelos autores que faz com que a audiência necessite ficar em estado de alerta ao assistir “*Lost*” é o uso de referências externas, auto-referências e citações. Uma delas é o nome de John Locke, em referência ao filósofo inglês, pai do liberalismo, que escreveu o “Ensaio sobre o entendimento humano”. Analogamente em várias passagens o personagem Locke demonstra ser misterioso, sábio (episódio em que Locke auxilia Charlie em sua abstinência à heroína. Diz a Charlie que guardará a única reserva da droga até que ele a peça pela terceira vez) e, ao mesmo tempo, um homem de fé (cap.7, “*The moth*”). O nome do episódio “*Tabula rasa*” também é uma referência à tese filosófica desenvolvida no século XVII pelo filósofo John Locke, que diz que mente de um indivíduo nasce “vazia”. Apesar das dificuldades físicas (antes do acidente era paraplégico) acredita que tudo pode realizar: sair para uma caçada, fazer trilhas na Austrália (cap.4, “*Walkabout*”). Jack Shephard, ao contrário, é pragmático, homem da ciência e líder inicial do grupo, por seus dotes de medicina e raciocínio rápido. Um exemplo é quando Jack alerta Kate sobre o estranho fato de terem visto um urso polar em plena selva. Outras referências virão em capítulos posteriores, como ao filósofo Rousseau e a Sawyer, personagem do livro de Mark Twain e a outros produtos culturais como livros e filmes: “O senhor das moscas”, de William Golding, “A longa jornada”, de Richard Adams, “Ratos e homens”, de John Steinbeck e a revista em quadrinhos “*Faster friends*” da DC Comics, na qual aparecem os heróis Lanterna Verde e The Flash combatendo um urso polar, animal que aparece mais tarde no mesmo episódio.

Além disso, a série exige do espectador médio um conhecimento de contextualização histórica. Numa conversa entre Sayid (Naveen Andrews) e Hurley (Jorge Garcia), quando o primeiro diz que participou da Guerra do Golfo, o outro interpreta que seja pelo lado americano. Contudo, Sayid refuta esta hipótese com uma simples frase: “Fiz parte da Guarda Republicana”. Antes disso, há uma briga entre as personagens Sayid e Sawyer porque este último acusa o iraquiano de ter causado o acidente, uma alusão ao atentado de 11 de setembro (cap. 1, “*Pilot - part 1*”).

Todo este terreno nebuloso faz com que o telespectador fique inquieto com as indicações que obtêm no seriado. Ele quer descobrir mais, explorar mais. Começa a buscar pessoas que se interessam por “*Lost*” em sites de relacionamento, cria blogs para expor suas teorias, passa a escrever fanfictions, se organiza com outros amantes da série em fóruns de discussão. Forma-se uma extensa rede de comentários multimídias que engloba desde encontros de grupos para debates sobre a série até a publicação de livros sobre “*Lost*”.

Ao fazer uma rápida pesquisa no Google, na sessão páginas em português, são achados cerca de 90 mil sites, 520 mil fóruns e 34 mil blogs dedicados a “*Lost*”. O maior fórum da série do Brasil (o *Lost* Brasil) possui mais de 170 mil membros. Pessoas de todos os lugares do Brasil e até de outros países se reúnem em uma extensa rede de comentário da mídia que permite a troca de informa-

ção, idéias e teorias sobre a série, com muito mais possibilidades do que as trocas sociais da década de 1960, como vimos em “Perdidos no espaço”.

Outro grande exemplo da participação dos telespectadores na construção de conhecimento sobre a série é a *Lostpedia* (<http://pt.lostpedia.com>), espécie de wikipedia apenas com informações sobre “*Lost*”. São 17.609 páginas, sendo 2.592 de verbetes criados e editados pelos usuários da rede *pedia*. Curiosidades, biografia de personagens, listas de lugares da ilha e sinopses de episódios fazem parte do conteúdo postado.

A participação do telespectador não se dá apenas nestes sites “autônomos”. Na homepage oficial de “*Lost*” (<http://abc.go.com/primetime/lost/index?pn=index>), o internauta não é mero receptor de informações. Há um espaço reservado para o telespectador postar vídeos ou comentários explicando suas teorias sobre “*Lost*”. Em outra seção, o internauta pode jogar um game de realidade alternativa de “*Lost*”. O jogo gira em torno de um técnico de Tecnologia da Informação que perdeu sua mulher no desastre do Vôo 815. Este segundo jogo explica como os destroços da aeronave foram descobertos. Quem consegue resolver o enigma, tem acesso a conteúdos exclusivos da quarta temporada.

Mas as ferramentas extras de “*Lost*” não estão restritas a Web 2.0. Pelo menos cinco livros sobre a série já foram lançados no Brasil: três com histórias paralelas à série encomendadas pelos próprios criadores, outro que seria um livro escrito por um dos desaparecidos, e o quinto é um guia chamado “Desvendando os mistérios de *Lost*”. Nos Estados Unidos, uma revista impressa, a *Lost Magazine's EIC*⁵, publica mensalmente informações sobre a série e sobre o making of. Em 2008, o jogo *Lost: via domus (Lost: a volta para casa)*, foi lançado nos Estados Unidos e na Austrália. O game é centrado em um personagem que ainda não apareceu no seriado e tem conexões com episódios da série. Uma série de conteúdos extras foi produzida para celulares. *Lost: missing pieces* são treze mobisódios, que foram lançados semanalmente antes da abertura da primeira temporada, com dois a três minutos de duração. São considerados uma extensão oficial da série e respondem a algumas dúvidas dos telespectadores. Um fato interessante é que não há uma ordem cronológica de lançamento, ou seja, o telespectador é quem deve saber onde encaixar o mobisódio na extensão da série.

Considerações Finais

Ao rever os pontos de vista contrários e a favor da cultura de massa, percebemos que ambos apocalípticos e integrados têm argumentos fortes. Porém, ao avançar na pesquisa com outros autores – principalmente Walter Benjamin e Steven Johnson – concluímos que a cultura de massa é, também, uma consequência da Modernidade, em resposta ao ritmo caótico e ao estímulo da velocidade.

A mudança estrutural dos planos e do conteúdo e a complexificação são perceptíveis quando comparamos seriados de épocas distintas. Portanto, essa análise, ainda preliminar, parece apontar para o fato de que algumas competências cognitivas têm sido estimuladas e complexificadas pelos seriados de televisão.

Referências bibliográficas

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras Escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

JOHNSON, Steven. *Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

_____. *Surpreendente: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

RÉGIS, Fátima. *Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popular*. INTERCOM, Anais do VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação - NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, 29/08 a 02/09. Santos: 2007.

_____. *Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura*. Projeto de Pesquisa submetido ao Prociência (SR-2 / UERJ / FAPERJ). Rio de Janeiro: UERJ/FAPERJ, 2008.

ROSENBERG, Bernard; WHITE, David. *Cultura de massa*. São Paulo: Graal, 1970.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio (Org.). *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa (Orgs.). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

Notas

¹A captura das imagens através do processo fotográfico, para Benjamin, representava a não-interação do homem com a interface, ele agora exerceria a mínima participação possível no processo produtivo. Com isso se esvairia toda a subjetividade e, por conseguinte, o valor da arte.

²As categorias de análise descritas neste item foram desenvolvidas por Régis (2007 e 2008).

³Essa série de 1981, segundo Johnson, revolucionária e iniciaria a chamada “era dos enredos múltiplos” (JOHNSON, 2005, p. 52).

⁴Enquanto a Web 1.0 alavancou as atividades de publicação e conexão, a Web 2.0 dá ênfase à participação dos usuários da obra, por meio da construção social de conhecimento potencializada por recursos de informática.

⁵O projeto piloto (“No place to ride”) não chegou a ser veiculado e foi distribuído entre os cinco primeiros capítulos da primeira temporada. Nele não existiam o Dr. Smith e nem o robô B9, que só foram concebidos no segundo e definitivo piloto (“The reluctant stowaway”) para dar mais intensidade à trama, já que os executivos sentiram falta de um personagem que causasse problemas à tripulação da nave. O episódio piloto foi o mais caro da história da televisão e a primeira temporada foi gravada em preto e branco. Já a segunda e terceira temporadas foram gravadas em cores, devido ao sucesso.

⁶Endereço:<<http://www.titanmagazines.com/app?service=external/Product&sp=114>>