



## Lost e a Ficção Televisiva Transmídia<sup>1</sup>

Afonso de Albuquerque<sup>2</sup>

### RESUMO:

O texto se propõe a discutir a série *Lost* como um exemplo de ficção televisiva transmídia, tendo em vista o modo como a sua trama e a sua estrutura narrativa se relacionam com a crescente convergência (tecnológica e cultural) que se estabelece entre a televisão e outros meios de comunicação.

### PALAVRAS-CHAVE: Lost, Televisão, Ficção Multiplataforma

No dia 22 de setembro de 2004, o voo 815 da Oceanic Airlines terminou de forma inesperada quando o avião, procedente de Sidney, na Austrália, rumo a Los Angeles se despedaçou sobre uma remota ilha do Pacífico. A despeito da violência do acidente – o avião se partiu em dois pedaços ainda no ar – um grupo de passageiros conseguiu sobreviver e se organizou para esperar um resgate. Em vão.

Desta forma teve início *Lost*, uma das séries de televisão mais marcantes de todos os tempos. Nos episódios que se seguiram, a trama não cessou de ganhar complexidade. Os espectadores foram apresentados ao passado – quase sempre sombrio – dos personagens principais. Vieram a saber que um outro grupo de passageiros também sobrevivera à queda em uma outra parte da ilha. Descobriram indícios de uma ocupação humana anterior, inicialmente na forma de complexas e misteriosas construções e, em seguida, através do contato com um grupo hostil – os “Outros”. Se depararam com fenômenos aparentemente inexplicáveis, como a presença de ursos polares em uma ilha tropical. Pouco a pouco foram descobrindo pistas – um cabo submarino aqui, uma escotilha acolá, uma segunda ilha, um submarino... – que exploraram junto com os personagens. E o fizeram por meio de uma narrativa bastante complexa, que se vale recorrentemente de *flashbacks* e, a partir do final da terceira temporada, de *flashforwards*. O que, certamente não acontece por acaso, dado que, desde a quarta temporada, as viagens no tempo assumiram um lugar central na trama.

A série *Lost* pode ser considerada segundo diferentes chaves de leitura. A coletânea *Reading Lost*, editada por Roberta Pearson, por exemplo, inclui artigos que têm por objeto a representação de diferentes categorias sociais – africanos e afro-

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Teorias do Jornalismo, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor do PPGCOM/UFF [afonsoal@uol.com.br](mailto:afonsoal@uol.com.br)



americanos (Bernier, 2009), gays e lésbicas (Davis e Needham, 2009), estrangeiros (Gray, 2009) – a relação que a série estabelece com os gêneros ficcionais (Ndalianis, 2009), a construção dos personagens (Pearson, 2009), o modo como ela se insere e renova a narrativa televisiva (Mittell, 2009), além de questões relativas à sua audiência (Abbott, 2009; Brooker, 2009) e à relação entre a economia e as opções narrativas adotadas pela série (Johnson, 2009). No Brasil, Andrade (2008) discutiu *Lost* do ponto de vista dos jogos de realidade alternativa (ARGs) relacionados à série, e Vidal Junior (2009) considerou a série do ponto de vista dos regimes de atenção de espectadores nela implicados. Neste texto pretendo considerar *Lost* de um ponto de vista específico, à luz da mutação por que passa a televisão – e a produção audiovisual, de modo geral – em um contexto de crescente convergência – tecnológica e de linguagens – com outros meios de comunicação. Dito de outro modo, trata-se de discutir *Lost* como um exemplo particularmente marcante de ficção transmidiática (Evans, 2008; Perryman, 2008).

A ficção seriada constitui um gênero padrão da programação televisiva que, contudo, se desenvolveu segundo diferentes fórmulas em diferentes países. No Brasil, como de resto em toda a América Latina, a telenovela constitui o formato canônico da ficção televisiva, transmitida em um regime de exibição diária durante um longo período. As séries americanas desenvolveram formatos diferentes, tanto no que diz respeito à narrativa quanto ao seu regime temporal, estruturado em torno de temporadas, geralmente com um pouco mais de vinte episódios anuais.

Nos últimos anos, as séries – no passado detratadas como “enlatados” de má qualidade – ganharam um considerável apuro no que diz respeito à narrativa e aos recursos técnicos utilizados. Esta transformação tem muito a ver com mudanças mais amplas no âmbito da própria televisão, tanto como “tecnologia” quanto como “forma cultural” (Williams, 1990). A multiplicação de canais pagos, em torno da transmissão por cabo ou via satélite estimulou o surgimento de produtos diferenciados de televisão, tais como a série *Família Soprano (The Sopranos)*, analisada por Newcomb (2007). Por outro lado, o DVD propiciou às emissoras de televisão a oportunidade de explorar novos mercados, com os pacotes de séries (Kompere, 2006). Finalmente, o desenvolvimento da comunicação mediada pelo computador, e particularmente da internet, favoreceu o desenvolvimento de novas formas de relacionamento entre espectadores e as séries de televisão, caracterizadas por uma participação mais ativa destes, em fóruns dedicados ao debate, pesquisa de informações e fan fiction (Sá, 2004; Gomes, 2007).



Este texto explora as características da narrativa de *Lost* sob um triplo ponto de vista. Em primeiro lugar, discuto algumas questões relativas às características do espaço narrativo da série, um espaço imersivo, que se abre à exploração do espectador da trama. Deste ponto de vista, o espaço é bem mais do que o cenário no qual se desenrola a trama; ele é em boa medida o problema fundamental, e mesmo um personagem central da trama. A segunda parte discute questões relativas à temporalidade da narrativa, particularmente no que diz respeito à não-linearidade que a caracteriza em aspectos fundamentais. A terceira parte tem como foco o tipo de relacionamento que a série busca cultivar com os seus espectadores. Diferentemente da atitude passiva que geralmente se associa ao telespectador, o público de *Lost* é instigado a assumir um papel ativo na busca e compartilhamento de informações, em comunidades de fãs e através de diversos outros suportes midiáticos.

## **O Espaço em *Lost***

Um dos aspectos distintivos mais importantes de *Lost* é a importância que o espaço assume na sua narrativa. Em um primeiro momento, a série foi proposta como uma trama ficcional inspirada na série de reality shows *Survivor*, mas logo que J.J.Abrams e Damon Lindelhof assumiram a produção da série, decidiram dar à série um tom fantástico. Assim, o foco se deslocou dos sobreviventes para o espaço – a ilha na qual os sobreviventes foram parar. Mais do que o cenário no qual as ações da trama se realizam, o espaço se constitui como um problema fundamental, um território a ser explorado pelos personagens e pelos espectadores.

Tal concepção do espaço diegético não é originada da televisão, mas deriva do modelo de espaço-informação inaugurado pela interface gráfica do computador (Johnson, 2001). Tais transformações ajudaram a promover uma mudança fundamental no sentido do termo “meio de comunicação”: de *intermediário* na relação entre sujeitos emissores e receptores (como um canal) ou entre sujeitos e o mundo (como um quadro ou uma janela), ele se torna um *meio ambiente* (Albuquerque, 2002) dotado de profundidade e de regras próprias, um espaço que se pode explorar ou “navegar”. Um tal modelo de espaço prontamente se apresenta como um campo pleno de possibilidades estéticas, como sugere Murray (1997).

Em termos concretos, podemos estabelecer analogias interessantes entre o espaço dramático de *Lost* e o de alguns games, como por exemplo *Myst*, um clássico da



década de 1990 e o primeiro CD-ROM a obter um disco de platina (Miles, 1999). Lançado em uma ilha misteriosamente desabitada, visto que dotada de muitas construções, o jogador é instado a explorar o território em busca de respostas para o mistério. Ao longo da sua trajetória, o jogador se deparará com a questão fundamental – Atrus, pai de dois filhos, SIRRUS e Achenar foi aparentemente aprisionado por um deles, ambos também presos dentro de livros – e com sua missão: cabe a ele soltá-lo e descobrir a verdade sobre seus dois filhos. A experiência do jogo é opressivamente solitária: não há ninguém para ver ou conversar na ilha. O mundo de *Myst* é composto apenas por espaços (paisagens tão belas quanto desoladas), sons e objetos, alguns dos quais manipuláveis. Ela é, também profundamente claustrofóbica, dado que a movimentação do jogador se vê a todo momento restrita por obstáculos. Ele se movimenta livremente dentro de espaços restritos, mas se quiser explorar novos espaços (e avançar no jogo), ele deve ser capaz de resolver inúmeros e complexos quebra-cabeças.

Tal como em *Myst*, a lógica de *Lost* é profundamente estruturada em torno do binômio exploração/restrrição espacial. Passado o choque inicial, os sobreviventes aguardam um resgate que julgam eminente, mas nada acontece. Logo eles descobrem que há algo na ilha que impede a sua comunicação com o mundo exterior. Tudo indica que permanência da ilha duraria mais tempo do que o previsto inicialmente. Por isso, os passageiros do vôo se vêem obrigados a se estruturar como grupo e lidar com seus conflitos, de modo a garantir a sua sobrevivência em um ambiente hostil. Às dificuldades naturais que se poderia esperar da situação, outras vêm se acrescentar. A ilha é habitada por criaturas inusitadas e medonhas, como um monstro de fumaça e ursos polares, e por um conjunto de habitantes tão misteriosos quanto hostis – os Outros. Inicialmente restritos à área da praia, os sobreviventes do vôo 815 pouco a pouco exploram o interior da ilha e encontram novos ambientes, como um conjunto de cavernas que proporcionam o acesso à água fresca, e indícios de uma presença humana “civilizada”, tais como a escotilha de uma construção subterrânea e um cabo submarino. Os personagens se dividem quanto aos seus propósitos. Para a maioria, a idéia de deixar a ilha se transforma em uma obsessão. Para outros, como John Locke (Terry O’Quinn) – um paraplégico que foi curado pelas propriedades misteriosas da ilha – talvez permanecer não pareça uma idéia tão ruim assim. Os mais desejosos de abandonar a ilha constroem uma jangada, enquanto Locke busca meios de abrir a escotilha, a qual, acredita, esconde a chave para os mistérios da ilha. A sua longa, e muitas vezes adiada



tentativa de abrir a escotilha lembra em muitos aspectos a frustrante experiência que constitui a tônica da experiência de *Myst*.

No final da temporada, as esperanças longamente alimentadas pelos personagens parecem se tornar factíveis. A jangada fica pronta e quatro sobreviventes – Jin-Soo Kwon (Daniel Dae Kim), James “Sawyer” Ford (Josh Holloway), Michael Dawson (Harold Perineau) e seu filho Walt (Malcolm David Kelley) – se lançam ao mar; ao mesmo tempo, Locke consegue, com a ajuda de outros *losties* – Jack Shephard (Mathew Fox), Kate Austen (Evangeline Lilly), Hugo “Hurley” Reyes (Jorge Garcia) – obter explosivos em um navio encalhado no meio da selva e destruir a escotilha. A descoberta de novos espaços traz algumas recompensas e promete novas esperanças, mas abre também um mundo inteiramente novo de problemas e frustrações. A jangada consegue fazer contato com um barco, o que parece abrir caminho para a salvação de todos. Contudo, o barco é tripulado pelos “Outros”, que abordam a jangada, seqüestram Walt e deixam os demais para morrer no mar. Assim termina a primeira temporada. Na temporada seguinte, os náufragos eventualmente conseguem voltar à ilha, mas ao fazê-lo se deparam com um outro grupo de sobreviventes do voo 815, que os confundem com os “Outros”, e os aprisionam. Quanto à escotilha, ela abre caminho para uma estação habitada por um novo personagem, Desmond David Hume (Henry Ian Cusick). Do ponto de vista material, a nova estação apresenta inúmeros benefícios para os sobreviventes. Eles podem contar com suprimentos básicos e mesmo confortos impensáveis em uma ilha deserta, como uma ducha e chocolate. Porém, a descoberta traz um novo compromisso, quase uma escravidão: os sobreviventes recebem de Desmond a incumbência de, a cada 108 minutos, digitarem uma seqüência de números – 4, 8, 15, 16, 23, 42 – sob pena de uma catástrofe acontecer.

A forma como *Lost* articula a transição de uma temporada para outra lembra bastante a lógica que rege a mudança de fases nos games. A descoberta de novos espaços abre caminho para novos universos dramáticos, e reconfigura inteiramente a relação que os personagens mantêm uns com os outros. Assim, a segunda temporada termina um plano de ataque surpresa ao acampamento dos “Outros”, cujo fracasso resulta na captura de três dos mais importantes líderes dos *losties* (Jack, Kate e Sawyer) pelos “Outros”, o que permite ao espectador conhecer diversos aspectos sobre a sua infra-estrutura e seu modo de vida, ambos muito mais sofisticados do que pareciam a princípio. Na passagem da terceira para a quarta temporada, os *losties* parecem obter uma vitória decisiva contra os “Outros”, em dois confrontos na praia. Em um gesto



heróico, Charlie Pace (Dominic Monaghan) sacrifica a sua vida para desativar os dispositivos da estação Espelho (*Looking Glass*), que impediam a comunicação da ilha com o exterior. Os sobreviventes do vôo 815 finalmente conseguem se comunicar com o mundo exterior. Um navio, situado próximo à ilha, responde ao chamado. Finalmente todos parecem estar salvos. Contudo, nada é o que parece... A missão do navio nada tem a ver com o salvamento dos *losties*, e de fato, alguns dos seus ocupantes parecem ser ainda mais perigosos do que os “Outros”. Na transição entre a quarta e a quinta temporadas, o telespectador é apresentado à estação “Orquídea”, um portal multidimensional que permite aos personagens viajar para fora da ilha. Portais com estas características são comuns em games com formato de RPG, como por exemplo, os da série Diablo (Barros, 2002)

Outro elemento oriundo da lógica dos games ajuda a configurar a experiência espacial do espectador de *Lost*: os “ovos de páscoa”, objetos ocultos no cenário que estimulam o jogador a explorar o universo diegético muito além do que seria necessário para dar prosseguimento à trama e atingir o objetivo do jogo <sup>3</sup>. Diversas pistas se encontram ocultas na trama, e muitas delas somente podem ser percebidas pelos espectadores mais atentos. Um exemplo é o logo da misteriosa empresa Dharma, gravado na cauda do tubarão que ataca Michael e Sawyer, quando estes estão à deriva, no início da segunda temporada. Outro é a primeira aparição do não menos misterioso Jacob, supostamente um dos líderes dos “Outros” na escuridão, dentro de uma cabana abandonada. Em ambos os casos, o telespectador deve usar recursos suplementares à televisão, como por exemplo “congelar” a imagem. Outro exemplo se refere à onipresença dos números da seqüência mencionada acima ao longo da trama (um exemplo, o número do vôo, 815, combina os números 8 e 15; o vôo saiu). Estes detalhes fornecem pistas sobre os personagens e suas motivações, seja no sentido de esclarecer dúvidas dos telespectadores ou de fomentar outras. A presença desses detalhes induz o espectador a explorar o território diegético de *Lost* em sua profundidade, o que introduz de certo modo uma terceira dimensão à experiência da tela.

---

<sup>3</sup> A série Grand Theft Auto (GTA) tem se destacado pela possibilidade que oferecem ao jogador de transitar livremente pelo universo dos seus jogos. Em sua análise do game GTA: San Andreas, De Vane e Squire (2008) constatam que grupos de jogadores distintos se engajam em diferentes experiências de jogo, que não necessariamente priorizam os seus objetivos “oficiais”.



## O Tempo e a Narrativa de *Lost*

Do mesmo modo que o espaço, o tempo da narrativa de *Lost* também apresenta características que remetem a formatos oriundos de outros meios de comunicação. Isto é particularmente verdadeiro em relação ao caráter não-linear da narrativa da série. Originadas no campo da literatura – a lista de seus precursores inclui, dentre outros, Jorge Luis Borges e Italo Calvino – as experiências com a narrativa não-linear adquiriram a sua maioridade com a teoria da hipertexto (Landow, 1997), estruturada a partir das novas possibilidades que o computador apresentava para a produção textual. Experiências com formatos não-lineares de narrativa foram feitos também no cinema, como o demonstram filmes como *Feitiço do Tempo* (*Groundhog Day*, 1993) *Corra, Lola, Corra* (*Lola Rent*, 1998), *Amnésia* (*Memento*, 2000), apenas para ficar com alguns exemplos. Contudo, a estrutura temporal das séries, estruturadas em torno de temporadas anuais, cada uma delas composta por diversos episódios, oferece oportunidades mais radicais a este respeito.

A cada temporada, a estrutura temporal da série se tornou mais complexa. Ao longo das duas primeiras temporadas, *flashbacks* (analepses) confrontavam o presente dos personagens na ilha com o seu passado, por vezes surpreendente – a doce Kate assassinou seu padastro e era perseguida pela justiça, Sayid atuou como interrogador (i.e. torturador) da Guarda Republicana durante a Guerra do Golfo, o hábil caçador Locke era paraplégico antes do avião cair na ilha – e outras nem tanto – Jack era um médico com tendências heróicas e Sawyer um golpista sedutor. A partir do final da terceira temporada, a série passa a recorrer também a *flashforwards* (prolepses) que mostram a vida de alguns personagens após deixarem a ilha. Em ambos os casos, a estrutura temporal da narrativa se insere dentro do esquema das anacronias proposto por Genette (1980), no qual o tempo da história, suposto uma constante, tem a sua ordem modificada pelo tempo da narrativa. Na quarta temporada, o problema se torna ainda mais complexo, uma vez que o personagem Desmond passa a viver o passado e o futuro alternadamente. Na quinta temporada, as coisas se tornam ainda mais complexas, dado que a própria ilha começa a viajar no tempo, e os personagens se vêem diante de situações que aconteceram no passado. Neste caso, não apenas o tempo da narrativa é não-linear, mas também o da própria história.

Naturalmente, o foco deste texto não recai sobre a não-linearidade da narrativa em si mesma, mas no modo como ela se articula com um tipo de ficção transmidiática.



A este respeito, considerarei duas ordens de problemas aqui. O primeiro se refere à disponibilização de material ficcional complementar através de outros meios de comunicação, como no caso dos *mobisódios* e dos *Alternate Reality Games* (ARGs); a segunda diz respeito ao tratamento informativo (desnarrativizado) dispensado à trama por uma enciclopédia wiki especialmente dedicada à série (*Lostpedia*).

O termo *mobisódios* designa um conjunto de 13 episódios, designado “Missing Pieces”, com duração entre um ou dois minutos que foram exibidos inicialmente em telefones celulares e em seguida disponibilizados no site da ABC. Em alguns episódios, os personagens principais interagem com personagens (até então desconhecidos) em situações aparentemente banais ou cômicas. Outros episódios preenchem elipses importantes da narrativa – o episódio *The Deal*, por exemplo, mostra como Michael foi convencido pelos “Outros” a trair seus amigos em troca da devolução do filho. Nenhuma destas cenas foi exibida na televisão. Os ARGs, por sua vez, são um tipo de jogo derivado dos Role Playing Games (RPGs), e “acontece em um universo ficcional que usa o mundo real como pano de fundo” (Andrade, 2008: 6). Foram desenvolvidos até o momento três ARGs – Lost Experience, Find 815 e Dharma Initiative Recruiting Project – que desempenham um papel importante em assegurar o interesse dos fãs de Lost no intervalo entre as temporadas. O ARG apresenta alguns dados sobre a Fundação Hanso, a força por trás da iniciativa Dharma que construiu as diversas estações e realizava experiências na ilha.

*Lostpedia*, a enciclopédia virtual sobre o universo de *Lost*, constitui outro tipo de recurso que afeta a experiência temporal da série. Produzida por aficionados da série de modo colaborativo, no modelo *wiki*, e disponível em diferentes línguas (inclusive em português), a *Lostpedia* dispensa um tratamento informativo, antes que narrativo aos personagens, objetos, lugares, acontecimentos e mistérios que fazem parte da trama, organizando-os em verbetes específicos. Exaustivos tanto em sua abrangência quanto no nível de detalhamento que é dispensado a cada item – na categoria “objetos”, por exemplo, há um verbete, com dois parágrafos, dedicado à pasta de amendoim que o personagem Charles Pace ofereceu a Claire Littleton, para convencê-la a se mudar da praia para a (suposta) segurança das cavernas descobertas no interior da ilha. *Lostpedia* desnarrativiza a trama na medida em que define o seu compromisso fundamental antes com a lógica da *história* (os acontecimentos que supostamente teriam ocorrido) do que com a da *narrativa* (a maneira pela qual eles são relatados). Por outro lado, os verbetes de *Lostpedia* patrocinam um outro tipo de narrativa em torno dos personagens, cuja





lógica é antes de tudo biográfica: trata-se de, tanto quanto possível, construir uma trajetória coerente e ordenada para os personagens que fazem parte da série.

## O Espectador de *Lost*

O terceiro aspecto a se destacar em *Lost*, quando consideramos a sua dimensão transmidiática, se refere ao modo como ela patrocina uma nova concepção do papel reservado ao público das séries de televisão: os telespectadores deixam de ser recipientes grandemente passivos de conteúdos previamente formatados para eles e se tornam agentes dinâmicos na busca da informação. Desta forma, a série ajuda a redefinir a própria substância do que constitui a experiência de assistir televisão. Em muitos casos, ela pode dispensar o próprio aparelho de televisão e se realizar através da internet. De fato, uma recente matéria publicada na versão online da *Folha de S. Paulo* parece indicar que, ao menos no Brasil, a série *Lost* tem sido mais assistida na internet do que na televisão paga<sup>4</sup>. Estas duas formas de assistência não dão conta de todas as possibilidades existentes. Além delas há a tradicionalíssima televisão aberta – a Rede Globo transmite os episódios de cada temporada, concentrados, durante o período de férias de verão – e os conjuntos de caixas de DVDs, organizados por temporadas.

Os conjuntos de caixas de DVDs constituem um objeto pouco explorado pela pesquisa acadêmica, mas sua importância não pode ser menosprezada. Como bem observa Kompare (2006), as caixas de DVDs representam um passo revolucionário para a indústria da televisão. Graças a eles, pela primeira vez ela pôde explorar comercialmente segundo a lógica da *publicação* – entendida como a venda ou aluguel de um produto diretamente para o consumidor – um tipo de material que até então se estruturava em torno da lógica do *fluxo* – isto é, a comercialização da audiência para os

---

<sup>4</sup> “Lost é mais visto na web do que na tv paga”, disponível no endereço: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1302200904.htm>. Embora outras séries também tenham seus episódios disponibilizados pela internet, nenhuma delas parece obter tanto sucesso neste meio quanto *Lost*. Enquanto *House*, a série mais assistida da TV paga brasileira, registrava cerca de 22 mil downloads do seu episódio mais procurado no site Legendas.tv, *Lost* batia a casa dos 70 mil (em contraste com uma audiência média de 38 mil espectadores por minuto na tv paga; as reprises não são contabilizadas neste cálculo). É importante ter em vista que a internet proporciona diversos outros recursos para baixar episódios de séries, o que sugere que o público que assiste à série na internet é na verdade muito maior). Devo esta informação a Marcel Vieira e Marcelo Gil Ikeda.

anunciantes, pelos exibidores de programas<sup>5</sup>. Porém, esta mudança somente se torna viável em face de uma mudança da atitude dos telespectadores que, de audiência casual, se convertem em colecionadores e constituem comunidades de fãs.

As comunidades de fãs influem na lógica do consumo de *Lost* de diversas maneiras. Em primeiro lugar, eles mediam o acesso de muitos dos espectadores à série. Transmitidos à noite nos Estados Unidos e Canadá, os episódios são disponibilizados para os fãs na manhã do dia seguinte, já com legendas, produzidas por equipes especializadas (como por exemplo a equipe Psicopatas). Os arquivos com os episódios são postados em repositórios especializados (rapidshare, megaupload, filefactory, etc.) e seus links podem ser obtidos de diversas maneiras, inclusive em comunidades do site de relacionamento Orkut (Lost Brasil, por exemplo). Na comunidade Lost Brasil, o acesso aos arquivos é fortemente ritualizado. Um tópico (denominado “Virgilha”) é aberto pelos moderadores do tópico um dia antes da exibição do episódio nos Estados Unidos, e os aficionados passam à noite conversando sobre suas expectativas sobre o episódio. Outros tópicos são destinados a comentários sobre episódios já exibidos e spoilers (informações sobre episódios ainda não exibidos).

Sites e blogs especializados veiculam várias informações extra sobre a série, incluindo entrevistas com os produtores da série, trailers, cenas “vazadas”, etc. Eles também abrem espaço para que os fãs da série debatam suas teorias sobre o mistério de *Lost*, em um processo que pode ser caracterizado nos termos de uma “inteligência coletiva” (Lévy, 1999), sem o tom açucarado que o termo obtém na obra deste autor, naturalmente. Trata-se de um processo intensamente colaborativo e competitivo, no qual a disponibilização de informações e interpretações se faz objeto de uma intensa disputa por status (Gomes, 2007). Quanto mais material disponibilizado ou mais balizadas forem as informações fornecidas pelo fã, maior o seu status na comunidade<sup>6</sup>. Muito freqüentemente a dinâmica coletiva das comunidades de fãs tem sido contraposta à exploração comercial dos produtos ficcionais, nos termos de uma atividade anti-capitalista. Esta concepção simplifica uma realidade muito mais complexa. A disputa por status constitui uma forte motivação para a aquisição comercial de recursos dotados

---

<sup>5</sup> A distinção entre as lógicas da publicação e do fluxo no sistema midiático foi originalmente proposta por Miège (1989).

<sup>6</sup> Um processo semelhante foi observado por Sá (2005), em sua análise sobre as listas de discussão sobre as escolas de samba do Rio de Janeiro.



de valor simbólico ou capazes de proporcionar vantagem competitiva no acesso a informações sobre o universo diegético em questão <sup>7</sup>.

## Conclusão

Para o espectador comum, a ilha de *Lost* esconde muitos segredos: ursos polares, um monstro de fumaça, curas extraordinárias e viagens no tempo são apenas alguns deles. Para os que se interessam pelo estudo dos meios de comunicação na contemporaneidade, há outros mais. Este trabalho trata de um deles: de que maneira *Lost* ajuda a reconfigurar a experiência televisiva na contemporaneidade, em convergência com outros meios de comunicação? Que tipo de televisão é este, que se assiste na internet? Para dar conta destas questões, este trabalho se estruturou em três partes. Na primeira delas, exploramos a dimensão espacial da narrativa e sugerimos que sua concepção é fortemente influenciada pela lógica espacial dos games eletrônicos. Na segunda parte, nos detivemos sobre a dimensão temporal da narrativa, tendo em vista particularmente o modo como a série se vale de recursos de narrativa não-linear, em convergência com outros meios (episódios para celular e ARGs, por exemplo). Finalmente, discutimos o modo como a série estimula uma mudança de comportamento do público de televisão. Diferentemente da figura passiva geralmente associada a ele, *Lost* estimula uma atitude ativa por parte dos seus espectadores, na busca de pistas que ajudem a desvendar os segredos da série. Mais do que uma série popular ou inovadora, *Lost* aponta para os novos caminhos que a ficção audiovisual poderá trilhar em tempos de convergência midiática.

## Referências Bibliográficas

- ALBUQUERQUE, Afonso de (2002). Os desafios da comunicação mediada pelo computador. **Revista Fronteiras: Estudos Midiáticos** Vol. IV n. 2, p. 29-45.
- ANDRADE, Luiz Adolfo (2008). Realidades Alternadas ou revelações de *Lost* sobre games e ficção seriada. Texto apresentado no **Colóquio Internacional Televisão e Realidade. PPGCOM/UFBA.**

---

<sup>7</sup> Jordan (2004) apresenta uma interessante análise sobre a exploração comercial de um dos universos diegéticos de grande apelo entre o público infantil – o “universo pokémon” – através de inúmeros suportes: games, álbum de figurinhas, cards, etc. Em boa medida o sucesso da série estava em permitir a seus fãs se colocarem no lugar dos treinadores de pokémons da história, e empreenderem suas próprias jornadas de conhecimento sobre os poderes de cada tipo específico de pokémon.



- BARROS, Glaucio Aranha (2002). Comunicação e Narrativa nos Jogos Eletrônicos. **Dissertação de Mestrado em Comunicação. Universidade Federal Fluminense.**
- BJARKMAN, Kim (2004). To Have and to Hold. The Video Collector's Relationship with an Ethereal Medium. **Television & New Media** 5 (3): 217-246.
- DeVANE, Ben & Kurt D. Squire (2008). The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto. **Games and Culture** 3 (3-4): 264-285.
- EVANS, Elizabeth Jane (2008). Character, audience agency and transmedia drama. **Media, Culture & Society** 30 (2): 197-213.
- GENETTE, Gérard (1980). **Narrative Discourse: An Essay in Method.** Ithaca (NY): Cornell University Press.
- GOMES, Laura Graziela (2007). Fansites ou o “consumo da experiência” na mídia contemporânea. **Horizontes Antropológicos** 28: 313-344
- JOHNSON, Steven (2001). **Cultura da Interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- JORDAN, Tim (2004). The pleasures and pains of Pikachu. **European Journal of Cultural Studies** 7 (4): 461-480
- KOMPARE, Derek (2006). Publishing Flow: DVD Box Series and the Reconceptation of Television. **Television and New Media** 7 (4): 335-360.
- LANDOW, George P. (1997). **Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology.** Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- MIÈGE, Bernard (1989). **La société conquise par la communication.** Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble.
- MILES, David (1999). The CD-ROM Novel *Myst* and McLuhan's Fourth Law of Media. In Paul Mayer. **Computer Media and Communication.** Oxford: Oxford University Press.
- LÉVY, Pierre (1999). **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Editora 34.
- MURRAY, Janet H. (2003) **Hamlet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Unesp/Itaú Cultural.
- NEWCOMB, Horace (2007). “Isto não está al dente”: Família Soprano e o novo significado da “televisão”. **Cadernos de Televisão**, 1: 67-82.
- PERRYMAN, Neil (2008). Doctor Who and the Convergence of Media. A Case Study in “Transmedia Storytelling”. **Convergence** 14 (1) 21-39.
- SÁ, Simone Pereira de (2004). O que os fãs de Arquivo X podem nos revelar sobre a comunicação mediada por computador?. In: SÁ, Simone Pereira de; ENNE, Ana Lucia. (Org.). **Prazeres Digitais: computadores, entretenimento e sociabilidade.** Rio de Janeiro: E-Papers. v. 1, p. 7-26.
- SÁ, Simone Pereira de (2005). **O samba em rede. Comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca.** Rio de Janeiro: E-Papers.
- WILLIAMS, Raymond (1990). **Television: Technology and Cultural Form.** London: Routledge.