

QUANDO O RUÍDO SUPERA A MENSAGEM: UMA ANÁLISE DA NARRATIVA TRANSMÍDIA E DA PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO NO UNIVERSO DE *LOST*

When noise surpasses message: a analysis of the transmedia narrative and of the audience's participation on *Lost's* universe

Cuando el ruido supera el mensaje: un análisis de la narrativa transmedia y de la participación del público en el universo de *Lost*

Alexandre Kirst de Souza¹
Rafael Eisinger Guimarães^{2, 3}

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar as estratégias narrativas e comunicacionais que possibilitaram à série televisiva *Lost* instigar o público a elaborar conteúdo espontâneo para seu universo ficcional. Para tanto, elucidaremos os elementos da narrativa, verificando de que forma estes são empregados a fim de criar e manter os mistérios em um enredo. Além disso, estudaremos os conceitos de multimídia, de Manuel Castells, e de convergência, de Henry Jenkins, colocando-os em diálogo com as reflexões de Roman Jakobson e Wolfgang Iser, a fim de demonstrar como os vazios de sentido – tomados aqui

¹ Aluno especial do PPG em Letras da UNISC. Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC). E-mail: alexandrekirst@outlook.com.

² Doutor em Literatura Comparada pela UFRGS, graduação em Comunicação Social - habilitação em Publicidade e Propaganda) e mestrado em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Professor do PPG em Letras e do Departamento de Letras da UNISC. E-mail: guimaraes@unisc.br.

³ Endereço de contato dos autores (por correio): Universidade de Santa Cruz do Sul. Av. Independência, 2293 - Universitário, Santa Cruz do Sul - RS, CEP: 96816-501, Brasil.

como equivalentes ao ruído no processo de comunicação – podem configurar um elemento positivo e enriquecedor da própria mensagem.

PALAVRAS-CHAVE: *Lost*; narrativa transmídia; cultura da convergência; teoria da comunicação; teoria da narrativa.

ABSTRACT

The present article aims to analyze how narrative and communication strategies that enabled the television series *Lost* instigate the public to elaborate spontaneous content for the fictional universe. To do so, we will elucidate the elements of the narrative, verifying how they are employed in order to create and keep the mysteries in a plot. In addition, we will study concepts of multimedia, from Manuel Castells, and of convergence, from Henry Jenkins, putting them into dialogue with the reflections of Roman Jakobson and Wolfgang Iser, in order to demonstrate how the voids of meaning – taken here as equivalent to noise in the communication process – can configure a positive and enriching element of the message itself.

KEYWORDS: *Lost*; transmedia narrative; convergence culture; communication theory; narrative theory.

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo analizar las estrategias narrativas y comunicacionales que hicieron posible a la serie televisiva *Lost* instigar al público a elaborar contenido espontáneo para su universo ficcional. Para ello, intentaremos elucidar los elementos de la narrativa, verificando de qué forma ellos se emplean a fin de crear y mantener los misterios en una trama. Además, estudiamos los conceptos de multimedia, de Manuel Castells, y de convergencia, de Henry Jenkins, poniéndolos en diálogo con las reflexiones de Roman Jakobson y Wolfgang Iser, a fin de demostrar cómo los vacíos de sentido - tomados aquí como equivalentes al ruido en el proceso de comunicación - pueden configurar un elemento positivo y enriquecedor del propio mensaje.



PALABRAS CLAVE: *Lost*; narrativa transmedia; cultura de la convergencia; teoría de la comunicación; teoría de la narrativa.

Recebido em: 30.06.2017. Aceito em: 22.08.2017. Publicado em: 30.08.2017.

Introdução

Criada por Jeffrey Jacob Abrams (conhecido popularmente como JJ Abrams), Damon Lindelof e Jeffrey Lieber, *Lost* foi ao ar pela primeira vez em 2004, no canal norte-americano ABC (American Broadcasting Company). Por seis temporadas, seus episódios narraram a jornada de sobreviventes do voo 815 da companhia aérea fictícia Oceanic Airlines, cujo avião caíra em uma ilha repleta de mistérios. Ao valorizar muitos personagens, a série desenvolvia sua história de uma maneira pouco convencional para os padrões dos seriados de televisão à época. Não havia um único protagonista. Com isso, todo o núcleo de personagens realizava ações importantes e fazia avançar o enredo. Além disso, cada episódio era dividido em duas linhas temporais. Parte do capítulo ficava restrito à trama principal, apresentando o drama vivido pelas pessoas na ilha, enquanto o segundo enfoque era dado a momentos da vida pregressa de cada um dos personagens, por meio de *flashbacks*.

Outro aspecto que pode ser apontado como inovador é o fato de a história de *Lost* ter sido contada em diversas mídias. Além da televisão, o universo ficcional da série englobava episódios exclusivos para celulares, sites interativos, jogos para videogame e, inclusive, obras literárias. Todos os produtos mantiveram sempre um aspecto muito claro em comum: os mistérios. Iniciadas na televisão e potencializadas nos demais meios, as perguntas multiplicavam-se na cabeça da audiência. Assim, ao se depararem com uma narrativa repleta de questionamentos, os fãs coletivamente criavam teorias a fim de buscar as respostas para as lacunas de sentido geradas por todo o universo ficcional.

A exemplo de tantas outras séries televisivas, *Lost* foi um fenômeno midiático. No entanto, o que mais nos chama a atenção aqui é o fato de ela ter atingido níveis de envolvimento muito superiores aos das produções do mesmo período. De fato, diversos seriados contemporâneos à *Lost* tornaram-se

sucessos estrondosos. Entretanto, o que os afasta do objeto recortado para o trabalho aqui desenvolvido é justamente o resultado obtido por essa narrativa transmídia guiada pelos mistérios, qual seja, a participação dos fãs. Portanto, o presente artigo tem como objetivo entender de que forma a narrativa transmídia de *Lost* instigou o público a criar conteúdo espontâneo para o universo ficcional da série. Em termos mais específicos, pretendemos demonstrar que, muito embora se trate de um produto da indústria cultural – e, nesse sentido, devesse, *a priori*, apresentar os traços elencados por Adorno e Horkheimer (1985) como característicos de tal produção –, a criação de Abrams, Lindelof e Lieber tornou-se um sucesso midiático justamente por não respeitar um dos preceitos básicos desse tipo de produção: a simplificação do conteúdo.

A fim de atingir o referido objetivo, esta pesquisa retomará alguns aspectos da teoria narrativa, em especial os quatro elementos imprescindíveis a qualquer

história: enredo, personagem, espaço e tempo. Assim, sob a luz de E.M. Forster (1969), trataremos da função do mistério em um enredo, bem como da classificação dos personagens em planos e redondos. No que tange ao espaço, serão de grande importância as reflexões de Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988) e de Salvatore D’Onófrío (2006). Além disso, será igualmente relevante o conceito de anacronia ou, mais especificamente, o de analepse, desenvolvido por Gérard Genette (1979).

Uma vez que a narrativa de *Lost* estende-se por diversos meios, serão também explorados os conceitos de multimídia, de Manuel Castells (2005), e de convergência, de Henry Jenkins (2009), para verificarmos como é realizada a expansão de uma história para um universo transmídia. A partir dessas questões teóricas, buscaremos analisar a narrativa transmídia de *Lost* sob a perspectiva dos mistérios potencializados pelos elementos da teoria narrativa. Por fim, tendo em vista o fato de a série televisiva aqui estudada configurar um

produto de comunicação inserido no contexto da indústria cultural, o presente trabalho não poderá abrir mão das discussões levadas a cabo por Roman Jakobson (2005) e Wolfgang Iser (1999). A partir da articulação das propostas teóricas desses pensadores, é possível perceber, como pretendemos demonstrar, que, ao operar uma ruptura no diagrama clássico da comunicação, *Lost* converte o que pode ser considerado um ruído no processo de comunicação entre a série e seu público, ou seja os mistérios apresentados pela trama, em um elemento indispensável para o sucesso desse produto da indústria cultural, uma vez que o conteúdo criado pelos fãs como uma tentativa de preencher as lacunas de informação configura um elemento crucial para o sucesso do universo ficcional.

Os elementos da narrativa de *Lost* como limiar dos mistérios

Lost foi mais do que um programa de televisão. Sua narrativa expandiu-se por muitas outras mídias, tendo início no seriado, mas se desenvolvendo em

episódios criados exclusivamente para celulares, em sites interativos, em jogos em diversas plataformas e até mesmo em livros. Não obstante essa diversidade de plataformas, o apelo do enredo permanecia o mesmo: os mistérios.

Nos episódios veiculados na televisão, o público acompanhava a jornada dos sobreviventes do voo 815 da Oceanic Airlines em uma ilha misteriosa. Essa era, logicamente, a principal trama do universo ficcional. Sem haver um protagonista único, vários personagens eram apresentados com destaque. Por conta disso, *Lost* é repleta daquilo que Forster (1969) classifica como personagens redondos. Conforme o teórico da literatura, diferentemente das personagens planas, que são construídas ao redor de uma única ideia e podem ser definidas em poucas palavras, o conceito de personagens redondas relaciona-se àquelas definidas por sua complexidade, as quais, por conta disso, evoluem de acordo com o desenvolvimento do enredo e surpreendem o leitor. Dessa forma, são convincentes, dinâmicas,

multifacetárias e verossímeis. De tão expressivas, as personagens redondas, segundo Forster (1969, p. 60), “estão prontas para um prolongamento de sua vida, para uma vida que o esquema de seus livros raramente requer que eles vivam, e esta é a razão por que levam suas verdadeiras vidas tão satisfatoriamente”. Portanto, apresentam a complexidade do ser humano e permitem uma profunda análise dentro e fora da narrativa.

Como legítimos personagens redondos, os sobreviventes do desastre do Oceanic 815 apresentam uma complexidade que valoriza o drama pessoal de cada um. Configurando um elemento que reforça ainda mais esse aspecto, a estrutura dos episódios, dividida em duas linhas temporais – uma no presente (na ilha) e outra no passado (que apresentava os eventos vividos pelos personagens antes de eles embarcarem no avião) –, fomentava ainda mais as dúvidas na compreensão do espectador. A exemplo do que se passa com o conceito de personagem, também a disposição do tempo ocupa um lugar de destaque na

teoria da narrativa, sendo o nome de Gérard Genette (1979) um dos mais importantes no que diz respeito a esse tema. Tomando como ponto de partida a ideia de ordem, o autor afirma que a narrativa tem duas sequências temporais: o tempo do significado e o tempo do significante. Isto é, em um está a história contada; no outro, a narração, a expressão, o discurso. Entende-se que estudar o tempo de uma narrativa “é confrontar a ordem de disposição dos acontecimentos ou segmentos temporais no discurso narrativo com a ordem de sucessão desses mesmos acontecimentos ou segmentos temporais na história”. (GENETTE, 1979, p. 33). Desse modo, Genette alerta que o tempo da história nem sempre condiz com o tempo da narrativa. A essa ocorrência, ele chama de anacronia, que é a “discordância entre a ordem da história e a da narrativa” (GENETTE, 1979, p. 34). A anacronia apresenta-se por dois caminhos: analepse ou prolepse.

A analepse corresponde ao *flashback*, ou seja, trata-se de um episódio

temporalmente anterior ao ponto de início da narrativa. A prolepse, por sua vez, coincide com o *flashforward* ou a antecipação, ao apresentar histórias que ainda não aconteceram na narrativa ou antecipar passagens que ainda irão ocorrer. Genette atenta que, dentre as duas formas da anacronia, a analepse é utilizada com maior frequência.

Como é possível observar, ao revelar o passado de cada um, a estrutura narrativa da série tornava os personagens mais convincentes. Afinal, a trágica queda de um avião pode ser uma trama distante da maioria do público e, por consequência, não atrair o espectador. Mas a jornada pregressa e própria de cada um evidenciava que, antes de tudo, tratavam-se de seres humanos que poderiam ser encontrados no mundo real. Dentre os diversos personagens, alguns ganharam destaque ao longo da exibição do programa, tais como Jack, um médico cujo corpo do pai falecido era transportado no avião a fim da realização do funeral, Sawyer, um golpista que buscava vingança contra o homem que

matou seus pais, Kate, uma moça que fora capturada pela polícia e estava sendo transportada para os Estados Unidos, Charlie, uma estrela do rock em decadência e viciado em drogas, Locke, um homem cujos desejos eram frustrados em virtude de sua limitação motora, Hurley, um milionário que acreditava ser vítima de uma maldição que envolvia seu dinheiro, e Sayid, um iraquiano que buscava redenção após ser um torturador durante da Guerra do Golfo. Esses são personagens com dramas reais e, como escreve Forster, estariam prontos para viver fora da narrativa.

Na ilha, esses indivíduos compartilhavam objetivos. Fora dela, levavam vidas distintas, mas, sobretudo, verossímeis. Assim, a utilização da analepse justificava a apresentação do passado de cada um, pois valorizava as motivações pessoais dos personagens. A principal consequência disso era a proliferação das perguntas. Como Locke era um cadeirante ainda dentro do avião e volta a andar na ilha, tornando-se inclusive o principal caçador do grupo?

Como o caixão que transportava o corpo do pai de Jack estava vazio quando o filho o encontra no meio dos destroços da aeronave? E, aliás, como Jack vê o pai na ilha, já que este havia falecido? Ou ainda, o que Kate fez para se tornar uma foragida e estar sob custódia durante o voo? Perguntas como essas podem ser entendidas como a principal razão do uso da analepse no seriado. Afinal, tais questionamentos somente são possíveis pois nós, como espectadores, fomos apresentados a situações cronologicamente anteriores que contradizem o que acontece na ilha ou que simplesmente fomentam nossa curiosidade. Por exemplo, sabendo que Jack transportava o corpo do pai no avião, informação dada através da analepse, e acompanhando o personagem encontrar seu pai vivo na ilha, deparamo-nos com um grande mistério narrativo e desejamos a resolução desse fato curioso.

Conforme lembra Forster (1969), o mistério, em maior ou menor grau, constitui um dos elementos cruciais à estrutura de uma narrativa. Em seu

Aspectos do Romance, o autor apresenta uma distinção entre os termos história e enredo. Para ele, história corresponde à apresentação dos acontecimentos em uma sequência temporal, ao passo que enredo é a narrativa de acontecimentos a partir de uma relação causal. Nesse sentido, de acordo com ele, para apreciar um enredo são necessários dois fatores: inteligência e memória. Sem inteligência não é possível apreciar um mistério. Da mesma forma, é imprescindível que o público lembre o que já ocorreu anteriormente na narrativa, a fim de que as ações façam sentido. Nas palavras de Forster, "O criador de enredos espera que nos lembremos, e nós esperamos que ele não deixe as pontas soltas". (FORSTER, 1969, p. 71). Esses dois pontos – inteligência e memória – estão intimamente ligados ao mistério, o qual, segundo Forster, é um aspecto essencial de qualquer enredo, uma vez que o desenvolvimento deste depende, em larga medida, da existência daquele.

As considerações de Forster podem ser postas em paralelo com as ideias de

outro importante teórico da literatura, Wolfgang Iser, que destaca o papel desempenhado pelo leitor – ou, no caso da análise aqui proposta, pelo espectador – no processo de construção do sentido de uma narrativa. Para o autor, a estruturação de uma história se dá por meio do uso do que ele denomina “lugares vazios”, os quais “regulam a formação de representações do leitor, atividade agora empregada sob as condições estabelecidas pelo texto. (...) Em outras palavras, eles fazem com que o leitor aja dentro do texto, sendo que sua atividade é ao mesmo tempo controlada pelo texto” (ISER, 1999, p. 107).

Em termos de mistérios e de “vazios de sentido”, a própria ilha onde os personagens se encontram é um elemento a se destacar, assumindo, na série, um protagonismo comparável ao das figuras humanas. Levando em conta tal aspecto, cumpre lembrar que Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988) reconhecem o espaço como um dos elementos mais importantes da narrativa. Isso se dá não apenas pela

correspondência estabelecida com os demais componentes narrativos, mas também pelas incidências semânticas que o envolvem. Para os autores, há duas instâncias para a interpretação espacial: “O espaço integra, em primeira instância, os componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens” (REIS; LOPES, 1988, p. 204). A primeira instância diz respeito a cenários geográficos, interiores, exteriores, objetos, cidades e assim por diante. “Em segunda instância, o conceito de espaço pode ser entendido em sentido translato, abarcando então tanto as atmosferas sociais (espaço social) como até as psicológicas (espaço psicológico)”. (REIS; LOPES, 1988, p. 204). Portanto, por conta da segunda instância, nota-se que o espaço, além de ser responsável por um conjunto de relações físicas, também corresponde a questões afetivas das personagens narrativas.

Expandindo o entendimento sobre essa questão, Salvatore D’Onófrío (2006) afirma que o espaço apresenta vários aspectos, sendo o mais relevante deles,

para essa pesquisa, é a ideia de dimensionalidade. Assim, o espaço dimensional é comensurável e divide-se em horizontal e vertical. “A noção de horizontalidade é própria do espaço humano ou natural, em oposição à verticalidade, que se relaciona com o espaço divino ou sobrenatural”. (D’ONÓFRIO, 2006, p. 97). Com isso, os conceitos de alto — relacionado a deuses ou divindades — e baixo — referindo-se a demônios e monstros do mundo subterrâneo — formam o espaço vertical em uma narrativa. Por consequência, o horizontal é o espaço que conhecemos, enquanto o vertical manifesta-se misteriosamente, estando ele acima ou abaixo de nós. Levando-se em consideração as observações de D’Onófrío, verifica-se na ilha tanto elementos do alto e do baixo. É o caso de Locke, um cadeirante que é agraciado com a dádiva do retorno de suas funções motoras, ou a aparição do pai de Jack, um homem comprovadamente morto. Além disso, o lugar, embora de clima tropical, é habitado por seres como ursos polares,

criaturas que, em condições normais da natureza, não se manteriam em tal habitat. O caso mais curioso nesse sentido, porém, é a presença de uma estranha criatura, a qual é referida pelos sobreviventes como monstro, que entre urros e sons metálicos assassina o comandante do avião, ainda no episódio piloto, e, por consequência disso, é temida constantemente pelo grupo de personagens. Nota-se, assim, que no mesmo cenário é possível identificar características divinas e inferiores, uma vez que, enquanto assistimos a realização de um milagre, também acompanhamos as consequências das ações de seres sombrios. A ilha de *Lost*, como espaço dimensional, transita entre o paraíso e o inferno.

A expansão multimídia da narrativa de *Lost*

Conforme referido anteriormente, um dos traços característicos da série *Lost* é justamente o fato de essa narrativa não ter ficado restrita à mídia televisão, expandido seu conteúdo para as mais

diferentes plataformas, digitais e não digitais. Muito do êxito desse produto da indústria cultural, como pretendemos demonstrar aqui, decorre justamente da adequada articulação e utilização das mídias, novas e antigas, disponíveis no início do século XXI.

Com o surgimento e a popularização da internet e, portanto, de uma comunicação inclusiva em uma rede interativa, Manuel Castells (2005) assegura que vivemos uma transformação tecnológica de dimensões históricas. Tem-se a “formação de um hipertexto e uma metalinguagem que, pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana” (CASTELLS, 2005, p. 414). De acordo com ele, a associação de imagens, sons e textos no mesmo sistema, sendo este uma rede global passível de acesso aberto, muda substancialmente o caráter da comunicação. A esse sistema eletrônico Castells despende a alcunha de multimídia. Assim, o ambiente multimídia é “caracterizado pela integração de

diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo” (CASTELLS, 2005, p. 450). Por isso, complementa a utilização de meios que antes eram fundamentalmente isolados e limitados em si mesmos, como o audiovisual, o texto escrito e a narrativa oral.

Para definir esse novo sistema, Castells (2005) utiliza o conceito da cultura da virtualidade real, na qual “a própria realidade é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências [...] se transformam na experiência” (CASTELLS, 2005, p. 459). Dessa forma, o meio é tão extenso que as mensagens podem ser incluídas de maneiras diversificadas, de modo a compreender, no mesmo conteúdo multimídia, a experiência humana do mundo real.

Em total sintonia com a consolidação do paradigma transmidiático, *Lost* expandiu sua narrativa para um meio que passava por uma grande evolução à época: os celulares. Foi o caso dos *mobile episodes*

ou *mobisodes*. Intitulados *Lost: Missing Pieces*, foram disponibilizados 13 capítulos, entre 2007 e 2008, com duração de cerca de 90 segundos cada, veiculados através de celulares. O conteúdo era original e exclusivo, produzido pela mesma equipe responsável pela série de televisão, além de contar com boa parte do elenco conhecido do público. Como o título sugere, *Missing Pieces* (peças em falta, em tradução livre) instigava a curiosidade do público, ao apresentar cenas curtas e estimular os fãs a encontrarem ali respostas para as lacunas criadas na trama da televisão.

Outra mídia explorada pelo universo foram os sites interativos. Conhecidos como jogos de realidade aumentada, utilizavam a internet como uma plataforma de narrativa transmídia, na qual os usuários interagem e suas ações evoluíam a história. O primeiro produto da franquia nesse meio foi o *The Lost Experience*, lançado em 2006, que tratava do passado de algumas corporações vistas nos episódios da televisão, como a Iniciativa Dharma. O

segundo foi o *Find 815*, de 2007, e abordava a suposta descoberta de partes da fuselagem do Oceanic 815, afinal, para a perspectiva do mundo fora da ilha dentro da linha narrativa do universo, o avião havia sumido sem deixar rastro algum. A terceira mídia, chamada *Dharma Initiative Recruiting Project*, de 2008, simulava testes por meio dos quais o público participava de um hipotético processo de recrutamento de membros para a dita organização. Nota-se, assim, que esses sites interativos mantinham a curiosidade dos fãs, com o adendo de convidá-los a participar de maneira direta do universo ficcional.

Além dos sites interativos, a franquia evoluiu para os videogames. Lançado em 2008, *Lost: Via Domus* é um jogo disponível para os principais consoles do mercado da época, sendo estes *Playstation 3*, *Xbox 360* e computador. Nele o jogador assumia o controle de Elliot Maslow, um personagem criado exclusivamente para o *game* e também sobrevivente do desastre aéreo. Com isso, o jogador podia

desbravar a ilha e interagir com os personagens da série de televisão.

Saindo das telas, outra expansão da narrativa de *Lost* se deu através dos livros. Ao todo, foram quatro publicações: *Risco de Extinção* (2005) e *Identidade Secreta* (2006), de Cathy Hapka, *Sinais de Vida* (2006), de Frank Thompson, e *Bad Twin* (2006), uma obra metaficcional creditada ao personagem Gary Troup. Os três primeiros citados acompanham protagonistas inéditos, um para cada livro, que são sobreviventes da tragédia do voo da Oceanic. Assim, eles se relacionam com os fatos e os personagens apresentados na série de TV. *Bad Twin* é um caso à parte, pois amplia ainda mais a narrativa de *Lost*. Dentro do universo ficcional, Gary Troup é um famoso escritor que estava a bordo do Oceanic 815. Com a queda do avião, Troup é dado como morto e, assim, sua editora decide publicar um manuscrito no qual o autor trabalhava anteriormente. Tem-se, portanto, o surgimento de *Bad Twin*. O livro, aliás, flerta com assuntos recorrentes no enredo de *Lost*, como a luta do Bem contra o Mal,

redenção, purgatório, podendo, em suma, ser considerada uma obra do gênero literário do mistério.

Destaca-se que tanto o game *Via Domus* quanto as obras literárias com foco nos sobreviventes apresentam uma estrutura muito semelhante aos episódios da televisão. Há, em todos esses, o uso constante da analepse. Com isso, o público acompanha o que cada personagem realizava, quem era e porque estava no avião que sofreu a queda, exatamente como é realizado com os protagonistas que assistimos na série de TV. Percebe-se, dessa forma, que, embora o universo de *Lost* tenha evoluído para diversos meios, há uma manutenção dos elementos da narrativa. Seja por meio do cenário, uma vez que a ilha é aspecto fundamental em diversas dessas tramas paralelas, seja através dos personagens que se encontram nos mais diversos canais de comunicação, ou até mesmo na própria estruturação das histórias, com a utilização recorrente dos *flashbacks*, nota-se uma homogeneidade narrativa. Independentemente da mídia a ser

consumida, o público encontra características reconhecidas da narrativa de *Lost*.

Do multimídia à convergência: a narrativa transmídia de *Lost*

Muito embora apresente uma estrutura narrativa bem construída e faça um uso adequado e eficaz do processo de expansão de sua trama em diferentes plataformas, a razão do êxito de *Lost* parece não residir apenas na existência isolada desses dois aspectos, mas sim na articulação entre ambos, a qual, como buscamos demonstrar neste estudo, redundou em um terceiro fator que aliou a curiosidade despertada pelos enigmas da série em seus expectadores à possibilidade de estes, diante dos vazios de sentido, buscarem produzir um conteúdo que preenchessem as lacunas apresentadas de forma intencional na trama da série.

A complexidade narrativa de *Lost*, materializada na profundidade dos seus personagens redondos e na expansão transmidiática de sua trama, envolveu o

público de tal maneira a ponto de engajá-lo e fazê-lo participar deste universo ficcional. Assim, a necessidade de respostas para as perguntas propostas pelo programa influenciou os fãs a criar conteúdo espontâneo, de maneira colaborativa, a fim de solucionar “os mistérios da ilha”. A série foi contemporânea do advento das redes sociais na internet. Por lá, muito era debatido e compartilhado, inclusive opiniões sobre *Lost*. Dessa forma, os usuários desses sites colaboravam com discussões sobre o enredo da série, buscando entender os enigmas que se multiplicavam na narrativa. Assim, com o intuito de explicar aquilo que era exibido na televisão e replicado nas demais mídias, diversas teorias foram criadas. Cada uma delas recebia a participação de outros fãs e, desse modo, criavam-se expectativas para o próximo episódio a ser exibido na televisão. E a cada novo capítulo, todo esse processo ocorria novamente. Cada espectador assistia a um novo episódio tendo mais do que apenas as informações dos capítulos anteriores.

Ele também possuía o conhecimento de toda uma rede de fãs, da qual ele próprio fazia parte e, assim, o influenciava a destrinchar todos os detalhes do enredo.

A partir das reflexões de Henry Jenkins (2009) é possível compreender a ideia de convergência não apenas como um traço definidor do momento vivido pelos meios de comunicação na passagem do século XX para o XXI, mas também como um elemento crucial para compreender o que está por trás do sucesso de *Lost*. O autor sustenta que a cultura da convergência é o encontro das velhas e das novas mídias, "onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis". (JENKINS, 2009, p. 29). Há, dessa forma, uma relação entre três conceitos norteadores: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

Para Jenkins (2009), convergência diz respeito ao fluxo de conteúdos através das diversas plataformas de mídia e, portanto, ao comportamento migratório

do público entre os meios de comunicação. Em busca das experiências de entretenimento desejadas, o público está disposto a ir a qualquer lugar. Estabelece-se, assim, uma transição contínua de conteúdos, que depende essencialmente da participação ativa dos consumidores. Por sua vez, a cultura participativa antagoniza com a ultrapassada passividade dos espectadores frente aos meios de comunicação, em uma clara oposição às estratégias de esquematismo e estereotipização, diagnosticadas por Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) como traços emblemáticos da indústria cultural. "Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras" (JENKINS, 2009, p. 30). Isto é, agora os consumidores são peças indispensáveis na criação e, principalmente, no compartilhamento dos conteúdos.

Dessa forma, de acordo com Jenkins (2009), o consumo passa a ser um processo coletivo e, assim, chegamos à ideia de inteligência coletiva, termo oriundo dos estudos de Pierre Lévy (2003), que tem como principais características o fato de estar “distribuída por toda parte, [ser] incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2003, p. 28). Essa coletividade, portanto, resulta em fragmentos provenientes de cada indivíduo, adquiridos através do fluxo midiático e compartilhados com outros indivíduos.

Jenkins (2009) destaca que a convergência das mídias modifica a relação entre indústrias, mercados, gêneros e públicos. E, além disso, altera também a operacionalização da indústria midiática e o processamento de consumo de conteúdo das pessoas. Por isso, “a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final” (JENKINS, 2009, p. 43). Esse novo paradigma apresenta um fluxo livre de ideias, convidando os

consumidores a participar mais ativamente do processo.

Jenkins (2009) destaca que, na era da convergência, os fãs exigem um relacionamento mais intenso e profundo com o conteúdo da franquia. Em complemento, Jenkins, Green e Ford (2014), na obra *Cultura da Conexão*, avançam a ideia, ao defenderem que esse é um modelo baseado no engajamento e no envolvimento. Desse modo, a audiência é percebida como uma união de agentes ativos capazes de gerar formas alternativas de valor às franquias. Além disso, segundo os autores, é uma abordagem que favorece o público que busca conteúdo através de diversos canais, como foi o caso da narrativa de *Lost*. Portanto, o público não é mais visto como “um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes”. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 24). Isto é, os fãs de *Lost*

superaram a linha que os definiam como meros espectadores. Ao se unir e debater de maneira colaborativa, geraram conteúdo espontâneo que não apenas agregou valor à franquia, mas também ajudou a expandir ainda mais o universo ficcional.

Se pensarmos em termos de processo comunicativo e nos seis elementos que o constituem (emissor, receptor, mensagem, canal, código e contexto), é possível relacionar os mistérios e enigmas propostos pela série, que, em termos narrativos corresponderiam aos lugares vazios do texto, cruciais à produção de sentido da mensagem por parte do receptor, ao sétimo elemento (o ruído), o qual, como nos lembra Roman Jakobson (2015, p. 82), configura um problema a ser superado pela teoria da comunicação. Nesse sentido, a despeito do que apregoavam os parâmetros redutores da indústria cultural, o universo narrativo de *Lost* encontrou justamente no ruído comunicativo o elemento que não apenas complexificou e enriqueceu a sua

mensagem como também dinamizou os canais de distribuição desta, fazendo com que ela não mais ficasse em poder apenas do emissor. Dito de outra forma, ao se deparar com o ruído, tido aqui como um efeito intencional e não como algo a ser evitado pelo emissor, o receptor assumiu o controle da mensagem, buscando canais não previstos para a sua transmissão. Um desses canais é a *Lostpedia*, *fansite* criado em 2005 e que ainda permanece no ar. O *website* foi construído de maneira colaborativa, no sistema *wiki*, como a *Wikipedia*, se autodefinindo como "*The Lost Encyclopedia, a place that you all made together*" (A Enciclopédia de *Lost*, um lugar que todos vocês fizeram em conjunto, tradução nossa). Castells (2005, p. 414) alertava para uma transformação tecnológica de dimensão histórica quando se referia à sociedade em rede, ao citar a formação de um hipertexto e de uma metalinguagem, fatores constituídos de modalidades escritas, orais e audiovisuais, aspectos encontrados na *Lostpedia*. Atualmente o site segue recebendo a

colaboração de pessoas de todo o mundo para a expansão das informações na plataforma. Doze anos após o lançamento, a *Lostpedia* conta com mais de 7300 artigos dedicados exclusivamente ao universo de *Lost*, sendo todos escritos, modificados e publicados pelos fãs. Embora a série tenha chegado ao final em 2010, portanto há sete anos, a manutenção contínua da *Lostpedia*, exclusivamente por parte do público, a torna referência no universo da franquia, tanto para novos como para antigos espectadores. Assim, percebe-se que o universo do programa segue vivo, agora sendo guiado pelo próprio engajamento dos fãs.

Considerações finais

A narrativa de *Lost* expandiu-se. Passou de série de televisão para um universo planejado e constituído de produções nas mais diversas mídias. Entretanto, percebe-se a unicidade da história, independentemente do meio a ser consumido. A fundação da trama foi composta por bases sólidas na teoria

narrativa, principalmente por meio dos mistérios, evidenciados e mantidos por seus quatro elementos fundamentais. Enredo, personagens, espaço e tempo entrelaçavam-se de forma homogênea, promovendo perguntas e questionamentos na audiência.

À medida que os mistérios aumentavam, a necessidade de respostas por parte do público crescia de maneira similar. Nesse sentido, as produções que expandiram a narrativa, sob a forma de *mobisodes*, jogos e livros, entregaram conteúdo que os fãs demandavam. Preenchiam lacunas, potencializavam mistérios, criavam mais dúvidas. A viagem pelo universo ficcional, utilizando como transporte os elementos narrativos reconhecidos pelo público, disseminou ainda mais a trama, gerou discussões, complementou o seriado e, sobretudo, entre respostas e perguntas, manteve a essência de mistério.

Como vimos, entretanto, na era da convergência o receptor também pode assumir a função de produtor de conteúdo. E isso o público de *Lost*

realizou. Iniciativas como a *Lostpedia* ou a própria criação espontânea de conteúdo relacionado à série, comumente com o objetivo de sanar dúvidas da trama, tornaram esse universo uma referência em narrativa transmídia. Todavia, nesse caso, os produtores não tinham controle sobre o teor do conteúdo, uma vez que era criado e disseminado por fãs espalhados pelo mundo real, mas conectados ao universo ficcional. De tão vasto, o universo deixou de ser frequentado exclusivamente pelos criadores, produtores, roteiristas ou demais membros da equipe técnica de *Lost*. Os fãs também tomaram seus veículos para não apenas observar passivamente uma viagem pré-determinada por outros, mas sim para ativamente criarem suas próprias rotas permeadas de mistério rumo ao desconhecido. Portanto, o ruído tornou-se tão significativo que superou a própria mensagem.

Dessa forma, percebemos três momentos importantes na construção do universo de *Lost*. No primeiro deles a narrativa era controlada exclusivamente

pela equipe técnica do programa e tinha como resultado os episódios da televisão. A transição ocorreu com a fase multimídia, por meio das muitas plataformas utilizadas para a expansão do enredo, permitindo uma interação com quem as consumia. Por fim, no terceiro momento, o público aceitou o convite para participar desse mundo em expansão e, foi além, ao levantar a voz e também assumir uma função criativa. No início, a audiência apenas ouvia. Depois, houve uma conversa. Para, no fim, os fãs tornarem-se tão ativos a ponto do universo de *Lost* fugir do controle de seus próprios criadores. Ou, em outras palavras, a ponto do ruído superar a mensagem.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento:** fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1985.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** 8. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2005. (A era da informação : economia, sociedade e cultura ; v. 1).

D'ONÓFRIO, Salvatore. **Teoria do texto**. 2.ed. São Paulo: Ática, 2006.

FORSTER, E. M. **Aspectos do romance**. Porto Alegre: Globo, 1969.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Arcádia, 1979.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. v. 2. São Paulo: Editora 34, 1999.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 21. ed. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Editora Cultrix, 2005.

HAPKA, Cathy. **Lost: identidade Secreta**. Tradução de Ana Carolina Mesquita. São Paulo: Prestígio, 2006.

_____, Cathy. **Lost: risco de extinção**. Tradução de Ana Carolina Mesquita. São Paulo: Prestígio, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LOST, American Broadcasting Company (ABC), Nova York: 2004. DVD.

LOSTPEDIA. Enciclopédia online de *Lost*. Disponível em: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page>. Acesso em 29 jul. 2017.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

THOMPSON, Frank. **Lost: sinais de vida**. Tradução de Carlos Szlak. São Paulo: Prestígio, 2006.

TROUP, Gary. **Bad Twin**. Tradução de Claudio Blanc. Rio de Janeiro: Prestígio, 2007.