# O Mundo Todo é uma Ilha: Realidade e Ficção na Narrativa Transmídia de *Lost*[1]

João Carlos BENTO FILHO[2]
Marcel VIEIRA[3]
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

**RESUMO**

Na era da convergência, novas sociabilidades e novas práticas culturais surgem e ressignificam até mesmo o ato de contar histórias. A narrativa transmídia ocupa diferentes plataformas de mídia, explorando seu potencial específico, para construir um universo ficcional que, de tão complexo, termina por se aproximar da realidade, dissolvendo os limites existentes entre as dimensões do real e da ficção. Lost, série norte-americana considerada um fenômeno recente, leva esse jogo ao extremo, contando uma história que se imiscuí à vida do público e o torna elemento da narrativa.

**PALAVRAS-CHAVE:** Transmídia; Ficção; Realidade; Lost; Narrativa.

## 1 – Antes de Embarcar

Nada de extraordinário acontecia na vida do detetive particular Paul Artisan, que estava sempre longe do glamour romântico que sua profissão tinha nos livros e filmes, acostumando-se a investigar apenas pequenos casos de relacionamento extraconjugais. Artisan viveria desta forma até o fim de seus dias se Clifford Widmore, presidente em exercício da Corporação Widmore, não tivesse cruzado seu caminho.

Clifford queria contratar o detetive para encontrar seu irmão gêmeo desaparecido, Alexander "Zander" Widmore. A missão iria mudar a realidade de Artisan por completo, envolvendo-o numa trama que o levaria a percorrer todo globo, em locais como Austrália e Cuba, para encontrar a verdade; cercando-o de mentiras e segredos abafados no seio de uma poderosa dinastia, que o leva também a descobrir conexões sombrias entre entidades como a Fundação Hanso e as Indústrias de Metal Pesado Paik.

A jornada de Artisan é, sobretudo, um caminho entre o bem e o mal que residem dentro de cada pessoa. E nós acompanhamos a história do detetive ao longo das 269

[1] Trabalho apresentado no Intercom Júnior – Comunicação Multimídia (IJ05) do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 14 a 16 de junho de 2012.

[2] Graduando do 9º semestre do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, email: joaocarlosbentofilho@gmail.com

[3] Orientador do trabalho. Professor do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, email: marcelvbs@gmail.com

páginas do romance *Bad Twin*, escrito por Gary Troup, autor também de *A Equação Valenzetti*. O livro foi lançado pela editora Hyperion[4] em 2006 e trata-se de obra póstuma, levada a público a partir dos manuscritos enviados pelo autor antes que ele desaparecesse no trágico acidente com o voo 815 da Oceanic Airlines.

Troup sobreviveu ao acidente, mas foi o primeiro dos personagens da série norte-americana Lost a morrer na Ilha, sugado pela turbina do avião. A primeira vez em que o mundo toma conhecimento do seu livro é quando Hurley (Jorge Garcia) encontra uma cópia dos manuscritos na fuselagem do avião, e *Bad Twin* se torna o livro de cabeceira de Sawyer (*Josh Holloway*), delimitando a questão essencial que esse trabalho propõe-se a discutir: de que forma está arquitetado o universo narrativo transmidiático da série Lost para dissolver os limites entre realidade e ficção?

*Bad Twin*, produzido na verdade pelo escritor-fantasma Laurence Shames, é ilustrativo desse processo por ter se constituído de peça-chave do jogo de realidade alternada – os conhecidos ARGs – *Lost Experience.* A hipótese apresentada aqui é que esse tipo de narrativa já nasce na tensão entre o real e o ficcional, mas se potencializa quando inserida num contexto, um universo orquestrado segundo as possibilidades de experimentação transmidiáticas. A série criada por J. J. Abrams, Damon Lindelof e Carlton Curse se tornou um dos maiores fenômenos recentes da televisão justamente por contar dentro e fora da TV a história de quem está dentro e fora da Ilha. E nós mesmos passamos a fazer parte desse elenco.

O artigo inicia com um panorama geral da trama de Lost, trazendo as narrativas que foram abrigadas em outras plataformas de mídia e apresentando ao leitor, sempre que possível, trechos ou a íntegra das produções, para facilitar a compreensão do arranjo que estabelecem com o todo ficcional. Na sequência, discutimos a conceituação de transmídia, suas características mais marcantes e o papel que cabe ao público na fruição das obras de arte na era da convergência. Por fim, exploramos a tensão entre realidade e ficção dentro da série e, especialmente, dentro do ARG *Lost Experience*.

## 2 – Previously (and simultaneously) on Lost[5]

[4]No Brasil, *Bad Twin* foi lançado pela Prestígio Editorial.

[5]A expressão "Anteriormente em Lost" é usada na maioria dos episódios para recapitular ao telespectador as informações relevantes para a compreensão da trama naquele capítulo em específico. O termo *Simultaneosly* (simultaneamente) foi incluído por mim para fazer referência aos textos desenvolvidos em paralelo à série e que servem para dar mais subsídios e possibilidades de fruição estética ao público.

Da primeira vez em que o médico Jack Shepard (Matthew Fox) despertou em meio a um campo de bambus, instantes após o acidente com o voo 815 da Oceanic Airlines, até cerrar seus olhos pela última vez, após 121 episódios e 13 especiais[6], exibidos ao longo de seis temporadas, a audiência teve de tomar consciência de que haveria, pelo menos, duas maneiras de assistir Lost.

A primeira consistia em acompanhar capítulo a capítulo os mistérios da Ilha e os dramas pessoais de cada um dos muitos protagonistas do seriado, esperando a solução dos conflitos apresentados à medida que a trama avançava e se tornava mais complexa. "*Onde eles estão?*", "*O que é o monstro de fumaça?*", "*Quem são os Outros – o povo que estava lá antes deles – e o que eles fazem na Ilha?*", "*O que os números representam?*", "*Com quem Kate (Evangeline Lilly) vai ficar?*" são algumas das questões que surgiram logo nas primeiras semanas de exibição da série, em 2004, instigando o interesse e a fidelidade do público, ansioso pelas respostas.

Alguns mistérios foram, sim, plenamente solucionados. Conhecemos o monstro de fumaça – apelidado por fãs na internet de *Lostzilla* –, sua origem e seus objetivos junto aos sobreviventes; Descobrimos a quem Kate Austen entregou seu coração, após ter se envolvido tanto com Jack quanto com Sawyer (Josh Holloway). No entanto, a experiência referenciada apenas na exibição televisiva dos episódios pode ser considerada limitada quando tomada face às práticas que emergiram do processo de aglutinação dos fãs em espaços de comunicação digital.

As questões elencadas acima foram tema de debates em comunidades virtuais[7], onde os fãs se reuniram para traçar em esforço conjunto um mapa que os guiasse com segurança pelas trilhas da Ilha. Uma infinidade de blogs, sites e wikis (enciclopédias colaborativas virtuais) surgiram, dispondo as informações de forma enciclopédica e disponibilizando desde legendas dos capítulos a singles da fictícia banda *DriveShaft*. A percepção da narrativa por parte de quem se engajou ou, pelo menos, acompanhou esse processo é totalmente diferente da experiência de quem se limitou à exibição televisiva. Os fãs perceberam que para entender Lost mais a fundo era preciso acompanhar todos os textos que gravitavam em torno da série.

[6]Em sua maioria, recapitulações da série e entrevistas com produtores e o elenco da série.
[7]Em comunidades do Orkut, como "Teorias Lost" as questões apareceram como tópicos dos fóruns de discussão ou como enquetes.

E assim chegamos às *Missing Pieces*[8], 13 pequenos episódios ou "mobisódios" desenvolvidos para aparelhos de telefonia móvel que apresentavam informações adicionais acerca das motivações dos personagens. Os episódios começaram a ser distribuídos em 2007, no intervalo entre a terceira e quarta temporadas. Em *So It Begins*, o último lançado, por exemplo, entramos no ponto de vista do labrador Vincent, que vaga pela floresta até encontrar Christian Shepard (John Terry), o falecido pai de Jack. Christian pede a Vincent que vá até o campo de bambus e acorde o médico. "Ele tem muito trabalho a fazer", diz. As aparições do pai de Jack são recorrentes ao longo das seis temporadas e ele se torna uma espécie de entidade na Ilha, situado sempre na tensão entre realidade e ilusão que persegue os sobreviventes por toda a trama. *So It Begins* funciona como um prólogo da série, com um texto antecedente à história em si.

Em outro capítulo, vemos quando Jack e Ethan (William Maphoter), o "Outro" infiltrado entre os sobreviventes, encontram-se pela primeira vez. Ethan entrega ao médico uma maleta com remédios, supostamente encontrados na floresta. Os dois conversam sobre Claire (Emilie de Ravin), que à época estava grávida, e Ethan conta que sua mulher e o bebê morreram durante o parto. O efeito que a Ilha tinha sobre gestantes era ainda um mistério e os Outros já haviam realizado muitas tentativas de trazer os bebês ao mundo, mas falharam em todas. Mais tarde, dentro da série em si, veremos Ethan raptar Claire e realizar experimentos com ela. O episódio para celular traz, portanto, elementos que nos ajudam a decifrar os enigmas por trás desta trama específica – uma vez que Lost nem sempre dá respostas, apenas subsídios para a interpretação.

*Christian e o cão Vincent em "So It Begins"*

*Cena de Jack meets Ethan*

[8] Os episódios foram produzidos para celulares da Verizon. Seis dias após o lançamento de cada um, eram disponibilizados no site da ABC.

Seguindo a mesma linha, os dois romances de Cathy Hapka (*Risco de Extinção* e *Identidade Secreta*) e o de Frank Thompson (*Sinais de Vida*), escritores conhecidos pelo trabalho de novelizar produções audiovisuais norte-americanas, introduzem novos sobreviventes do grupo de Jack, que não têm participação durante a série. Por mais que os livros, especialmente os de Hapka, tenham sido alvo de críticas dos fãs pela simplicidade do enredo e por não acrescentarem informações relevantes, a exploração de elementos do universo do seriado são suficientes para justificar sua leitura e inserção dentro do conjunto de textos relevantes para a leitura de Lost.

Livros, mobisódios, jogo de videogame[9] e para celular, ARG, que veremos adiante, além dos espaços virtuais organizados por fãs fazem parte das estratégias narrativas desenvolvidas em torno da série. Acompanhar estas produções é a segunda maneira de se assistir Lost, mergulhando em outras tramas, aprofundando-se nas que já foram introduzidas pela série e adquirindo uma compreensão adicional do que é a Ilha e dos diferentes grupos que a habitam. Adquirimos, enquanto público, a possibilidade de experienciar em grau mais amplo a sensação de nos transformarmos em sobreviventes. E é em torno desta experiência que o enredo de Lost vai se desenrolar, utilizando com sucesso a modalidade de contar histórias em diferentes plataformas de mídia.

## 3 – O Mundo todo é uma Ilha

Definimos como *Transmedia Storytelling* ou Narrativa Transmídia a arte/técnica de contar histórias que atravessam diferentes suportes de mídia, explorando as potencialidades específicas de cada um deles ao desenvolver fragmentos inéditos do enredo que são independentes entre si, mas guardam unidade com o todo. O conceito mais difundido, elaborado pelo diretor e fundador do programa de Estudos de Mídia Comparada do MIT, Henry Jenkins, prevê que, em torno de uma mídia base ou central, surgem novos produtos/textos com funções narrativas próprias.

> Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que a história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa (JENKINS, 2009, p. 138).

[9]Lost: Via Domus. Lançado para PC, Xbox 360 e Playstation 3.

A ideia de pensar múltiplos pontos de acesso à história – as chamadas tocas de coelho (*rabbit holes*) – é uma das prerrogativas da narrativa transmídia, seja pela experiência que o público obtém ao entrar de formas diferencidas no universo da narrativa, construindo seu próprio caminho e se tornando parte criativa do todo ficcional; seja pelas possibilidades de consumo que decorrem deste processo.

> A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquia. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. A lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente – isto é, uma indústria onde uma única empresa pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia – dita o fluxo de conteúdos pelas mídias. Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes (JENKINS, 2009, p. 138).

O discurso de Jenkins é visivelmente enraizado com as necessidades com que a indústria de entretenimento se deparou face às profundas transformações culturais, sociais, econômicas e políticas que o surgimento e popularização das tecnologias digitais provocaram no planeta. O nascimento de uma audiência mais ativa, crítica e participativa, que não se conforma com o papel único de receber e decodificar a mensagem, desafia os produtores que ainda não perceberam como se apropriar desses novos mecanismos para contar histórias e obter lucro.

O reflexo disto é visível se olharmos para o conceito proposto por Jenkins. A obrigatoriedade de uma mídia central e o fato de não serem consideradas as criações de fãs, por não integrarem a lista de textos cânones[10] da obra, denotam o esforço dos produtores de atar o público às antigas formas de consumir entretenimento, como se fosse possível mantê-lo fiel à obra oferecendo o mínimo de interatividade com o enredo.

O público quer participar criativamente da ficção. Na era da convergência, os papéis de produtor e consumidor perdem seu valor tradicional e novas sociabilidades surgem no processo de fruição estética das narrativas ficcionais. No caso de Lost, isso se torna ainda mais evidente:

[10]Consideram-se cânones os textos que fazem parte do conjunto de obras oficial do universo narrativo. Os *fan fictions*, por desenvolverem um arco narrativo próprio e, por vezes, transgressor, não são considerados transmídia. Participei de um caloroso debate sobre esta questão no XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom) em 2009.

> 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 (Albuquerque, 2009, p. 9).

De fato, se tormarmos como referência a quantidade de pessoas que fizeram download dos episódios, encontramos dados que comprovam esta tendência de reorganização dos fluxos de consumo do entretenimento. Em 2009, um mesmo episódio chegava a ultrapassar 70 mil downloads, enquanto a audiência da TV paga era de, em média, 38 mil espectadores, desconsiderando as reprises neste cálculo[11]. Cientes das outras possibilidades de obter os episódios em ambiente digital e de que houve mais uma temporada – a última – após a realização deste levantamento, podemos estimar um público ainda maior.

Como afirmou Arlindo Machado durante palestra no III Encontro Obitel[12], "agora, podemos dizer que toda hora é horário nobre. O telespectador monta sua própria grade"[13]. No entanto, questões como a inclusão digital, o acesso às novas tecnologias necessárias para consumir os textos das diferentes mídias e, claro, o uso limitado dos recursos narrativos transmidiáticos, refletindo a ainda pequena maleabilidade dos produtores em ambiente digital, levam a ponderar sobre até que ponto a audiência está, de fato, interessada e envolvida com estas novas formas de narrativa. "Há duas direções diferentes e contraditórias: uma parte permanece passiva, como receptora de conteúdos e, na outra, há novos protagonistas, os interatores"[14]. Por se tratar de um estudo em aberto, aprofundar este questionamento não é intenção deste trabalho, mas a reflexão suscita qual o perfil de público que vem sendo desenhado como ideal para as produções transmidiáticas.

Quando se fala em narrativas digitais, o interator costuma ser a figura mais evocada, devido ao poder de agência (Murray, 2003) que exerce nos ambientes virtuais,

[11]As informações estão presentes em artigo do professor da UFF, Afonso de Albuquerque. O site usado como parâmetro foi o Legendas.tv e os dados foram creditados aos professores e pesquisadores Marcel Vieira e Gil Ikeda.
[12]III Encontro Obitel Nacional. Realizado em novembro de 2011, com o tema Ficção Televisiva Transmidiática no Brasil: plataformas, convergências, comunidades virtuais.
[13]Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/obitel/cobertura/>. Acesso em 30 de abril de 2012.
[14]Disponível em: <http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/obitel/cobertura/>. Acesso em 30 de abril de 2012.

tomando decisões e fazendo escolhas que influenciam diretamente o enredo, levando-o a um desfecho ou outro. No entanto, por mais que o público possa saborear a sensação de decidir os rumos que a narrativa irá tomar, ele jamais será capaz de ir além das possibilidades de interação previstas pelo roteiro.

> Há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser o autor do próprio ambiente. É evidente que interatores podem criar aspectos das histórias digitais em todos esses formatos, com o maior grau de autoria criativa sendo alcançado naqueles ambientes que refletem a menor quantidade possível de prescrições. Mas os interatores podem apenas atuar dentro das possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios (Murray, 2003, p. 149).

Estará o potencial da transmídia circunscrito aos roteiros interativos? Eles correspondem às expectativas dos protagonistas da cultura da convergência? Compreendemos que, do ponto de vista de pesquisador e consumidor de entretenimento ficcional, o conceito de interator não reflete mais a amplitude que as narrativas podem atingir junto ao público. Considerar as vazões criativas e oferecer possibilidades para que se insiram dentro de um todo, de um universo narrativo, parecem-me os caminhos mais apropriados para fidelizar o espectador. Buscando sempre novas formas de ouvir e contar histórias, o público, mais do que *interagir*, quer *participar*. E a experiência de fazer parte é tão crucial que delimitou um novo perfil de audiência: os "experienciadores" (*experiencers*).

O termo foi empregado pela primeira vez neste ano, após a publicação de um documento redigido por um grupo alemão composto por profissionais de várias áreas da comunicação. O texto apresenta onze teses[15] para o futuro do *storytelling* e cunha a atuação do público como baseada nos sentimentos e relações que ele pode experimentar e que são únicos. A narrativa passa a ser construída e interpretada a partir da ação subjetiva de cada indivíduo, que define até onde irá mergulhar naquele universo e até onde deixará que ele se imiscuía com sua existência pessoal. A experiência transmídia está condicionada pela capacidade de imersão, de inserir-se no meio participativo e aprender a realizar aquilo que o novo ambiente torna possível (Murray, 2003). Quanto mais profundo é o mergulho, mais real a experiência se torna.

[15]O texto integral pode ser acessado em <http://www.transmedia-manifest.com/>.

Ao desenvolver uma obra transmidiática, não se deve tomar como horizonte uma única história, mas uma porção de narrativas que podem surgir de qualquer ponto do universo ficcional. Porque pensar em transmídia é pensar em criação de mundos. O planejamento da narrativa deve incluir uma infinitude de possíveis enredos que podem ser contados em paralelo à trama principal (situada no que ainda tomamos por mídia base) ou dar origem à sequências, *spin-offs*, *crossovers* e outras criações possíveis a partir dos elementos ficcionais estabelecidos. Nos mais variados suportes e meios.

A transmídia é semeada e frutifica sobre um terreno rico em detalhes a serem criativamente apropriados para o surgimento de novas histórias, coerentes o suficiente entre si para estabelecer o cosmos narrativo do universo ficcional que se apresenta. Quando pensamos em Lost, por exemplo, sabemos que a Ilha tem um passado, que várias civilizações já foram convocadas por ela e que povos de diferentes origens convivem no mesmo espaço geográfico, em diferentes realidades temporais. Sabemos que os personagens carregam histórias consigo e que a própria Ilha tem uma existência cronológica e uma natureza que vai se moldando segundo as intervenções culturais de seus habitantes. Só com esse breve panorama é possível imaginar uma imensa variedade de histórias que podem ser contadas das mais diversas formas.

E quando situamos a Ilha no nosso próprio mundo, uma vez que ela faz parte dele, mesmo que no plano da ficção, essas possibilidades narrativas se multiplicam. A verossimilhança e a âncora com nossa realidade propiciam a expansão contínua desse universo. Tal qual o Big Bang, a narrativa transmídia explode em perspectivas de criação.

> Quando se trata de desenvolver uma narrativa que se estende por múltiplas plataformas de mídia, o mundo se torna objeto de referência da própria narrativa, pois não se trata mais da história de um personagem, mas da história de um mundo (Massarolo, 2011, p.64).

Passamos, nós, experienciadores, a fazer parte da ficção. Os limites entre a nossa vida e dos personagens se tornam tênues, porque experienciamos a história desta forma, entendendo-a como real pelos efeitos reais que nos provoca, por nos inserir como peça-chave, participantes da narrativa. Isso é, em resumo, o que provocam os jogos de realidade alternada (ARGs), ao nos converter em personagens e jogadores, platéia e atores, fãs e sobreviventes.

**4 – Isto Não é Um Jogo**

Começou com um comercial de TV. Exibido no Reino Unido dia 2 de maio de 2006, no intervalo do primeiro episódio da segunda temporada (“*Man of Science, Man of Faith*”); e no dia seguinte nos Estados Unidos, coincidindo com o último episódio da mesma temporada (“*Two for the Road*”), o vídeo falava da missão da Fundação Hanso de criar um amanhã melhor e encerrava convidando o público a descobrir a experiência por si próprio e exibindo um número de telefone. Quem se atreveu a ligar, começou a fazer parte de uma trama de mistério que só pôde ser solucionada graças ao trabalho coolaborativo de uma extensa comunidade de fãs e jogadores de todo o planeta. Combinando conhecimentos e navegando por uma vastidão de pistas e teorias, estas pessoas fizeram parte de um dos ARGs de maior sucesso da atualidade, demostrando todo o fôlego de uma narrativa transmídia bem orquestrada: o *Lost Experience.*

*Assim começou a Experiência*

Por definição, ARGs são jogos de interpretação que se situam na tensão limiar entre realidade e ficção. Os jogadores são convocados a solucionar um enigma, usando o mundo real como plataforma de ação, interagindo com personagens e situações provenientes das realidades virtual e concreta e encontrando desafios nos mais variados dispositivos – de sites na internet a embalagens de refrigerante. O processo de imersão na narrativa de mistério que o jogo propõe converte os jogadores em elementos e agentes da trama, dependendo das competências individuais, do esforço coletivo e do conhecimento compartilhado para que se possa avançar de fase.

Tributários dos *Role Playing Games* (RPGs), os ARGs tiveram origem, oficialmente, com *The Beast*, produzido em 2001 para alavancar o lançamento do filme

*Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg. O desafio movimentou uma comunidade imensa de jogadores do mundo inteiro, reunida em espaços de fórum onde construíram uma base sólida de conhecimento, formado a partir do debate coletivo de cada nova etapa do jogo. A eficácia do grupo fez com que os produtores intensificassem os enigmas, levando-os para espaços físicos ou dispositivos outros que não o computador.

"Para eles [os produtores], 'imersão' significou integrar o jogo virtual completamente dentro da vida online e offline dos jogadores" (McGonigal, 2003). O limiar entre realidade e ficção não é mais um ponto de retorno, mas de fusão. "O próprio conceito de 'Realidade Alternada' marca uma dissolução da fronteira entre o real e o virtual, entre a verdade e a ficção, sob a égide da ludicidade" (Oliveira & Azeredo, 2010, p. 547). Mesclar-se à vida dos jogadores, transformando-os em avatares de si mesmos, é uma exigência estética da narrativa dos ARGs, que só pode ser alcançada quando há essa dissolução das fronteiras do espaço diegético. Essa condição está intrínsecamente ligada à relação que os jogadores estabelecem com a experiência de jogar sobre o ponto de tensão real X ficcional.

> Sobre o ato de se jogar um ARG, sua característica principal, como uma máxima que possibilita o desenvolvimento deste gênero de jogo é o fingimento. Ou seja, 'fingir que nada daquilo é um fingimento', chamado de TINAG (This Is Not A Game), no qual simulacros vão sendo construídos para gerar um efeito de real, através do qual instaura uma dúvida radical sobre o princípio de realidade (Andrade & Oliveira, 2010)[16].

Esse efeito é proporcional ao arranjo do universo ficcional elaborado para a narrativa, tanto no que concerce aos elementos diretos do ARG, como sites e personagens específicos que foram desenvolvidos; quanto àquilo que pertence ao todo narrativo maior, como os livros e episódios televisivos, no caso de Lost, por exemplo. Disponibilizar uma grande quantidade de informação, proveniente de várias fontes, parece ter sido o diferencial do *Lost Experience* para conseguir o envolvimento dos experienciadores (Porter, 2008) – tanto quem jogou quanto quem apenas acompanhou a história para ampliar o conhecimento em torno da "Ilha-Mundo".

Durante a primeira fase do ARG, após a ligação para o número do comercial da Fundação Hanso, vieram à tona uma série de informações e, principalmente, acusações

[16]Disponível em: <http://www.proppi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e-ficcionalidades>. Acesso em 25 de abril de 2012.

contra a entidade, responsável por criar a Iniciativa Dharma. Progressivamente, nossos aliados na missão de desmascarar a Hanso se apresentam. São a hacker Persephone, que depois descobrimos chamar-se Rachel Blake; e o DJ Dan, um adepto de teorias conspiratórias que lançava podcasts com denúncias contra a Fundação, a corporação Widmore e a Dharma. Em paralelo, os "vilões" do jogo também começam a se movimentar, especialmente Thomas Mittlewerk, atual presidente da Fundação Hanso.

O caráter de Mittlewerk era questionado desde o romance *Bad Twin*, sobre o qual falamos no início deste trabalho. O livro, por si só, é um ótimo exemplo do jogo real x ficcional que a transmídia em Lost e o ARG, especificamente, tentaram instituir. Trata-se de um autor com suposta existência em nossa realidade, que situa sua obra no nosso espaço físico, mas se insere dentro do espaço diegético da série, ao se tornar o primeiro sobrevivente a morrer na Ilha. Por outro lado, Troup insere em seu romance elementos que são reais para o mundo da série, mas que são tomados como ficção por Sawyer; e aquilo que nós tomamos como ficção – a Hanso, o acidente com o voo Oceanic 815 – invade nosso cotidiano por muitos canais e instaura a dúvida sobre o princípio de realidade.

O artigo "*Don't believe in the Bad Twin*" é um bom exemplo de como a incerteza pôde ser experienciada. Publicado pela Fundação Hanso na segunda página do *New York Times*, o texto defendia a missão e a integridade da instituição e acusava o romance de contar mentiras, convidando o público a acessar o site da Hanso e experienciar eles mesmos o trabalho da Fundação. A trama em torno do livro, apesar de ser apenas um dos conflitos em toda a narrativa do ARG, é um indicativo de como os múltiplos enredos desta modalidade de jogo pode atuar dentro um projeto transmidiático.

Solucionar as cinco fases do *Lost Experience* exigiu conhecimentos em código-fonte, leitura de mensagens secretas em arquivos pdf, edição de vídeo, entre outras habilidades dos jogadores. Para instituir a narrativa, os produtores usaram telefonemas, mensagens em caixa postais, vídeos escondidos em sites de compra, entrevistas em programas reais, intervenção presencial de Rachel Blake durante a Comic com de 2006, acusando os roteiristas de Lost de compactuarem com os crimes da Hanso; além de comerciais de TV, podcasts, anúncios e matérias em periódicos do mundo inteiro.

Ao final do jogo, um grande mosaico de informações ficou à disposição dos experienciadores. O passado do navio negreiro Black Rock – o mesmo onde os

sobreviventes encontram a dinamite que explode a porta da escotilha, no final da primeira temporada; a família e a Corporação Widmore; e a famosa sequência númerica 4-8-15-16-23-42 foram alguns dos mistérios que receberam um novo fôlego e puderam ser interpretados a partir de uma nova base de dados. Além disso, indicações sobre a doença que a tripulação de Danielle Rousseau (Mira Furlan) contraiu e sobre supostos poderes psíquicos do labrador Vincent também foram apresentadas.

Jogadores e fãs, ainda na terceira fase do jogo, passaram por sua própria orientação da Dharma, após reconstituírem um vídeo dividido em 72 fragmentos onde o próprio Alvar Hanso explica o propósito de criação da Iniciativa Dharma, que irá atuar com pesquisas científicas nas mais diversas áreas para evitar o fim do mundo, conforme previsto na Equação Vallenzetti, existente apenas no universo de Lost. A fórmula matemática previria o apocalipse e foi tema de outro livro de Gary Troup, que nunca chegou às livrarias porque todos os exemplares haviam sido adquiridos pela Fundação. Ao final do vídeo, Mittlewerk aparece confessando os crimes que cometera e mencionando um vírus altamente mortal. Rachel Blake é descoberta e capturada pelos criminosos.

*Lost Experience* termina com a revelação de que Alvar Hanso é, na verdade, pai de Blake e que ele estava sendo mantido como prisioneiro por Mittlewerk. As operações criminosas são desmanteladas pela polícia, mas todas as evidências se perdem em uma explosão criminosa, causada por Mittlewerk, que foge da prisão. O ponto final do ARG é a carta que Alvar publica no site da Fundação Hanso, desculpando-se pelos atos do ex-presidente e prometendo restituir a missão humanitária da entidade. Mas, como a vida real não é uma obra fechada, os jogadores mais experientes descobriram uma mensagem de Mittlewerk escondida no site, garantindo que tinha o vírus e que não falharia em usá-lo. A história, porém, acaba aqui. Nos dois ARGs seguintes, *Find 815* (focado na *Oceanic Airlines*) e *Dharma Initiative Recruiting Project* (focado na Iniciativa Dharma), a trama de *Lost Experience* não repercute além da ambientação e das expectativas construídas em torno das narrativas dos dois jogos.

## 5 – Considerações Finais

Contar uma história não é simples. Criar um mundo inteiro de histórias é menos ainda. No entanto, esse é o desafio de uma narrativa transmídia que se proponha a transpor seus próprios limites artísticos e comerciais. O clamor pela realidade e as

outras dez teses para o futuro do *storytelling* perpassam essa necessidade de instituir um cosmos narrativo, onde o limiar entre a realidade e a ficção seja ponto de mistura, não de distinção. É criar um universo onde o público não seja dotado apenas do poder de decisão, mas tenha em suas mãos o poder divino da criação – e possa sentir esta experiência.

Os espaços para isso, lógico, variam conforme cada projeto e alteram a intensidade do discurso de acordo com cada história que se deseja contar. Não há fórmulas. Há apenas possibilidades. Em uma série com múltiplos protagonistas e várias tramas paralelas, como Lost, o caminho foi confundir nosso mundo e o deles, dos sobreviventes, unir-nos num único tabuleiro de expectativas, afetos e temores.

A narrativa detetivesca invade cada episódio, cada livro, o jogo de videogame, os mobisódios, o ARG e nossa vida. Empenhamo-nos tanto em compreender e interpretar os desígnios da Ilha que ela passa a operar sobre nossas próprias existências. Conhecer o passado da Dharma é tão importante para nós quanto o é para quem está preso na Ilha. Não somos sobreviventes do voo 815 da Oceanic Airlines, mas precisamos atuar de maneira tão integrada quanto eles se não quiseremos nos perder nesta narrativa e em todas as outras que se imiscuíem com nossa realidade.

O ARG por si só não rompe as fronteiras entre o real e o ficcional. Somente atuando como parte do universo transmidiático que nos permite contar as histórias em fragmentos – não apenas lidos, mas vividos e experienciados – é que o todo narrativo se faz pleno de significado. Em uma cultura da convergência, o ato de narrar se torna tão plural quanto à própria existência e as possibilidades do existir. As histórias, antes praticamente restritas às ilhas em que nasceram, expandem-se por todos os espaços que conseguem ocupar e se tornam a narrativa do nosso próprio mundo.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Afonso de. **Lost e a Ficção Televisiva Transmídia.** Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/.../R4-1257-1.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2012.

ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Realidades Alternadas ou revelações de Lost sobre games e ficção seriada.** Disponível em: <www.tverealidade.facom.ufba.br/.../Luiz%20Adolfo.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2012.

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

MASSAROLO, João Carlos. **Das possibilidades narrativas nas plataformas de mídia.** Disponível em: <http://www.socine.org.br/adm/ver_sem2.asp?cod=690>. Acesso em: 02 abr. 2012.

MCGONIGAL, Jane. **'This Is Not a Game':** Immersive Aesthetics and Collective Play. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.107.4842>. Acesso em: 21 abr. 2012.

MURRAY, Janet**. Hamlet no Holodeck:** O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

OLIVEIRA, Thaiane; ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Um jogo de realidades e ficcionalidades.** Disponível em: <http://www.proppi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e-ficcionalidades>. Acesso em: 25 abr. 2012.

OLIVEIRA, Thaiane; AZEREDO, Karla. A construção do conhecimento no Alternate Reality Game. **Signo Y Pensamiento**, Bogotá, Colômbia, v. , n. 57, p.538-551, 2010.

PORTER, Lynnette. **Tesouros enterrados de Lost:** o guia não-oficial para tudo o que os fãs de Lost precisam saber. Osasco, SP: Novo Século Editora, 2008.

TROUP, Gary. **Bad Twin.** Rio de Janeiro: Prestígio Editorial, 2007.

Sites consultados:

**LOSTpédia.** <pt.lostpedia.wikia.com/>. Último acesso em 04 abr. 2012.

**III Obitel Nacional.** <http://redeglobo.globo.com/globouniversidade/obitel/cobertura/>. Último acesso em: 04 abr. 2012.

**Transmedia Manifest.** <http://www.transmedia-manifest.com/>. Último acesso em 04 abr. 2012.

Vídeos:

BENDER, Jack. **Jack, meet Ethan.** EUA, 2007.

BENDER, Jack. **So It Begins.** EUA, 2008.