

Da cultura de massa à cultura ciber: a complexificação da mídia e do entretenimento popularⁱ

Fátima Régisⁱⁱ

Resumo: Contrariando as teses convencionais de que a cultura de entretenimento possui baixo valor cultural e estético, o presente artigo argumenta que seus produtos vêm, ao longo dos anos, estimulando o desenvolvimento de nossas habilidades cognitivas. Como modo de analisar essas mudanças, realizamos uma análise comparativa entre as duas edições do seriado de televisão Galáctica - a primeira série estreou na televisão americana em 1978 e na brasileira em 1981; a nova versão, iniciada em 2004 nos EUA, ainda está no ar nos dois países. A análise é feita com base em duas categorias de capacitação cognitiva: cibertextualidade e sociabilidade.

Abstract: In opposition to conventional thesis that asserts entertainment culture's low aesthetic values, the present article conveys the idea that over the last decades entertainment products has been increasing our cognitive skills. In order to analyze these changes we made a comparative analysis between the two editions of the Battlestar Galactica television series. The first series aired in 1978 in the USA and in 1981 in Brazil; the new version opened in 2004 and is still on the air. The analysis is based on two categories: cybertextuality and sociability.

Palavras-chave: Cibercultura; cultura de massa; entretenimento; ficção científica; competências cognitivas.

Keywords: Cyberculture; mass culture; entertainment; science fiction; cognitive skills.

1. Introdução

Tradicionalmente os debates sobre a indústria cultural estabelecem que a cultura do entretenimento é de baixo valor cultural e estético. O argumento é que seus produtos baseiam-se em fórmulas repetitivas e narrativas de compreensão simples que não demandam esforço de interpretação nem tampouco suscitam reflexões posteriores por parte do receptor. Estudos recentes têm se dedicado a inverter essa tendência. No cenário nacional, pesquisadores como Erick Felinto (2001) e Simone de Sá (2004) têm demonstrado que as leituras tradicionais sobre a cultura de massa priorizam as análises de conteúdo dos produtos não abarcando a complexidade deste fenômeno cultural. Felinto busca na teoria das materialidades fundamentos para defender “a ideia de que a materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional” (Ciberlegenda, 2001). Simone Sá dá destaque para os suportes materiais e as relações que provocam na articulação corpo-tecnologia, privilegiando as dimensões sensoriais e cognitivas da cultura de massa.

No âmbito internacional, teóricos como Steven Johnson (2005) e Henry Jenkins (2008) também propõem o deslocamento da ênfase no conteúdo para outras habilidades cognitivas que ultrapassam o campo da hermenêutica. Devemos encarar a mídia não como lição de vida, mas como um treinamento cognitivo, assevera Johnson (2005, p. 12).

Essa linha de argumentação vai ao encontro das ideias de Lucia Santaella. A autora defende que a evolução tecnológica da mídia não foi um salto da cultura de massa para a cultura digital: passamos por uma cultura intermediária, a cultura das mídias. A partir da década de 1980, algumas tendências da cultura das mídias se tornaram marcantes: intensificaram-se os hibridismos de linguagens e meios, como suplementos literários e culturais em jornais e revistas; apareceram dispositivos que potencializaram as cópias, como videocassetes, fotocopiadoras, gerando uma cultura do disponível e do transitório; surgiram videogames, videoclips e TV a cabo. Segundo Santaella, esses dispositivos tecnológicos e as linguagens criadas para circular em neles propiciaram a escolha e o consumo individualizados em oposição ao massivo, fornecendo o treinamento adequado para buscarmos as informações e os entretenimentos desejados com a chegada dos meios digitais (SANTAELLA, 2004, p. 12-7).

Por fim, o advento da Internet forneceu diversos elementos que têm ajudado ao campo do entretenimento na tarefa de desafiar as nossas mentes. Johnson contabiliza três: o fato de a Internet ser participativa; o fato de forçar os usuários a aprenderem novas interfaces e novos softwares; e o fato de criar canais e programas de interação social. (2005, p. 93) A essas características evidenciadas por Johnson, acrescentamos o formato hipertextual e hipermediático da rede, que somam à complexidade as características de não-linearidade e hibridismos entre meios e linguagens.

Como modo de analisar essas mudanças na cultura popular, selecionamos o seriado de televisão Galáctica, que conta com duas edições, com uma distância de 25 anos entre elas. A primeira série estreou na televisão americana em 1978 e na brasileira em 1981; a nova versão teve quatro temporadas, exibidas no período entre 2004 e 2009, nos EUA e no Brasil.

Elaboramos duas grandes categorias de análise para observar essa capacitação cognitiva nos seriados de TV: cibertextualidade e sociabilidadeⁱⁱⁱ.

2. Categorias de Análise de Complexidade em Seriado de Televisão

2.1 Cibertextualidade

A primeira categoria – **cibertextualidade** – investiga a complexificação da estrutura da narrativa dos seriadados. Esta categoria é uma junção do conceito de cibertextos de Espen Aarseth com a noção de intertextualidade de Umberto Eco, explicados a seguir.

Umberto Eco denomina de Intertextualidade a característica de um produto de uma mídia (livro, filme, videogame etc.) citar direta ou indiretamente, por meio de repetição, paráfrase ou outro recurso lingüístico, uma cena de filme, um trecho de obra literária, uma frase musical. Nas palavras do autor é um processo em que um texto “cita, de modo mais ou menos explícito, uma cadência, um episódio, um modo de narrar que imita o texto de outrem” (ECO, 1989, p. 125).

Conhecer previamente os textos citados ou homenageados é um desafio proporcionado pela obra para que o indivíduo consiga ter acesso às suas diversas possibilidades e elementos de decodificação. A esse repertório prévio, Eco denomina “enciclopédia intertextual”. Além do repertório intertextual, atenção e percepção acuradas para capturar essas mensagens escondidas são habilidades requeridas do público.

O teórico norueguês Espen Aarseth cunhou dois termos para estudar as especificidades dos novos formatos de textos: literatura ergódica e cibertextos. A ideia de literatura ergódica vem de *Ergodic*, do grego *ergon* (trabalho) e *hodos* (caminho). Refere-se a um tipo de texto que demanda do “usuário” um trabalho físico, corporal, um esforço não-trivial, distinto do esforço trivial que seria, por exemplo, a interpretação de um texto ou a movimentação dos olhos pela página no ato da leitura tradicional.

Os exemplos de literatura ergódica são o *I-Ching*, os MUD (Multi-User Dungeons)^{iv}, algumas obras de vanguarda como *The Unfortunates* (1969) de B. S. Johnson e *Rayuela* de Julio Cortazar e os jogos de computador. A esses textos que demandam um desempenho corporal por parte do “leitor”, Aarseth denomina de **cibertextos**.

Além da estrutura narrativa, incluem-se nesta categoria a observação de textos que citam intencionalmente um outro produto cultural, estimulando o indivíduo a

conectar informações de diferentes produtos culturais e mídias e a desenvolver processos de leitura ergódica, produção e associação de conteúdo, diferenciados em relação à leitura de livros tradicionais. As variáveis que constituem a categoria **cibertextualidade** são: **estrutura da narrativa** (subdividida em enredos, arco dramático e redes sociais); **recursos metalingüísticos e hipermidiáticos** (setas intermitentes, citações, referências a produtos originários de outras mídias).

2.1.1 Estrutura da Narrativa

- Enredos

Os programas de 30 anos atrás possuem uma estrutura narrativa bem simples. Em geral, apresentam um ou dois personagens principais, baseiam-se 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. Segundo Johnson (2005, p. 53), o seriado *Chumbo Grosso* (*Hill Street Blues*), que foi ao ar em 1981 nos EUA, deu origem à tendência dos enredos múltiplos na televisão. O seriado usa tramas entrelaçadas e prolongadas ao longo dos episódios.

- Arco Dramático

Chumbo Grosso abriu o caminho para uma longa lista de seriados que, principalmente a partir da década de 1990, adotaram a linha de drama com enredos múltiplos no formato de “arco”. 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 envolviam os personagens criados para esse episódio específico^v.

A série *Twin Peaks* (1990-91), criada pelo cineasta David Lynch, é uma das que obteve maior repercussão. Apresenta uma narrativa principal ou “arco”, no qual se entremeiam narrativas menores, que também podem se estender ao longo de vários episódios. *Twin Peaks* jamais fechou completamente seu arco, tendo se mantido no ar por apenas duas temporadas. Esse formato foi desenvolvido com maior sucesso pela série de ficção científica *Babylon 5* (1993-1999), exibida no Brasil pelo Warner Channel. Ao longo de um piloto, cinco temporadas, quatro telefilmes e uma série

derivada de curta duração, *Babylon 5* estabeleceu uma história contínua e intrincada, de uma grandiosidade até então inédita na televisão. Ao contrário da maioria das séries que a precederam, *Babylon 5* exigia fidelidade absoluta de seus espectadores. Deixar de assistir a um único episódio podia significar a perda do nexos da trama. O formato de arco vigora entre as séries de maior sucesso da atualidade: *Lost*, *24 Horas*, *Desperate Housewives*, *Heroes* e *Família Soprano*. Estas séries chegam a trabalhar com 12 tramas distintas e mais de 20 personagens em um mesmo episódio. Steven Johnson pondera que se na década de 1980, durante os testes de apresentação de *Chumbo Grosso*, os telespectadores avaliaram o programa como muito complicado, hoje eles aceitam essa complexidade “porque foram treinados durante duas décadas de dramas com enredos múltiplos” (2005, p. 57).

- Redes Sociais

Com o aumento do número de tramas principais e secundárias, um outro fenômeno pôde ser observado nos seriados recentes da televisão. Suas narrativas traçam teias entrelaçadas de relacionamentos que exigem concentração e perspicácia do espectador para acompanhar a história. Os programas mais recentes tendem a trabalhar com vários núcleos de personagens, multiplicando as redes sociais estabelecidas entre eles.

A capacidade de analisar a variedade de relacionamentos sociais faz parte da faculdade de inteligência emocional, conhecida por inteligência social: “Nossa habilidade de monitorar e lembrar muitos vetores distintos de interação na população e ao nosso redor” (JOHNSON, 2005, p. 85).

Alguns seriados como *Lost*, *24 Horas*, *Família Soprano* e *Heroes* reúnem os recursos de enredos múltiplos, intrincadas redes de relacionamentos sociais e inúmeros recursos como citações e referências externas, tornando-se mais exigentes do que seus ancestrais de 30 anos atrás.

2.1.2 Recursos metalinguísticos e hipermediáticos

- 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, ideias repetitivas que ajudam ao receptor a se

orientar na história. As setas intermitentes tornam-se verdadeiros clichês e alguns recursos são típicos de determinados gêneros. Um exemplo ajuda a esclarecer. Em filmes policiais em que o personagem realiza um crime perfeito e caberá ao detetive investigar, frequentemente, enquanto o criminoso está “limpando” a cena do crime, a câmera se afasta para revelar algum objeto ou detalhe esquecido pelo criminoso que servirá de pista para a investigação.

Essas “setas” diminuem a quantidade de trabalho cognitivo necessário para se compreender a história. Curiosamente, na medida em que as tramas se tornam mais complexas e numerosas, as setas intermitentes tornam-se mais raras. Mais de vinte anos de prática dotaram o espectador da habilidade de “preencher” as lacunas da narrativa.

A velocidade estabelecida pelos *clips* da MTV também parece ter corroborado para as montagens ágeis dos seriados e filmes recentes, fazendo com que clássicos de aventura do passado pareçam obras entediantes e ingênuas aos olhos das novas gerações.

No lugar das setas intermitentes, os seriados mais recentes da televisão têm feito uso de recursos como: *referências externas, autorreferência 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

Seriados como *The West Wing* e *C.S.I.* fazem inúmeras menções a situações sociais, políticas e econômicas do cotidiano. Já *Frasier* faz muitas referências a assuntos intelectuais. Essas séries exigem que o espectador esteja bem informado sobre questões da atualidade e acumule um grande montante de informações de conhecimentos gerais para que possa compreender inteiramente as situações exibidas na tela.

- Autorreferência

Programas como *Seinfeld* e *Friends* frequentemente demandam que o espectador lembre 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, entre outras. Todas essas citações são signos exibidos como uma forma de “bônus” para os espectadores mais perspicazes ou mais “cultos”.

Nesse processo metalinguístico, em que uma mídia refere-se à outra num incessante *looping*, o entretenimento atual requer que seus usuários dominem os códigos da própria comunicação popular para melhor compreender e usufruir seus produtos.

Seriados que abusam de *citações* frequentemente exigem ser assistidos mais de uma vez para que as inúmeras referências feitas sejam melhor assimiladas. Esse tipo de seriado estimula uma recepção em camadas que converge com 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 revisitasse seus filmes e seriados favoritos. O formato do DVD favoreceu a divulgação de making ofs e trilhas de comentários de diretores e produtores sobre os filmes.

2.2 Sociabilidade

A segunda categoria – **sociabilidade** – se relaciona ao modo como as tecnologias digitais, ao favorecer a produção de conteúdo (individual e coletiva), estimulam a formação de comunidades de gosto, parcerias, listas de discussão e blogs, incentivam que o indivíduo esquadrinhe as diversas mídias em busca da informação desejada e engendram um processo de colaboração/parceria entre indivíduos que se reúnem em comunidades virtuais, listas de discussão, *blogs* para buscar e produzir e compartilhar informações adicionais sobre seus produtos culturais favoritos. Para a consecução de seus objetivos, os usuários fazem uso de mídias diversas, tais como Internet, aparelhos celulares, *Ipods*, MP3 e MP4 *players*, entre outros.

Essa "participação" dos espectadores se reflete na criação do que chamamos de **rede de comentários da multimídia**, ou seja, o complexo conjunto de canais e produtos de comunicação utilizados pelos usuários para trocar, produzir e criar 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, reuniões de fãs, fanzines, entre outros veículos de comunicação, 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, redes de relacionamento (como *Orkut* e *Flickr*) tornam-se recursos complementares de cognição dos programas e nas mídias móveis (celulares, *Ipods*).

Neste quesito será investigada a variável: **redes de comentários multimídia**, ou seja, o uso de mídias de apoio (fanzines, blogs, websites, clubes e organizações sociais) e as práticas comunicativas usadas (convenções de fãs, os programas da Web 2.0).

3. Galáctica 1978 e 2004: um estudo comparativo

Com o objetivo de ilustrar de modo introdutório como vem ocorrendo essa complexificação dos programas de entretenimento, faremos uma breve comparação entre as duas versões do seriado de televisão *Galáctica*, separadas por 25 anos. Analisaremos dois episódios da primeira versão e três episódios da versão de 2004. Esses episódios foram selecionados porque se dedicam a contar uma mesma história. Em ambas as versões, essa história narra como a *Galactica* reencontra uma outra *battlestar* sobrevivente, a *Pegasus*. Os episódios *The Living Legend Part I* e *The Living Legend Part II*, da série 1978, e sua adaptação na série 2004, os episódios *Pegasus*, *Ressurrection Ship Part I* e *Ressurrection Ship Part II*, serão dissecados segundo as variáveis da categoria cibertextualidade (enredo, arco dramático, setas intermitentes e redes sociais) e da categoria de sociabilidade (variável rede de comentários multimídia).

A Primeira Edição de Galáctica - 1978

A série de ficção científica *Battlestar Galactica* foi levada ao ar em 1978 pela rede NBC, em resposta ao grande sucesso de Guerra nas Estrelas (*Star Wars*, 1977). *Battlestar Galactica* chegou aos cinemas brasileiros em 1978 como *Galactica*, *Astronave de Combate (Battlestar Galactica)*, um longa-metragem montado a partir dos três primeiros episódios da série. Devido ao custo elevado dos episódios, o programa

durou apenas uma temporada. Em 1981 a série foi exibida pela Rede Globo como *Galactica, Batalha nas Estrelas*.

Em *Battlestar Galactica* doze colônias humanas travam uma batalha milenar contra uma raça de ciborgues conhecidos como cylons. Cada colônia é protegida por uma *battlestar*: uma astronave de sete quilômetros de comprimento semelhante a um porta-aviões espacial. Traídas pelo humano Baltar, as colônias são atacadas de surpresa e dizimadas. Resta apenas um punhado de sobreviventes espalhados pelas doze colônias e uma *battlestar*, a Galactica. Seu comandante, Adama, reúne os sobreviventes numa frota de espaçonaves. Tendo os cylons em seu encalço, o comboio parte em busca da décima terceira colônia perdida, um planeta citado em escrituras antigas como “Terra”.

A exemplo de muitas séries dos anos 1970, *Battlestar Galactica* concentrava-se num núcleo familiar. Esse núcleo era composto pelos filhos de Adama, Apolo (Richard Hatch) e Athena (Maren Jensen); a esposa de Apolo, Serina (Jane Seymour), e seu filho Boxey (Noah Hathaway); o parceiro e melhor amigo de Apolo, tenente Starbuck (Dirk Benedict), e sua namorada Cassiopeia (Laurette Spang). Quando Serina morre, seu espaço é preenchido, a partir do episódio *A Lenda Viva (The Living Legend)*, pela piloto de caça Sheba (Anne Lockhart). Assim, o núcleo familiar, que é uma representação de “todos os sobreviventes da Humanidade”, concentra personagens perfeitamente harmonizados, sem conflitos. O núcleo familiar servia de base para os dois personagens principais – Apolo e Starbuck – que, como pilotos de caças de combate, viviam aventuras dentro e fora da astronave. Conflitos reais, apenas entre essa dupla e os cylons.

A Segunda Edição de Galáctica - 2004

Da mesma forma que aconteceu com *Jornada Nas Estrelas (Star Trek)*, a série *Battlestar Galactica* jamais foi esquecida pelos fãs, transformando-se em objeto de culto. Em 2004 o canal de assinatura americano Sci-Fi Channel, especializado em ficção científica e fantasia, lançou a nova versão de *Battlestar Galactica*.

Vinte e cinco anos separam as duas versões, e embora a trama e os personagens sejam basicamente os mesmos, muita coisa mudou. Na nova série os produtores abriram todo o leque de possibilidades proporcionado pelo conceito original. Contra os onze personagens fixos de *Battlestar Galactica* 1978, a versão 2004 apresenta um quadro de

aproximadamente vinte personagens fixos. A rotatividade também é bem maior. Enquanto na versão 1978 a personagem Serina morre e é substituída por Sheba, na versão 2004 a tripulação sofre diversas baixas, e é frequentemente acrescida de personagens temporários.

Várias adaptações foram realizadas no conceito original para seduzir a plateia do século XXI. Starbuck agora é vivido por uma mulher (Katee Sackhoff), assim como Boomer (Grace Parker). Uma nova personagem feminina forte foi acrescentada, a presidente Laura Roslin (Mary McDowell), a quem o Comandante Adama (Edward James Olmos) é subordinado. Enquanto a série original se concentrava na “família” de Adama e nos pilotos dos caças, a série de 2004 introduziu novos núcleos de personagens: os mecânicos, capitaneados por “Chefe” Galen; os técnicos da ponte de comando, que ganharam personalidades bem delineadas; e até jornalistas e políticos, que ajudam a conceder textura à sociedade da frota. Quanto aos vilões, os cylons de 1978 eram robôs metálicos com um único olho vermelho. Robôs semelhantes ainda aparecem em 2004, mas como uma casta inferior da sociedade cylon. Acompanhando a tendência da robótica e da inteligência artificial, os cylons agora têm aparência humana para infiltrar-se entre os tripulantes da Galactica.

Uma das principais novidades da versão 2004 é a profusão de conflitos internos e externos. Apollo (Jamie Bamber) permanece um jovem idealista e de moral rígida, mas agora tem sua lealdade dividida entre seu pai, Adama, e a presidente Laura. A tenente Starbuck, embora farrista e jogadora inveterada como sua contraparte de 1978, é atormentada por traumas psicológicos. Antes amigos incondicionais, Apollo e Starbuck vivem em atrito constante, além da tensão sexual que pouco a pouco se cria entre os personagens. O Coronel Tigh, assessor direto de Adama, unidimensional em 1978, agora é alcoólatra e manipulado pela esposa, a maquiavélica Ellen. Baltar, de vilão insano na série original, tornou-se o principal cientista da Galactica. Baltar é atormentado por uma sensual cylon modelo número seis (Tricia Helfer) que apenas ele vê, deixando o espectador sem saber se ela é um implante em sua mente, ou se o cientista sofre de esquizofrenia. Mas o maior dilema é enfrentado pela tenente Boomer, que descobre que não é humana, mas uma cylon infiltrada na frota como agente adormecida.

Os enredos da série de 1978 seguiam o padrão vigente nos anos setenta: histórias autocontidas, que começavam e concluíam no mesmo episódio (ou, em raros casos, como o de *Battlestar Galactica*, ao longo de episódios de duas ou três partes). A *Battlestar Galactica* de 2004 conta uma história em arco, entremeada por várias subtramas. Na primeira temporada a série possui duas tramas absolutamente distintas: a dos humanos na frota e a dos humanos abandonados em seu planeta natal, Caprica, sob ocupação cylon. Na trama “frota” o espectador acompanha diversas subtramas: a luta da presidente Laura contra um câncer terminal; o debate constante entre Baltar e a Número Seis que habita sua mente; o romance entre Chefe e Boomer; a oposição política do ex-terrorista Tom Zareck (Richard Hatch) ao governo da presidente Laura; o retorno de Starbuck ao planeta Caprica, e muitas outras. Na trama “Caprica” o espectador acompanha dois núcleos de personagens: humanos e cylons. Ao final da primeira temporada, o núcleo humano em Caprica é encerrado, e o núcleo cylon se torna mais complexo. A partir daí desenrolam-se os dramas de cylons vividos pelas atrizes Tricia Helfer, Grace Park e Lucy Lawless, que também interpretam cylons infiltrados na frota.

Enredo

Battlestar Galactica 1978: A história é contada numa trama principal e duas subtramas. Trama Principal: Apollo e Starbuck encontram a Pegasus. Cain e Adama disputam o comando da frota. Cain sabota uma missão para induzir Adama a aceitar sua proposta de ataque aos cylons. No clímax, Cain sacrifica a si próprio e a um grupo de voluntários num ataque suicida a duas naves-bases cylon. As duas subtramas estão descritas no Quadro 1.

Galactica 2004: Na nova versão temos uma trama principal mais intrincada e oito subtramas. Trama Principal: A Galactica encontra a Pegasus. Adama precisa submeter-se ao comando de Cain, cuja patente é superior. Cain pretende atacar “naves de ressurreição” cylons. O conflito entre Adama e Cain explode quando um incidente entre as duas tripulações faz Adama rebelar-se contra o comando de Cain. Adama e Cain chegam a um acordo quando se apresenta a chance de desferir um ataque a uma “nave de ressurreição cylon”. No clímax, Adama e Cain tramam concomitantemente assassinatos um ao outro. As subtramas estão descritas no Quadro 1.

Um outro fator sintomático sobre a complexificação do enredo é a existência e a intensidade dos conflitos da trama. Tramas mais simples tendem a ser mais maniqueístas. Nesses casos os conflitos são fortes e diferenciam, sem deixar margens para dúvidas, o lado bom do lado mau. Tramas mais complexas traçam conflitos menores, conflitos internos e frequentemente deixam sombreadas as fronteiras entre o certo e o errado, o bem e o mal, revelando a complexidade da natureza humana.

Quanto aos conflitos de *Galactica 1978*, vale notar que o único que envolve emoções fortemente negativas é aquele entre humanos e cylon, mantendo assim uma divisão bem maniqueísta entre bem e mal, entre mocinhos e vilões.

Em comparação com os episódios analisados da série original, os conflitos de *Battlestar Galactica 2004* não apenas são mais numerosos como eticamente mais complexos. No clímax da história, Starbuck e Jack Fisk aguardam ordens de seus superiores para eliminarem respectivamente Adama e Cain.

SUBTRAMAS		CONFLITOS	
Galáctica 1978	Galáctica 2004	Galáctica 1978	Galáctica 2004
2 subtramas:	8 subtramas:	6 conflitos	11 conflitos
1) Cain reencontra na Galactica sua antiga amante, Cassiopeia, para desgosto de sua filha, Sheba. Forma-se um triângulo amoroso entre Cain, Cassiopeia e Starbuck.	1) Amizade entre Tigh e Jack Fisk, os segundos em comando de ambas as aeronaves. Jack conta a Tigh que a Almirante Cain cometeu vários crimes de guerra.	1) Humanos X Cylons.	1) Humanos X Cylons.
2) O traidor Baltar ordena a seu segundo em comando, o robô Lucifer, que prepare um ataque fulminante à Galactica. Baltar decide comandar pessoalmente o ataque.	2) Baltar é incumbido de examinar uma prisioneira da Pegasus: uma modelo número seis idêntica à que habita sua mente. Chocado com as torturas bárbaras sofridas pela cylon, Baltar tenta ganhar a confiança da Número Seis para defendê-la, ao mesmo tempo que extrai dela informações sobre as “naves de ressurreição” dos cylon.	2) Adama X Cain.	2) Adama X Cain.
	3) Apollo e Starbuck são transferidos para a Pegasus. Cain destitui Apollo de sua posição de líder dos pilotos da Galactica e promove Starbuck a capitão. Starbuck é incumbida de	3) Apollo X Adama (Devido à condescendência de Adama para com as atitudes de Cain).	3) Apollo X Adama (Devido à condescendência de Adama para com as atitudes de Cain).
		4) Starbuck X Cain (A respeito do romance de Cain com Cassiopeia, namorada de Starbuck).	4) Apollo X Cole “Stinger” Taylor, líder dos pilotos da Pegasus.
		5) Sheba X Cassiopeia (A	5) Baltar X Número 6 real (Enquanto ela ainda não confia nele).
			6) Baltar X a Número 6 de sua mente (A respeito do interesse de Baltar pela Número 6 real).
			7) “Chefe” X Helo (A respeito de seu triângulo com Sharon).
			8) “Chefe” e Helo X os

	<p>uma missão de espionagem a um comboio de espaçonaves cylon. 4) Helo e “Chefe” Galen, duas pontas de um triângulo com a cylon Sharon, prisioneira da Galactica, descobrem que o Tenente Thorne, sob permissão de Cain, está prestes a torturar e estuprar Sharon, como fez com a Número Seis a bordo da Pegasus. Os dois invadem a cela de Sharon para impedir a violência; no processo, matam sem querer o Tenente Thorne. Eles são levados para a Pegasus. Presos, dialogam até resolver suas diferenças. Finalmente são condenados à morte por assassinato e alta traição, o que desencadeia o ato de rebelião de Adama.</p> <p>5) O Chefe de Mecânica da Pegasus, Peter Laird, é transferido para a Galactica depois que o Chefe Galen Tyron é preso.</p> <p>6) Atingido no começo do combate entre os caças humanos e cylon, Apollo é ejetado e, protegido por sua roupa de astronauta, é obrigado a assistir impotente à grande batalha.</p> <p>7) Ordenados por seus respectivos comandantes a assassinar o comandante da outra <i>battlestar</i>, Starbuck e Jack Fisk precisam lutar contra seus próprios conceitos morais para desempenhar suas missões.</p> <p>8) Dando continuidade ao drama iniciado no piloto da série, a Presidente Laura prossegue sua luta contra um câncer terminal.</p>	<p>respeito do romance de Cain com Cassiopeia, pai de Sheba).</p> <p>6) Humanos X Cylons.</p>	<p>oficiais da Pegasus (Em reação ao homicídio accidental do Tenente Thorne).</p> <p>9) Apollo X Starbuck (A respeito da decisão da tenente em acatar a ordem de Adama).</p> <p>10) Starbuck X Starbuck.</p> <p>11) Jack Fisk X Jack Fisk (Conflitos internos em reação às ordens de assassinato recebidas de seus superiores).</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Quadro 1: número de tramas e conflitos

Arco Dramático

Battlestar Galactica 1978: Ao contrário da grande maioria das séries de sua época, *Battlestar Galactica* possuía um arco dramático em sua premissa: a fuga dos cylons e a busca pelo planeta Terra. Ao longo da série os personagens descobriram pistas que apontaram para seu destino, como em *The Lost Planet of the Gods* e *The War of the Gods*. Mas o arco dramático geral de *Battlestar Galactica*, assim como os de todas as séries antigas, era simples e esparso. Isso tinha um propósito: facilitar os novos espectadores que começassem a acompanhar o programa já em andamento. Ainda assim, começar a assistir a uma série com arco dramático geral exigia um esforço consideravelmente maior do que, por exemplo, passar a assistir a *Kojak* ou *Bonanza* em suas segundas ou terceiras temporadas. Os episódios analisados - *The Living Legend Part I* e *The Living Legend Part II* - estão envolvidos no arco dramático geral de *Battlestar Galactica* em quatro pontos: 1) A história da Pegasus faz alusão direta ao episódio piloto, no qual as colônias são destruídas; 2) O sacrifício de Cain será lembrado em episódios futuros, particularmente em *The War of the Gods*; 3) A partir deste episódio os pilotos Sheba e Bojay passam a fazer parte da tripulação; 4) A partir deste episódio termina o triângulo amoroso entre Starbuck, Athena e Cassiopeia, com Starbuck passando a adotar Cassiopeia como namorada fixa.

Galactica 2004. A nova série segue o modelo da maioria das séries de sucesso no ar. Como em *Desperate Housewives*, *Lost* e *Heroes*, *Battlestar Galactica* conta uma única história, entrelaçada num grande número de subtramas. Algumas dessas subtramas percorrem toda a série (até agora): a fuga dos cylon, a busca pela Terra, a relação de Apollo e Starbuck, a relação de Adama e a Presidente Laura, o câncer da Presidente Laura, o plano dos cylons, o drama de Baltar, o drama de Boomer. Outras subtramas começam e terminam dentro de alguns episódios. O fundamental é que, como numa novela, sempre há histórias em aberto, de modo a manter a fidelidade de seu público. Os episódios analisados - *Pegasus*, *Ressurrection Ship Part I* e *Ressurrection Ship Part II* - encaixam-se no arco dramático geral em seis pontos: 1) A história da Pegasus faz alusão direta ao episódio piloto, no qual as colônias são destruídas; 2) Apesar de morrer no final do último episódio, Cain retornará em *flashbacks*, como no primeiro episódio da quarta temporada; 3) A partir deste episódio vários tripulantes da Pegasus passam a integrar o quadro de personagens, e as consequências da união das duas tripulações se farão pesar em episódios futuros; 4) A Número 6 real permanece na

série, tendo participação decisiva em viradas importantes da história futura; 5) A informação da existência de “naves de ressurreição”, que possibilitam uma espécie de reencarnação para os cylons mortos, é vital para o arco dramático geral; 6) A subtrama da prisão de Helo e “Chefe” Galen encerra o triângulo desses personagens com a cylon Sharon.

Setas Intermitentes

Battlestar Galactica 1978. Steven Johnson define como “setas intermitentes” os clichês usados tradicionalmente para orientar o espectador numa narrativa. Os lançamentos dos caças da Galactica e os combates entre caças humanos e cylons são setas intermitentes famosas de Galactica 1978. Elas surgem com frequência em todos os episódios com dois propósitos: orientar o espectador e repetir caríssimos e sofisticados efeitos especiais (para a época). O espectador vê minuciosamente o processo de lançamento de cada caça: 1) Adama ordena o lançamento dos caças. 2) Os pilotos são transportados num pequeno veículo até o setor de lançamento. 3) A ponte de comando emite a autorização para o disparo. 4) O piloto entra em seu caça. 5) Mostra-se o disparo do caça através de um tubo de lançamento comprido em dois a três ângulos. 6) O caça sai da *battlestar*. 7) O caça se distancia. É importante notar que o processo se repete para quantos sejam os caças disparados. No episódio analisado há uma cena em que cinco caças deixam a Galactica. Da mesma forma, os combates entre caças humanos e cylons são mostrados com clareza, detalhando para o espectador quantos caças humanos e cylons foram perdidos por cada lado.

Battlestar Galactica 2004. Conforme a tendência atual, no novo seriado há uma economia de setas narrativas. Quando Adama ordena o disparo dos caças, a informação de que eles estão no espaço é comunicada apenas por diálogos. Quando Cain ordena o disparo de seus caças, vemos em seguida as naves já no espaço. E confirmando a teoria de Johnson, em lugar de setas narrativas encontramos um sem-número de *autorreferências*. Naturalmente essas referências a episódios anteriores são próprias de um programa estruturado num arco dramático geral.

Redes Sociais

Battlestar Galactica 1978. A série é ambientada numa frota de espaçonaves liderada pela Galactica. Apesar do potencial para um grande número de núcleos de personagens, nos episódios analisados encontramos apenas quatro: o “núcleo familiar” em torno de Adama, o núcleo dos pilotos, o núcleo da ponte de comando, e o núcleo dos cylons, com enfoque no primeiro. Devemos lembrar mais uma vez que *Battlestar Galactica* 1978 possui um número maior de núcleos que a maioria dos programas de sua época.

Battlestar Galactica 2004. A nova série expandiu consideravelmente o número de núcleos de personagens. Nos episódios analisados encontramos sete núcleos: pilotos, mecânicos, Dr. Cottle e os outros profissionais da ala médica, Laura e seus assessores políticos, Baltar e Número 6, oficiais e técnicos da ponte de comando da Galactica, oficiais e técnicos da ponte de comando da Pegasus. Deve-se ressaltar que, assim como os personagens, cada núcleo individual é muito mais desenvolvido nesta versão.

Redes de Comentários Multimídia

Battlestar Galactica 1978. A exemplo das principais franquias de ficção científica, o lançamento de *Battlestar Galactica* foi acompanhado por romances e revistas em quadrinhos. O escritor Robert Thurston publicou adaptações de episódios e aventuras originais, e a *Marvel Comics* lançou uma linha de quadrinhos.

Battlestar Galactica 2004. A exemplo da versão de 1978, romances e revistas em quadrinhos complementam a nova encarnação de *Galactica*. Mas o fã do século XXI tem ao seu alcance atividades multimídia impensáveis em 1978. O site oficial do *Sci-Fi Channel* possui um fórum de discussão para os espectadores, disponibiliza para *download* cenas eliminadas dos episódios, e um *videoblog* do produtor executivo David Elik que acompanha o cotidiano dos cineastas e atores no trabalho. O *site* também disponibiliza *The Resistance*. Trata-se de uma série de “*webisodes*” com dez episódios de cinco minutos de duração, combinando o elenco original com personagens exclusivos. Contudo, o material mais inovador disponibilizado para os frequentadores do *site* é o *BSG Filmmaker Toolkit*, composto de imagens, temas musicais e efeitos sonoros. Munido desse material, o fã de *Battlestar Galactica* pode realizar seus próprios *webisodes*. Depois de completados, os vídeos são disponibilizados no *site*, e o melhor será escolhido pelos produtores para veiculação no Sci-Fi Channel.

Realizamos uma análise comparativa entre as duas edições do seriado de televisão *Galáctica* - 1978 e 2004, com base em duas categorias de capacitação cognitiva: cibertextualidade (subdividida nas variáveis enredo, arco dramático, setas intermitentes e redes sociais) e sociabilidade (rede de comentários multimídia).

Tal investigação aponta para a tendência de complexidade crescente dos seriados analisados, que acreditamos ser uma tendência nos produtos da cultura midiática. Novas pesquisas poderão investigar mais profundamente os vários elementos que interagem nos sistemas de mídia e no entretenimento contemporâneos.

Referências Bibliográficas

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore/London: The John Hopkins University Press, 1997.

BOLTER, Jay & GRUSIN, David. **Remediation: understanding new media**. Cambridge, Massachussets, 1998.

BROOKS, Tim & MARSH, Earle. **The complete directory to prime time network TV shows: 1946-present**. New York: Ballantine Books, 2004.

ECO, Umberto. "A Inovação no Seriado". In: **Sobre o Espelho e Outros Ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

FELINTO, Erick. **Materialidades da comunicação: por um novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação**. Revista Eletrônica Ciberlegenda, nº. 5, 2001.

FOUCAULT, Michel. **L'ordre du discours**. Paris: Gallimard, 1971.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

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

JOHNSON, Steven. **Emergência: a dinâmica de redes em formigas, cérebros, cidades e softwares**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

RÉGIS, Fátima. **Tecnologias de Comunicação e Novas Habilidades Cognitivas na Cibercultura**. Projeto de Pesquisa apresentado ao Prociência. Rio de Janeiro: UERJ / FAPERJ, 2008.

SÁ, Simone Pereira. **Por uma genealogia da noção de materialidade da comunicação**. INTERCOM: NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Editora Paulus, 2004.

Séries de TV

Battlestar Galactica (1978-1980) / EUA / Produtoras: NBC Universal Television. R&D TV / Emissora original: ABC

ⁱ Artigo originalmente apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Tecnologias da Informação e da Comunicação, no XXX Intercom, Santos, de 29 de agosto a 02 de setembro de 2007.

ⁱⁱ Fátima Régis é doutora em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ. Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ. É membro da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber). E-mail: fatimaregisoliveira@gmail.com

ⁱⁱⁱ Para uma descrição pormenorizada desta metodologia, consultar Régis, 2008.

^{iv} Jogos em que vários participantes podem jogar simultaneamente. Os MUD surgiram em 1980 e à medida que foram de desenvolvendo passaram a permitir que os usuários construíssem suas próprias paisagens e objetos textuais, permitiram que os usuários se reunissem em comunidades, fazendo com que a principal atividade social do jogo fosse a comunicação e não a competição.

^v Pode-se argumentar que algumas séries, como *O Fugitivo* (*The Fugitive*, 1963-67) e *O Prisioneiro* (*The Prisoner*, 1967), possuíam arcos dramáticos envolvendo os protagonistas em suas premissas. Entretanto, o espectador informado sobre a premissa básica do arco poderia assistir a qualquer episódio, sem necessidade de acompanhar periodicamente a série.