O seriado Lost: Intertextualidade, transmídia, inovação e modernidade líquida[1]

Francisco Beltrame TRENTO[2]
Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Bauru, SP

RESUMO

O seriado norte-americano Lost pode ser apresentado como um Zeitgeist[3] do século XXI, tanto por sua estrutura narrativa e suas extensões transmidiáticas, quanto pelo modo de construção moral de seus personagens. A utilização de outras mídias como parte de um enredo que somente se inicia na TV, mas que se transforma em uma rede de intertextualidades e mídias é um exemplo de narrativa transmidiática que obteve sucesso. Os personagens e a ilha são uma representação micro das figuras da sociedade líquida – rápida, mutante e inconstante, conceito defendido pelo sociólogo polonês Zygmunt Bauman.

PALAVRAS-CHAVE: seriado; transmídia; intertextualidade; pós-modernidade; televisão.

1. Introdução - A série Lost

Em 26 de setembro de 2004 foi ao ar o primeiro episódio de Lost. A série ficou sob olhares constantes da mídia da época, pois, até então, teve o episódio piloto mais caro da história da televisão aberta norte-americana: os 80 minutos custaram entre 10 e 14 milhões de dólares. Apesar da divulgação, as expectativas para esse novo seriado não eram muito grandes. O tema tratado: náufragos em uma ilha desconhecida, já havia sido utilizado a esmo tanto na literatura, quanto nas narrativas televisivas e cinematográficas. Exemplos disso são o romance *La Invención de Morel*[4], do escritor argentino Adolfo Bioy Casares, e filmes como Robinson Crusoé e Náufrago. O sucesso de público e

[1] Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Graduado em Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo pela FAAC-Unesp, email: francisco.trento@gmail.com

[3]Zeitgeist: palavra da língua alemã para definir o "espírito do tempo" – um clima intelectual e cultural que domina um certo período de tempo no mundo.

[4]A primeira edição de La Invencion de Morel data de 1940. O livro narra a história de um fugitivo que procura abrigo e esconderijo em uma ilha, aparentemente deserta. Aos poucos, ele vai descobrindo que não é o único naquele lugar, e que os moradores fazem parte de um experimento científico. Assim como em Lost, vários temas recorrentes nessa obra são imortalidade e livre arbítrio.

critica, porém, não demorou, e a série foi confirmada para uma temporada completa, e ganhou prêmios como o Emmy e o Globo de Ouro de melhor drama, no ano de 2005.

A trama inicial foi criada por Jeffrey Libber, J.J. Abrams e Damon Lindelof. Os episódios são produzidos pela Bad Robot, empresa de Abrams, que também produziu filmes como Missão Impossível III, Cloverfield e Star Trek, além de outras séries.

O enredo básico da história trata das vidas e das escolhas de 48 sobreviventes do voo 815 da Oceanic Airlines, que após uma queda, acabam presos em uma ilha de propriedades misteriosas. Depois de algum tempo esses indivíduos percebem que o resgate nunca chegaria a aquele lugar, e desenvolvem novas histórias de vida. O que parecia ser um paraíso tropical insular começa a se transformar em uma espécie de purgatório na trajetória desses sobreviventes, onde os fantasmas do passado ainda estão presentes, somados às incertezas do caráter de seus novos vizinhos e a insegurança causada pela presença do desconhecido: logo nos primeiros episódios se encontram com um urso polar (cuja presença não seria possível nas áreas de clima tropical) e um monstro de fumaça.

Eles não são os únicos que habitam o lugar. Descobrem que no interior da ilha há uma vila, onde vivem "Os Outros" – considerados os *bad guys.* – Ees sequestram, matam, fazem experimentos científicos e psicológicos. Se surpreendem ao constatar que eles na verdade não eram os maus moços da história. Na verdade, todos tem interesses que se sobrepõe aos dos outros e fazem com que tomem qualquer tipo de atitude, sem medição de consequências. A introdução de novos personagens na série é constante, portanto, é menos complexo explicar essa rotatividade da importância de cada um e da mitologia da série através de alguns tópicos.

a) Jack Shepard – Médico, leva nas costas a responsabilidade de ter que levar o caixão de seu pai de volta para Los Angeles, e a possibilidade de ter sido o responsável pela morte dele. É um homem da ciência: cético. Acaba se tornando o líder dos sobreviventes. Segundo os produtores, sua aparição estaria restrita a somente o episódio piloto; no qual morreria. Entretanto, acabou se tornando um dos protagonistas da série e participou de todas as temporadas;
b) John Locke – Se Jack é o homem de ciência, Locke é o seu oposto: homem de fé. Assim como o filósofo homônimo que lhe dá o nome, acredita no conceito de Tabula Rasa. Acredita que quando se acidentou na ilha e pode voltar a andar (era paralítico) recebeu uma chance do destino e que "estavas na ilha por uma razão". Tentou impedir todas as tentativas de que ele e os outros passageiros deixassem

a ilha, pois tinha uma relação transcendental com a mesma. Por fim, acabou saindo de lá, mas foi morto por Benjamin Linus na quarta temporada;

c) Mitologia: A série desenvolveu uma mitologia própria, inspirada no dualismo presente nas religiões e culturas clássicas. A representação de bem e mal na ilha é espelhada sob forma de duas figuras de presença quase eterna: Jacob e o Homem de Preto. O primeiro acredita na recuperação do caráter dos seres humanos, e, através de intervenções nas vidas das pessoas, os trazem à ilha, para que um desses candidatos o substitua como guardião do local, um dia. O segundo, de nome até então desconhecido, e que pode se transformar em um monstro de fumaça, alega que quer deixar a ilha; mas Jacob, seu irmão, impede isso a todo custo, afirmando que isso seria a liberação da personificação do mal, e consequentemente, a destruição do mundo;

d) Dharma Initiative – Organização fundada em 1970 por Karen e Gerald De Groot, candidatos a doutores da Universidade de Michigan e simpatizantes do movimento hippie. Na ilha, construíram estações de pesquisa. Os objetivos eram fazer testes em Eletromagnetismo, Zoologia, Socialismo Utópico, Psicologia, Parapsicologia e meteorologia.

e) Cultura Egípcia – Ao longo das seis temporadas da série, as referências à cultura egípcia foram constantes. A ilha possui uma estátua da deusa Taweret, que de acordo com a população que vivia em torno do Nilo, era a entidade responsável pela fertilidade.

f) Viagens no Tempo – Um artefato construído por uma civilização ancestral no formato de uma roda congelada era responsável pelas viagens no tempo dos personagens que permaneceram na ilha (ou voltaram para lá).

2. Recursos Narrativos e o conceito de Obra de Arte na Modernidade

Segundo o que Umberto Eco considera como senso comum na pós-modernidade, é possível enquadrar o seriado norte-americano Lost na categoria “obra de arte”, pois a produção quebra, com sucesso, o paradigma da preferência dos telespectadores por seriados “descomprometios”, nos quais os episódios são isolados e se concluem nesses mesmos 20 ou 40 minutos de exibição.

> A “estética moderna” nos habituou a reconhecer como “obras de arte” os objetos que apresentam como únicos (isto é, não repetitíveis) e “originais”.

> Por originalidade e inovação entendeu um modo de fazer que põe em crise as nossas expectativas, que nos oferece uma nova imagem do mundo, que renova nossas experiências. (ECO, 1989, p. 120)

A criação de J.J. Abrams apresenta um grau elevadíssimo de uso de intertextualidades e entrelaçamentos, além de recursos narrativos não-convencionais. Obviamente, não se trata de algo que nunca tenha sido experimentado na comunicação de massa e na produção audiovisual (a série Twin Peaks[5], produzida e dirigida por David Lynch, em 1992 é uma demonstração de inovação e complexidade que obteve sucesso). Entretanto, Lost (talvez pelo período de tempo do qual faz parte) conseguiu ultrapassar todas as barreiras: é um sucesso mundial e passou a ser um celeiro de influências e técnicas diferenciadas de estética e roteiro (que antes raras, passaram a ser praticamente obrigação nas futuras produções que pretendem alçar críticas positivas.) O fato é que, o público fruto da década de 1990 talvez esteja mais exigente. Flashbacks, FlashForwards, personagens extremamente redondos e muitas citações históricas, mitológicas e filosóficas transformaram Lost em um culto instantâneo e mainstream ao mesmo tempo.

Cada episódio tem o foco principal em um personagem específico, e a maior parte da trama desses 42 minutos irá girar em torno do mesmo (mas não só nele), contrapondo cenas na ilha com momentos da vida do passageiro (e de outras figuras) fora dela. Para essa divisão não linear das histórias, os roteiristas e produtores utilizam principalmente três tipos de recursos narrativos:

a) Flashbacks: usados a partir do episódio Pilot: Part 1. Mostram como era a rotina dos passageiros do vôo 815, e os motivos que os levaram a viajar de Sidney (Austrália) pra Los Angeles (EUA). Todos os *losties*, sem exceção, possuem "problemas morais", como questões familiares: Jack e Claire tem confrontos com o pai, Boone e Shanoon tiveram relacionamento amoroso entre meios-irmãos. Outros são criminosos, como Sawyer e Kate, que já cometeram assassinatos e golpes. Já John Locke, que tinha uma grave lesão na coluna, perdeu a necessidade do uso de uma cadeira de rodas, e pôde voltar a andar. Alternando entre trechos no presente e no passado, ilha é o lugar para um renascimento do caráter do ser humano: eles podem cometer

[5] Twin Peaks foi criada por David Lynch. A rede de emissoras de TV norte-americana ABC exibiu o programa em duas temporadas; num total de 30 episódios, de 8 de abril de 1990 a 10 de junho de 1991. A trama central gira em torno uma investigação do FBI, liderada pelo agente Dale Cooper, que busca descobrir o culpado do assassinato da jovem Laura Palmer. Um filme, intitulado "Twin Peaks: Walk With Me" é um mix de prólogo e epílogo, lançado para complementar o enredo do seriado, em 1992.

os mesmos erros ou mudar algumas posturas éticas e escolhas que não foram bem-sucedidas anteriormente.

> (...) Onde o personagem é seguido ao longo do curso linear de sua existência, mas continuamente encontrado em diversos momentos de sua vida, obsessivamente revisitada para descobrir novas oportunidades narrativas. (ECO, 1989, p. 124)

b) FlashForwards: usados a partir do último episódio da terceira temporada, mostram fatos ocorridos na vida futura daqueles que deixaram a ilha. De início, somente foram revelados momentos de alguns personagens que deixaram o lugar. Somente no último episódio dessa temporada, em que passado e presente se uniram, os espectadores descobriram que, além de Kate, Jack, Sayid e Sun, Desmond, Ben e John Locke também teriam uma segunda chance no mundo externo. Interessante notar que, apesar de Flash Forward ter sido o termo usado para definir essa técnica em Lost, os recursos utilizados se aproximam mais do conceito de "Foreshadowing", desenvolvido pelo teórico da literatura francês Gérard Genette:

> Foreshadowing implicitly alludes to a future event in a manner that makes it difficult for the reader to recognize its meaning until the event actually happens. In contrast, flashforward explicitly presents a future event in a manner that makes a reader immediately aware of the impending activity. The distinction between foreshadowing and flashforward, however, may not be clear in film narratives (…)[6] (YOUNG, 2008, p. 1)

Um exemplo de foreshadowing acontece no capítulo There is No Place Like Home[7], no qual é descoberto que John Locke também havia deixado a ilha, mas morreu, como é provado na última cena de seu corpo em um caixão. O receptor não possuía pistas narrativas suficiente para supor como ocorreu o falecimento do personagem; tal fato somente seria explicado oito episódios depois.

c) FlashSideaways: Este último recurso, presente no sexto e último ano do programa, se destaca por não ser uma visão dos fatos futuros ou passados, ao contrário dos itens acima, mas sim como uma visão alternativa dos caminhos e decisões tomadas pelos personagens. Isso porque, a trama dos Flashsideaways tem como palco uma realidade paralela, em que sem a

[6]"A implicidade do foreshadowing alude a um evento futuro, de maneira que dificulte para o leitor reconhecer o significado do acontecimento até que o evento realmente aconteça. Já o flashforward explicitamente apresenta um evento futuro que deixa o leitor totalmente consciente dos motivos que levaram à essa atividade. A distinção entre foreshadowing e flashforward, entretanto, pode não ser clara em narrativas do cinema. (...)"

[7] Ver http://lostpedia.wikia.com/wiki/There%27s_No_Place_Like_Home,_Parts_2_&_3_transcript

interferência das forças mitológicas da ilha, os personagens nunca estiveram no território insular.

3. A inconstância dos personagens e a Modernidade Líquida

Desmond Hume e Benjamin Linus são três de inúmeros exemplos de personagens de extrema importância no curso narrativo que, no início, apareceram nos episódios quase como figurantes dispensáveis, mas que cujas histórias se tornaram vitais para o desenvolvimento da trama.

O primeiro é um escocês, que após participar de uma regata ao redor do mundo, acaba por se desviar do caminho original e chega à ilha. Lá, passou três anos preso em uma escotilha, digitando uma sequência de números em um computador a cada 108 minutos: 4, 8, 15, 16, 23 e 42. Essa atividade era revezada com Kelvin, um dos últimos membros remanescentes da Dharma Iniciativa. Em 22 de setembro de 2004, Kelvin foge da escotilha, Desmond decide sair da escotilha e acaba acidentalmente matando seu companheiro. Ao esquecer de digitar os números, a energia eletromagnética da ilha deixa de ser contida e provoca a queda do avião no qual estavam os protagonistas da série. Mais tarde, Desmond também adquire habilidades especiais, como viajar no tempo, prever o futuro, tomar consciência da existência da sua outra versão na realidade paralela e obter grande resistência à presença de energia eletromagnética. Essas duas últimas, por sua vez, o tornaram peça-chave na conclusão da última temporada. O personagem, que em sua primeira aparição na segunda temporada, parecia apenas ser um recurso de apoio na inserção de alguns temas na trama, acabou por se revelar um dos (ou talvez o mais) relevantes no desenvolvimento do roteiro.

Benjamin Linus também teve sua primeira aparição na segunda temporada. Os *losties* o encontraram ferido, sob um balão de ar quente destruído na floresta. Na ocasião, ele se apresentou com o nome Henry Gale. Quando descobriram que o verdadeiro Henry Gale estava morto, era tarde demais para evitar a primeira das manipulações que iria mudar a vida daquelas pessoas. Com cinco temporadas, ainda era impossível definir o caráter de Benjamin Linus. Líder dos “Outros”, se mostrou a personalidade mais manipuladora da série: instigou assassinatos, provocou brigas internas, convocou todos a voltarem para a ilha quando já estavam fora dela, e assassinou John Locke e Jacob.

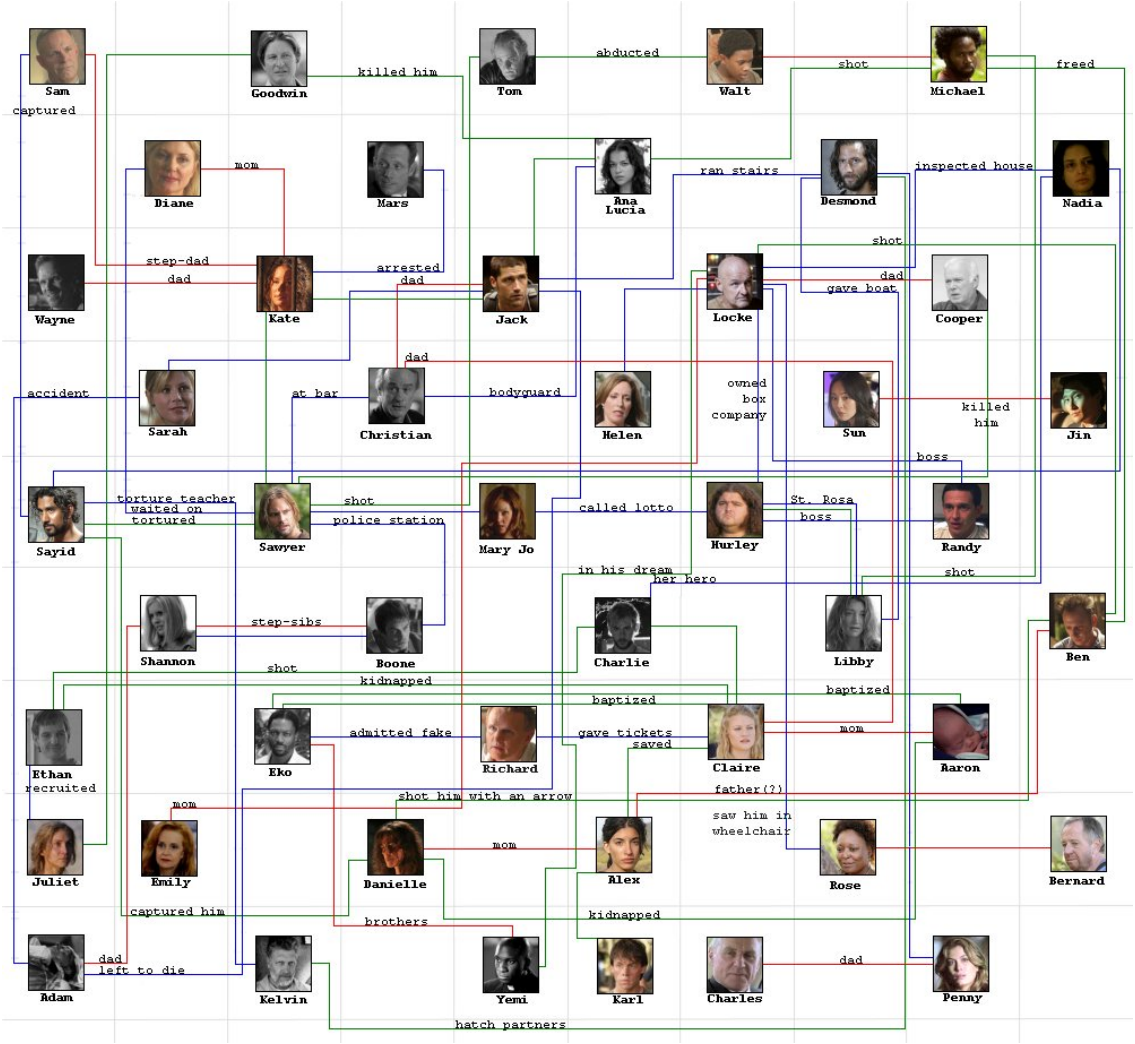

Figura 1 – Laços formados e a fragilidade de seus nós[8]

Em Lost, os personagens são dinâmicos: protagonistas do início podem ter sua relevância diminuída ao extremo, se tornando coadjuvantes ou até mesmo deixando o elenco. E vice-versa. Em muitos momentos há uma espécie de ciclo de alternância da importância dos personagens. O próprio pôster promocional do produto é prova disso: uma montagem fotográfica com mais de 20 pessoas – cada uma tem um papel impactante nesse emaranhado de enredos que se cruzam a todo momento – ao contrário do que víamos nos tradicionais enlatados das décadas de 1980 e 1990, centradas em uma família, um grupo de amigos ou departamento de polícia, etc. onde só mudavam os coadjuvantes. Vale lembrar que essa diferenciação não é demonstrada somente a partir

[8]Infográfico disponibilizado em http://unchartedisland.wildeggplant.com/lost-chart/

do caráter técnico dos personagens; mas a formação figurativa deles também é incomum (talvez comum na sociedade, mas incomum nas ficções televisivas).

As relações dessas pessoas unidas pelo "destino" de estar envolvido com essa ilha podem ser uma versão micro da sociedade pós-moderna líquida de Zygmunt Bauman: todos os personagens têm objetivos, e buscam redenção. Alguns querem sair da ilha, outros estão dispostos a perder tudo para ficar lá. Outros só querem a satisfação de suas carências, excitados pela incerteza e o enclausuramento em território desconhecido. Para que esses desejos sejam realizados, alianças temporárias, amizades e relacionamentos afetivos surgem a todo momento, mas se desfazem com a mesma facilidade quando deixam de ser convenientes aos interesses.

> (...)o palco para a ação é um recipiente cheio de amigos e inimigos, no qual se espera que coalizões flutuantes e inimizades à deriva se aglutinem por algum tempo, apenas para se dissolverem outra vez e abrirem espaço para outras e diferentes condensações. (BAUMAN, 2004, p. 51)

4. Intertextualidade e Narrativa Transmidiática

Lost é uma polifonia de intertextualidades; as referências flutuam entre obras de massa, como filmes de Hollywood, e a cultura considerada "clássica": filosofia, literatura e artes plásticas. A Lostpedia, site colaborativo criado por fãs, contabiliza mais de 500 referências diretas somente de obras literárias citadas no curso das seis temporadas. Para que o telespectador tenha total imersão no programa, deve procurar pistas em outros lugares. Denominar o fã de Lost como telespectador talvez até mesmo seja um erro. A narrativa da série se estende para fora das telas, e grande parte da produção de sentido acontece em outras mídias. Entretanto, tamanha complexidade e excesso de informação por muitas vezes acaba por "afugentar" aqueles que não querem uma interação além das terças-feiras durante a transmissão original. É possível dividir o público da série em dois grandes grupos: Um que não se acostuma com o excesso de mistérios, reviravoltas e estratégias narrativas, que provavelmente abandonará a série alegando que a mesma já deveria ter sido encerrada algum tempo antes. É claro, a definição de gosto e qualidade de um produto artístico é uma questão que envolve opiniões e convicções pessoais e não deve ser contestada.

Outra parte dos espectadores se envolve de modo tão forte com o programa, justamente por estar ligado a ele em diversas mídias e redes de compartilhamento de informação. A ABC colabora com isso, ao criar jogos de realidade alternativa, nos quais

o usuário participa da busca por pistas que levam a vídeos, imagens, sites e textos que acabam por se encaixar na trama principal.

> A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels and comics. (…) Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game or vice versa…Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption. (JENKINS, 2006, p. 95-96)[9]

Episódios de curta duração feitos para serem vistos no telefone celular (*mobisodes*), podcasts e videocasts oficiais, sneak-peaks[10] e vídeos promocionais liberados logo depois dos término dos episódios na TV, livros – está previsto para agosto de 2010 o lançamento da Lost Encyclopaedia, um livro de mais de 500 páginas que promete ser o guia oficial dos admiradores da ilha – são exemplos de braços extra-televisivos da série. Segundo o pesquisador Aaron Michael Smith, as narrativas transmidiáticas deveriam ser encaradas por grandes conglomerados como uma grande oportunidade, visto que estes possuem tentáculos em vários meios de comunicação de massa; ao contrário da maioria das opiniões daqueles envolvidos com a televisão, que acreditam que as novas tecnologias vem destruir as antigas. Essas novas mídias podem se encontrar com antigas e formar uma imensa teia de interligações, que por fim, criam um sentido.

Quando Umberto Eco escreveu o ensaio "Inovação no Seriado", presente em sua compilação de textos "Sobre os Espelhos e Outros Ensaios", de 1989, não tinha a ideia do tamanho do impacto da criação da internet e seus usos na produção de cultura, mais especificamente nas séries de TV. Porém, é possível encaixar a classificação criada por ele, o leitor de segundo nível (exigente) para aqueles que aceitam as expansões promovidas pelo universo Lost, que permitem que a história desses náufragos e de outros personagens que cruzaram com eles continue mesmo depois do fim do seriado, de modo transmidiático.

> O leitor de segundo nível é o que se empolga com a serialidade da série e não se empolga tanto com o retorno do mesmo (que o leitor ingênuo acreditava ser outro) mas pela estratégia de variações, ou seja, pelo modo como o

[9]"Uma história transmidiática desdobra-se através de múltiplas plafaformas de mídia. Cada novo texto faz uma contribuição diferente e que valoriza o todo – de modo que uma história pode ser introduzida em filme, expandida através da televisão, livros e histórias em quadrinhos. (...) Cada parte dessa franquia deve ser reservada à ela mesma, então você não precisa ter visto o filme para apreciar o game e vice-versa... A leitura através de várias mídias sustenta uma perspectiva de experiências que motivam mais consumo."

[10] Eventualmente após a exibição de cada episódio, a emissora divulga em seu site, ou transmite em intervalos da programação, dois ou três trechos completos do programa da próxima semana, de cerca de um minuto cada, instigando a curiosidade dos fãs.

> mesmo inicial é continuamente elaborado de modo a fazê-lo parecer diferente. (ECO, 1989:129)

5. "Figuras do Mundo"

A série é extremamente figurativa, mas como já dito, não fica presa aos estereótipos de uma sociedade norte-americana. Em Lost, há o desconforto de estar presente em um território hostil ao lado de personagens que representam a multiculturalidade, e choques entre essas distintas visões de mundo ocorrem a cada instante. Cada um desses esteriótipos é destruído com o passar das temporadas. Sayid Jarrah é o ex-soldado torturador do exército iraquiano acaba por se mostrar um dos sobreviventes que mais colabora com o resgate e a segurança do grupo, e se apaixona por uma típica *bon-vivant.* O casal coreano Jin e Sun, habituados pelas regras machistas da família tradicional da esposa e dos costumes orientais: a visão de mulher como inferior e objeto de Jin desaparece na ilha. Kate e Sawyer, ex-criminosos, que tem a oportunidade de recomeçar, sem sofrer o preconceito e as condenações jurídicas aos quais seriam submetidos no "mundo real".

> "(..)podemos pelo menos reconhecer que existem artes figurativas e artes abstratas. A música barroca e a minimal art não são figurativas, e os seriados de televisão o são. Para usar um termo de Greimas, eles põem em jogo "figuras do mundo"" (ECO, 1989, p. 137)

Assim como uma representação do mundo polifônico e sem fronteiras, onde as identidades ligadas a um país ou nação são dissipadas e substituídas pela identificação com grupos específicos, que também se mostraram frágeis e temporários, por muitas vezes - na ilha: os Outros, Dharma Initiative, sobreviventes; no mundo: comunidades imaginadas. A série também é uma expressão de recomeço, uma forte referência ao conceito de Tabula Rasa, proposto por John Locke. Vale lembrar que essa é uma citação intertextual explícita. Há um episódio com o mesmo título do livro do filósofo inglês. "Todo mundo ganha uma vida nova na ilha. Talvez esteja na hora de começar a sua" diz John Locke, o personagem de nome homônimo, no episódio "... In Translation"[11]. Para efeito de comparação, segue um trecho do livro Ensaio Sobre o Entendimento Humano, do estudioso que inspira os roteiristas, em mais um exemplo de intertextualidade:

> Suponhamos, pois, que a mente é, como dissemos, um papel branco, desprovida de todos os caracteres, sem quaisquer idéias; como ela será suprida? ... De onde apreende todos os materiais da razão e do conhecimento? A isso respondo, numa palavra, da experiência. Todo o nosso conhecimento está nela fundado, e dela deriva fundamentalmente o próprio conhecimento. (LOCKE, 1991, p. 159)

[11]Ver http://lostpedia.wikia.com/wiki/...In_Translation_transcript

6. Prognósticos: não existe fórmula mágica

Se Lost conseguiu ter uma fórmula de sucesso exorbitante, é natural de que muitas de suas tendências sejam seguidas nas futuras propostas de produções audiovisuais. E isso já está acontecendo, mas não constitui necessariamente garantia de audiência e crítica positivas. É evidente que a série da ABC não é o único motivo dessas alterações estéticas que vem ocorrendo nos últimos anos na criação de produtos para TV. Flashbacks e Flashforwards não são inovações do século XXI, apesar de até então não estarem tão difundidas em dramas feitos para televisão. Pode-se afirmar, entretanto, que se trata de uma junção de várias técnicas que já estavam sendo utilizadas. Afirmar que a maior parte das futuras produções de ficção da televisão ficará presa a esse esquema também é um erro.

No mundo pós-moderno, marcado pela polifonia de vozes e grupos defendendo seus direitos e participando de comunidades imaginadas, os tipos de leitores classificados por Umberto Eco, como de primeiro e segundo nível, não só continuarão a coexistir (muitas vezes uma única pessoa se vale dessas duas experiências), mas terão que fazer companhia a um número cada vez maior de produções voltadas para nichos específicos. Talvez o sucesso de Lost se deva um pouco à identificação dos espectadores, vivenciadores e participantes da modernidade líquida, com as incertezas e pluralidades dos personagens e do mundo-ilha em que vivem.

Em relação ao número de formatos em que uma linha de produtos culturais pode assumir, a utilização de narrativas transmidiáticas pode ser uma alternativa satisfatória tanto para grandes conglomerados quando para produtoras independentes de conteúdos culturais. O primeiro grupo pode se beneficiar financeiramente, pois, geralmente boa parte dessas empresas possui tentáculos na produção e distribuição em diferentes suportes. A ABC, por exemplo, emissora que veicula a série Lost, é de propriedade da Walt Disney Company, que por sua vez também é dona de parques de diversão (uma atração inspirada na série já está sendo instalada no Walt Disney World), e tem divisões nas áreas de cinema, produção de livros, emissoras de rádio e jogos eletrônicos, entre outras, como citado na tese de Aaron Smith:

> Many scholars and critics have noted that media ownership is controlled by an increasingly small number of mega corporations. Viacom, Time Warner, NewsCorp, Clear Channel and Disney all have separate divisions for the criterion of TV shows, films, comics and video games. These divisions allow

> media conglomerates to retain a percentage of the profits from each branch, rather than having to outsource such components to a competitor. Due to this horizontal integration, the entertainment industry has an incentive to produce content that moves fluidly across media sectors. (SMITH, 2009 , p. 10).[12]

Já para os produtores independentes, a criação transmidiática também é um incentivo. As tecnologias que permitem a produção e edição de conteúdos audiovisuais de alta qualidade tem seus preços cada vez mais reduzidos. Esse fator, de certa forma, apresenta soluções e dificuldades, pois com maior acesso a essas facilidades, a concorrência e a exigência do público consumidor também tendem a aumentar.

[12]"Muitos acadêmicos e críticos já notaram que os meios de comunicação são controlados por um número incrivelmente pequeno de mega-corporações. Viacom, Time Warner, NewsCorp, Clear Channel e Disney tem suas próprias divisões para a criação de programas de TV, filmes, histórias em quadrinho e video-games. Todos esses setores permitem que os conglomerados de mídia obtenham lucros em outras áreas, ao invés de ter que contratar empresas de terceiros para que criem conteúdo licenciado em outras plataformas. Devido à essa integração horizontal, a indústria do entretenimento tem um incentivo para produzir conteúdo que flua entre as plataformas."

7. Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

ECO, Umberto. (1989), "A inovação no seriado". In: **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. [pp. 120-135]

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006.

LOCKE, John. **Ensaio Sobre o Entendimento Humano**. 5. Ed. Tradução de Anoar Aiex. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

SMITH, Aaron. **Transmedia Storytelling In Television 2.0. Strategies for Developing Television Narratives Across Media Plataforms**. Disponível em <http://blogs.middlebury.edu/mediacp/files/2009/07/aaronsmith_bibliography.pdf>. Acesso em: 15 de abril de 2010.

STARLING, Cássio. **Em tempo real**: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV. São Paulo: Alameda, 2006.

YOUNG, Michael. **A Use of Flashback and Foreshadowing for Surprise Arousal in Narrative Using a Plan-Based Approach**. Liquid Narrative Group, North Carolina State University. Disponível em <http://liquidnarrative.csc.ncsu.edu/pubs/icids1.pdf>. Acesso em: 20 de abril de 2010.