

# O Universo Ficcional de *Lost* e a Narrativa Transmidiática

## *Lost's Fictional Universe and Transmedia Storytelling*

**Maíra Bianchini dos Santos** | mairabianchini@gmail.com

Aluna do curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Integrante do Grupo Jornalismo Digital (JORDI) da UFSM.

**Luciana Mielniczuk** | luciana.mielniczuk@gmail.com

Professora Adjunta do Departamento de Comunicação da UFRGS e professora colaboradora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Midiática da UFSM. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia (UFBA).

---

### **Resumo**

Este artigo estuda a expressão da narrativa transmidiática (Jenkins, 2008) no seriado norte-americano *Lost*. Delimitou-se como corpus a segunda temporada do seriado, que foi estudada a partir de três categorias de análise – a presença de portais de acesso, a apresentação de conteúdos ficcionais inéditos e a participação de consumidores em comunidades de conhecimento.

**Palavras-chave:** cultura da convergência; *Lost*; narrativa transmidiática.

### **Abstract**

*This article studies the expression of transmedia storytelling (Jenkins, 2008) in the U. S. television series Lost. The second season of the show was delimited as the sample for analysis and it was studied from three categories of analysis - the existence of access portals, the presentation of new fictional content and the participation of consumers in knowledge communities.*

**Keywords:** convergence culture; *Lost*; transmedia storytelling.

## Introdução

A narrativa do seriado norte-americano *Lost*<sup>1</sup> não se limitou ao conteúdo exibido nos episódios de cada uma das seis temporadas em que foi televisionado. Livros, jogos, miniepisódios para celular e outros produtos lançados em suportes midiáticos auxiliares foram utilizados para expandir a história das personagens e aprofundar a experiência de entretenimento dos fãs com o universo ficcional da série. Em um contexto de mudanças na relação dos consumidores entre si, com os meios e com os produtos que circulam na mídia, os criadores e produtores do seriado *Lost* procuraram explorar o cenário midiático atual e proporcionar a possibilidade de uma forma de consumo diferente daquela em que o espectador somente acompanha os episódios pela televisão a cada semana. A iniciativa não é inédita nem exclusiva do seriado, mas se destaca pela repercussão positiva e mundial da série e por sua dimensão – pela quantidade de histórias e de suportes complementares utilizados. Através dos produtos lançados para outros suportes que não o televisivo, os consumidores tiveram acesso a informações novas sobre o conteúdo dos episódios, as quais, apesar de serem secundárias, ou seja, de não se apresentarem como indispensáveis para o entendimento do seriado, ainda assim são válidas por expandirem a compreensão dos fãs sobre o universo narrativo de *Lost*.

Neste artigo, os episódios de *Lost* e as narrativas desenvolvidas em suportes midiáticos auxiliares foram observadas com o objetivo de mapear o uso da narrativa transmidiática (Jenkins, 2008) na segunda temporada do seriado. Segundo Jenkins (2008), na narrativa transmidiática, cada texto adicional contribui de forma única e valiosa para o todo e cada mídia colabora com suas características mais fortes. Esses conteúdos disponibilizados em diferentes suportes midiáticos são associados por portais de acesso que representam a conexão entre as histórias de cada suporte e permitem ao espectador conhecer múltiplas camadas de significado em um universo narrativo.

De acordo com Jenkins (2008), a narrativa transmidiática está inserida no paradigma da cultura da convergência, o qual é baseado na articulação das noções de convergência dos meios de comunicação, de cultura participativa e de inteligência coletiva. A convergência dos meios abrange profundas mudanças sociais, culturais, empresariais e tecnológicas no modo como nos relacionamos com as mídias. No âmbito da cultura participativa, os consumidores passam a ser considerados como parte ativa da criação e da circulação de novos conteúdos, e a inteligência coletiva diz respeito ao potencial que as comunidades de conhecimento virtuais têm de alavancar o intelecto individual, ao reunir diversas pessoas com saberes diferentes em torno de um objeto de interesse em comum, sobre o qual elas estão dispostas a discutir e construir novos conhecimentos.

Para avaliar de que forma a noção de transmedialidade está expressa na construção do universo ficcional do seriado *Lost*<sup>2</sup>, foram definidas três categorias de análise a partir das considerações de Jenkins (2008) sobre a narrativa transmidiática, tendo em vista avaliar as histórias desenvolvidas nos diversos suportes midiáticos auxiliares de *Lost*. São elas: 1) a presença de portais de

acesso, 2) a apresentação de conteúdos ficcionais inéditos à história televisada em outros suportes midiáticos e 3) a existência de comunidades de conhecimento. A segunda temporada da série foi escolhida como fio condutor para a realização da análise por se tratar da temporada com o número mais significativo de contribuições narrativas oriundas de outras mídias além da televisiva.

A presença da narrativa transmidiática na segunda temporada do seriado foi estudada a partir da identificação de 13 portais de acesso entre o conteúdo dos episódios televisivos da série e o dos suportes midiáticos complementares, entre os quais foram selecionados quatro suportes para a análise: internet (site), celular (*Lost: Missing Pieces*), ARG (*The Lost Experience*) e jogo eletrônico (*Lost: Via Domus*). A escolha dos quatro suportes e dos respectivos produtos justificou-se pelo número de contribuições narrativas apresentadas em seus conteúdos em relação aos episódios televisionados

### **O Seriado Lost e o contexto da Transmidialidade**

Uma mistura de drama, aventura e ficção científica, com toques de comédia e romance, *Lost* conta a história de um grupo de pessoas cujas vidas estão misteriosamente ligadas a uma ilha ao sul do Oceano Pacífico. A narrativa da série inicia com a queda de um avião (voo 815) da fictícia companhia aérea Oceanic Airlines, o qual havia saído de Sydney, na Austrália, em direção a Los Angeles, nos Estados Unidos. No meio da viagem, porém, a aeronave sofre uma pane nos sistemas, parte-se em três pedaços e cai na ilha misteriosa. O grupo precisa então lutar pela sobrevivência, especialmente quando percebe que não será resgatado, e que a ilha guarda diversas surpresas e enigmas. Ao longo da história, cada sobrevivente também deverá confrontar os próprios medos e inseguranças, em uma jornada de superação pessoal. Na narrativa de *Lost*, a história dos protagonistas é contada de forma fragmentada, mostrando o passado das personagens em *flashbacks* intercalados com a ação no tempo presente da ilha. No final da terceira temporada, foi introduzida a técnica de *flashforward*, a qual acompanha as personagens em acontecimentos do futuro, e, na sexta temporada, a narrativa contou com *flashsideways*, recurso utilizado para mostrar a vida das personagens em uma realidade alternativa.

*Lost* foi sucesso imediato de público<sup>3</sup>. Os telespectadores logo ficaram intrigados com a ilha misteriosa e a história das personagens. Desde a primeira temporada, o programa conquistou fãs dispostos a elaborar teorias, discutir ideias e especular sobre os enigmas da ilha e o destino dos sobreviventes. O elenco, formado por atores de diversas nacionalidades, ajudou a conquistar o público internacional, e o programa foi transmitido em mais de 200 países<sup>4</sup>. Segundo Porter e Lavery (2007), o que fez – e ainda faz – o público identificar-se com o seriado é a ideia de que, eventualmente, todas as pessoas enfrentam problemas interiores e sentem-se perdidas, emocional ou fisicamente, em algum ponto da vida. Tanto as personagens quanto o público anseiam por um recomeço, são “sobreviventes de uma vida moderna caótica, que ainda buscam respostas para questões fundamentais” (PORTER e LAVERY, 2007, p. 67).

Além das informações exibidas nos episódios ao longo das temporadas na televisão, *Lost* conta com conteúdo desenvolvido especificamente para o site e para as coleções em DVD, livros, jogo eletrônico, miniepisódios produzidos para transmissão via celular e ARGs (*Alternate Reality Games*, ou Jogos de Realidade Alternativa). Cada suporte midiático auxilia de forma distinta na expansão do entendimento do universo da série, como se o conteúdo de cada um deles correspondesse a uma peça de um imenso quebra-cabeça que inclui dezenas de personagens, referências culturais, históricas, religiosas, filosóficas e científicas e uma história que, em seis temporadas, abrange acontecimentos relacionados à ilha ao longo de cerca de dois mil anos – da época Romana Clássica até 2008. Com a quantidade de dados que o universo do seriado disponibiliza, os fãs deixam de ser apenas espectadores e buscam, por meio da internet, pesquisar mais informações, reunir-se em comunidades de interesse e dividir o conhecimento que adquirem sobre a série.

Jenkins (2008) denomina o processo de fragmentação da história em múltiplos suportes de mídia de narrativa transmídia. De acordo com o autor,

*uma história transmídia se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma 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 (JENKINS, 2008, p. 135).*

Segundo Jenkins, o impulso transmídia está no centro daquilo que ele chama de cultura da convergência, paradigma cultural em ascensão que altera o modo de relação entre produtores e consumidores com os produtos midiáticos e entre si. Jenkins não se refere à convergência como a união de múltiplas funções em um único aparelho, mas sim como uma palavra que

*define mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam em nossa cultura. Algumas das ideias comuns expressas por esse termo incluem o fluxo de conteúdos através de vários suportes midiáticos, a cooperação entre as múltiplas indústrias midiáticas, a busca de novas estruturas de financiamento das mídias que recaiam sobre os interstícios entre antigas e novas mídias, e o comportamento migratório da audiência, que vai a qualquer lugar em busca das experiências de entretenimento que deseja (JENKINS, 2008, p. 332-333).*

Na cultura da convergência, um universo ficcional bem desenvolvido – e, conseqüentemente, uma narrativa transmídia bem-sucedida – sustenta diversas histórias e envolve múltiplas personagens, podendo ser expandida em diferentes suportes midiáticos. Produtos de entretenimento baseados em universos narrativos complexos, como o de *Lost*, oferecem grandes quantidades de informação e estimulam os consumidores a explorar conteúdos adicionais. Murray chama essa característica de capacidade enciclopédica, a qual “oferece aos escritores a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas, e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão” (MURRAY, 2003, p. 89).

A complexidade dos universos ficcionais explorados por meio da narrativa transmídia exige que os fãs unam-se em comunidades de interesse para compartilhar informações e opiniões sobre a história e reunir o conhecimento individual de cada membro sobre o assunto. Muitas vezes, os membros de uma comunidade criam conhecimentos em torno de uma temática sobre a qual não existem especialistas reconhecidos no grupo. Lévy chama de inteligência coletiva a “capacidade de comunidades de interesse de alavancar o conhecimento e a especialização de seus membros, normalmente pela colaboração e discussão em larga escala” (JENKINS, 2008, p. 327).

A troca de informações entre os membros das comunidades disponibiliza para o intelecto coletivo todo o conhecimento existente no grupo sobre o objeto de interesse comum em determinado momento. Esse movimento deve-se especialmente ao fato de que hoje são colocadas em circulação muito mais informações do que uma única pessoa consegue processar (Lévy, 1999).

Produtos midiáticos capazes de elucidar investimentos intelectuais instigam a curiosidade do público e investem na capacidade de envolvimento emocional dos membros de uma comunidade de conhecimento com um produto de entretenimento. Em geral, tais produções representam uma franquia, ou seja, o esforço coordenado de relacionar uma marca a conteúdos ou produtos midiáticos, sendo todos eles vinculados ao mesmo universo narrativo ficcional (Jenkins, 2008). Grande parte do sucesso de franquias midiáticas como *Matrix*, *Star Wars* e *Harry Potter* deve-se à dedicação e ao comprometimento dos fãs que se envolvem com essas histórias apaixonadamente. O consumidor que se caracteriza como fã confere ao universo ficcional um valor e um significado pessoal. Para que os produtos midiáticos provoquem o envolvimento do consumidor é preciso que a obra não seja só uma história, mas sim um universo ficcional, rico e complexo o suficiente para sustentar o desenvolvimento de toda uma franquia.

A partir das considerações de Jenkins (2008) sobre a noção de narrativa transmídia, foram elaboradas três categorias de análise para o estudo: 1) a presença de portais de acesso, 2) a apresentação de conteúdos ficcionais nas mídias complementares, em relação às informações exibidas nos episódios televisivos, e 3) a existência de comunidades de conhecimento.

Os portais de acesso criam a conexão entre as histórias de cada suporte midiático. Dias Souza e Mielniczuk, ao abordarem a presença da narrativa transmídia no jornalismo da revista *Época*, afirmam que os portais de acesso são caracterizados por “elementos que vinculam, por meio de um determinado conteúdo, um suporte midiático ao outro, fazendo com que o leitor busque outra mídia ou ferramenta de comunicação para complementar ou acrescentar informações” (DIAS SOUZA e MIELNICZUK, 2009, p. 5). Os portais são a forma de ligação entre os conteúdos da narrativa transmídia e representam os caminhos pelos quais os consumidores transitam pela história nas múltiplas mídias.

Através dos portais de acesso, tornam-se disponíveis conteúdos ficcionais inéditos nas mídias complementares, os quais implicam compreensão adicional para os consumidores que procuram por esses produtos. No entanto,

identificar os portais de acesso para os conteúdos inéditos de uma narrativa transmídia nem sempre é fácil para os consumidores. Muitas vezes, eles enfrentam dificuldades para encontrar ou compreender determinados elementos narrativos, ou mesmo não sabem da existência deles. Nesse sentido, torna-se de extrema importância para a narrativa transmídia a existência de comunidades de conhecimento, nas quais eles entram em contato com esclarecimentos sobre o que é exibido nos episódios televisivos e reúnem todas as informações disponíveis sobre o universo da série.

Neste trabalho, os portais de acesso que ligam as histórias distribuídas em múltiplas mídias são considerados como o eixo de sustentação da narrativa transmídia, pois eles representam o modo pelo qual um universo ficcional rico e complexo transpõe os limites de um único suporte – a televisão – e perpassa outras mídias para oferecer conteúdo adicional aos consumidores e, conseqüentemente, incentivá-los a participar de comunidades de interesse e a compartilhar informações com outros telespectadores.

### **Ligações narrativas: a narrativa transmídia no conteúdo ficcional de *Lost***

*Lost* e as narrativas desenvolvidas em suportes midiáticos auxiliares foram observados com o objetivo de mapear o uso da transmidialidade na segunda temporada do seriado<sup>5</sup>. A segunda temporada de *Lost* foi escolhida como fio condutor para esta pesquisa porque se observa ser a temporada com o número mais significativo de contribuições narrativas procedentes de outras mídias além da televisiva<sup>6</sup>. Por meio do conteúdo de alguns episódios, é avaliado de que forma a história contada em cada uma das mídias complementares apresenta informações e pontos de vista inéditos sobre o que foi exibido na narrativa dos 24 episódios do segundo ano da série. Para sistematizar a análise, a estrutura da narrativa transmídia em *Lost* foi esquematizada a partir de seis suportes midiáticos, sendo eles: televisão, com os episódios exibidos ao longo das temporadas; DVDs e internet, com as informações disponibilizadas em sites oficiais e nas coleções das temporadas em DVD; celular, com a série de miniepisódios produzidos para esses aparelhos; ARGs; livros e jogos eletrônicos<sup>7</sup>. A análise é realizada em quatro suportes midiáticos complementares: internet (site), celular (*Lost: Missing Pieces*), ARG (*The Lost Experience*) e jogo eletrônico (*Lost: Via Domus*). A partir das ligações entre os suportes e o conteúdo televisionado, identificamos 13 portais de acesso entre as histórias contadas na segunda temporada de *Lost* para a televisão e a narrativa desenvolvida nos produtos complementares selecionados. O esquema apresentado pela Figura 1 demonstra a representação visual da estrutura da narrativa transmídia em *Lost*, a qual será explicada a seguir.

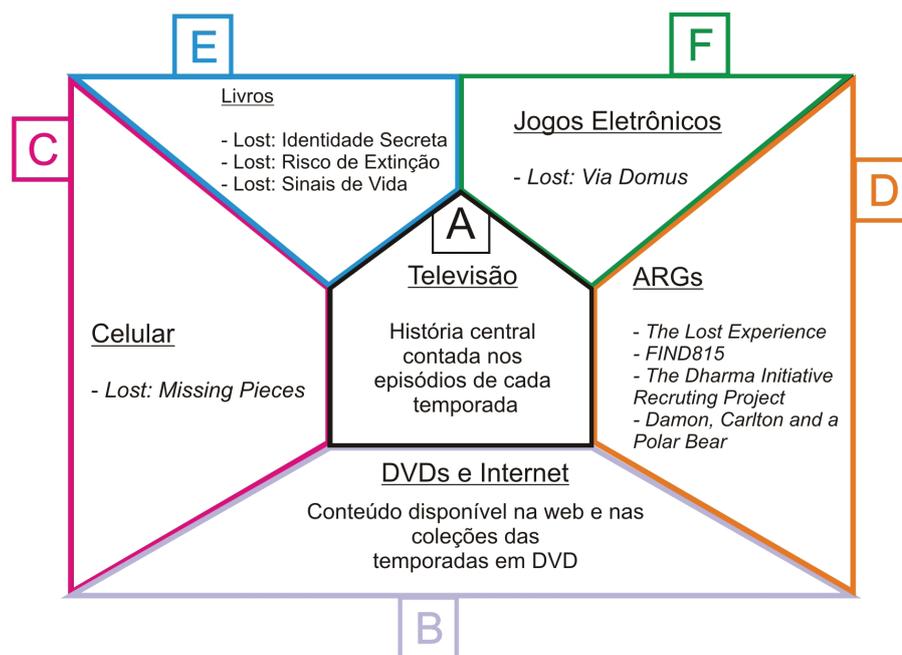


Figura 1: Esquema estrutural das narrativas complementares de *Lost* em relação à história central do seriado.

No centro da estrutura, na Área A, encontra-se o conteúdo canônico da série, aquele que é televisionado semanalmente ao longo das temporadas. Agrupados por tipo de suporte midiático, os produtos complementares da série estão organizados de acordo com a contribuição narrativa que apresentam para *Lost*.

Os conteúdos disponibilizados por meio da internet e das coleções das temporadas em DVDs (Área B) encontram-se na base da estrutura, pois são os suportes que dão sustentação ao universo da série. O material das coleções proporciona uma visão aprofundada sobre os bastidores e a produção do programa. Já as comunidades de conhecimento formadas na internet são as principais fontes de dados e informações relacionadas ao universo de *Lost* – a versão brasileira da *Lostpédia*<sup>8</sup>, ferramenta wiki focada inteiramente na série, contém mais de três mil artigos sobre assuntos como episódios, personagens, atores, cenários, temas recorrentes, entre outros; na versão em inglês<sup>9</sup>, existem mais de sete mil artigos. Essas comunidades muitas vezes constroem conhecimento sobre elementos narrativos apenas mencionados brevemente ao longo dos episódios. O movimento de inteligência coletiva na construção de saberes é resultado do investimento intelectual e pessoal dos fãs com o seriado e não constitui, portanto, uma produção de narrativa transmidiática por parte dos criadores de *Lost*, diferente do que acontece com os outros produtos midiáticos mencionados<sup>10</sup>. As comunidades de interesse em *Lost* são mencionadas neste trabalho por reforçarem a relação dos fãs com o seriado e por facilitarem a troca de informações entre os consumidores.

Localizadas ao lado da história central, as contribuições dos miniepisódios para celular e dos ARGs (Áreas C e D) muitas vezes apresentaram informações importantes (embora não imprescindíveis) para o entendimento de

alguns aspectos da série ou revelaram pontos de vista até então inéditos para os telespectadores. Já no topo da Figura 1, os livros e o jogo *Lost: Via Domus* (Áreas E e F) mostram a história de outros sobreviventes do acidente aéreo, aqueles que aparecem apenas como figurantes nos episódios.

Na representação visual da Figura 1, estão destacados em negrito os produtos de quatro suportes midiáticos selecionados para análise, sendo eles: internet (site), celular (*Lost: Missing Pieces*), ARG (*The Lost Experience*) e jogo eletrônico (*Lost: Via Domus*). Como já foi mencionado, a partir de cada ligação entre os portais das múltiplas mídias utilizadas no seriado, identificamos 13 portais de acesso entre as histórias contadas nos episódios televisivos da segunda temporada de *Lost* e a narrativa desenvolvida nos produtos complementares selecionados. Para esquematizar a análise, os portais são descritos conforme a ilustração da Figura 2, a qual representa o esquema estrutural de como as histórias estão interligadas no universo narrativo de *Lost*. A estrutura da Figura 2 será explicada em detalhes a seguir.

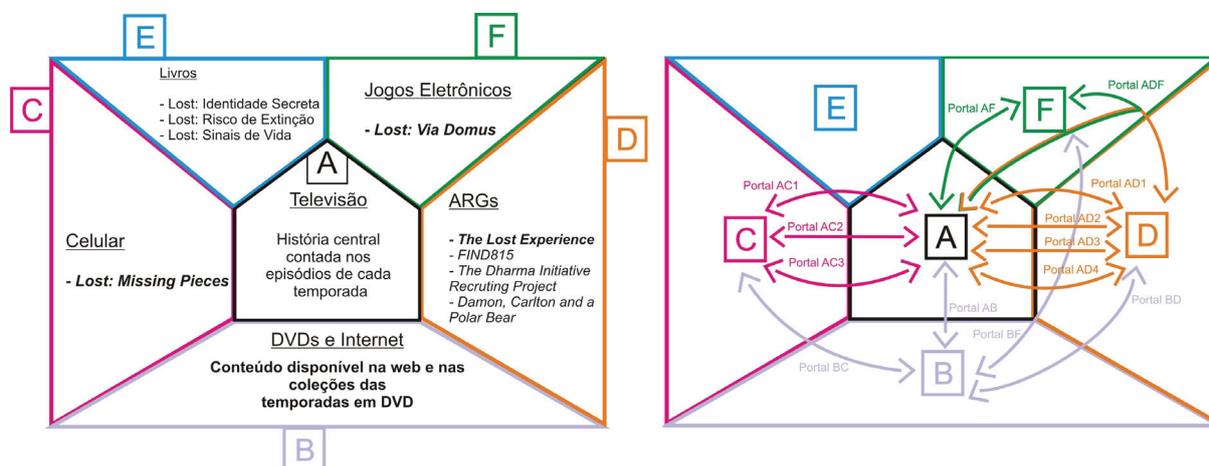


Figura 2: Esquema estrutural dos portais de acesso que representam as conexões narrativas entre as mídias auxiliares e a história central de *Lost*. Na imagem da esquerda, em negrito, está destacada a relação dos produtos cujas histórias complementam a narrativa da segunda temporada de *Lost*.

Na imagem da esquerda, estão listados os produtos desenvolvidos para cada suporte midiático. A partir das letras utilizadas para representar cada suporte complementar, a imagem da direita mostra as ligações narrativas entre as histórias. Cada sigla corresponde a um ponto de ligação entre a história televisionada (Área A) e o conteúdo dos suportes midiáticos complementares (Áreas B, C, D, E e F). Os portais **AB**, **AC1** a **AC3**, **AD1** a **AD4**, **AF** e **ADF** correspondem às contribuições dos suportes midiáticos complementares para a narrativa central do seriado. Já os portais **BC**, **BD** e **BF** representam um exemplo da influência da existência de comunidades de conhecimento para a construção de significado sobre o conteúdo de cada uma das mídias adicionais.

A presença da narrativa transmídiatica em *Lost* será apresentada nas tabelas 1 e 2, as quais representam uma síntese dos resultados desta pesquisa<sup>11</sup>. A Tabela 1 mostra como os suportes midiáticos auxiliares de *Lost* contribuiriam para a narrativa central. A primeira coluna da tabela indica o portal de acesso identificado; a segunda refere-se ao trecho de um dos episódios de *Lost* ao qual o conteúdo do suporte midiático auxiliar está relacionado, e a terceira, à contribuição narrativa no suporte.

Tabela 1: Conexões entre o conteúdo narrativo dos episódios de *Lost* e o dos suportes midiáticos complementares, a partir da definição de portais de acesso entre as histórias.

Portal	Episódio de <i>Lost</i>	Suporte Midiático
AB	<i>Live Together, Die Alone</i> (2x23, 24) <sup>12</sup> – Sayid, Jin e Sun avistam o que sobrou de uma gigantesca estátua de pedra – um pé com quatro dedos.	Site oficial de <i>Lost</i> – três anos depois do episódio 2x23, 24, o resumo online do episódio <i>The Incident</i> (5x16, 17) revela a identidade da estátua – a deusa egípcia Taweret.
AC1	<i>Two For the Road</i> (2x20) – Hurley e Libby combinam um piquenique romântico na praia. Libby vai buscar as toalhas na Escotilha, mas é assassinada por Michael.	Miniepisódio <i>The Adventures of Hurley and Frogurt</i> (02) <sup>13</sup> – enquanto Libby vai até a Escotilha, Hurley está na praia conversando com Neil “Frogurt” sobre a garota.
AC2	<i>Three Minutes</i> (2x22) – Bea Klugh propõe um acordo para Michael em troca da liberdade dele e de Walt. Michael concorda, mas com uma condição: ele quer o barco dos “Outros”.	Miniepisódio <i>The Deal</i> (04) – momentos depois da conversa entre Michael e Bea, Juliet entra na cabana e informa Michael que ele irá ganhar o barco. Eles conversam sobre Walt, Ben e a irmã de Juliet, Rachel.
AC3	<i>Three Minutes</i> (2x22) – Bea Klugh leva Walt para ver Michael. Quando o garoto diz que os “Outros” estão fingindo, ela ameaça colocá-lo na “sala” novamente, o que deixa Walt aterrorizado.	Miniepisódio <i>Room 23</i> (06) – Walt causa pânico nos “Outros” e provoca a morte de diversos pássaros quando é trancado na Sala 23.
AD1	<i>Orientation</i> (2x03) – Jack e Locke assistem ao vídeo de Orientação da Estação 3 – O Cisne da Iniciativa Dharma, projeto científico financiado pela Fundação Hanso.	ARG <i>The Lost Experience</i> – a Fundação Hanso foi criada por Alvar Hanso e tem como objetivo desenvolver projetos de pesquisa científica que promovam o bem-estar global e a preservação da vida humana. No século XXI, a Fundação foi tomada por Thomas Mittelwerk, e seus meios de ação foram deturpados.
AD2	<i>Orientation</i> (2x03) – a Iniciativa Dharma é apresentada como um projeto de pesquisa científica implantado na ilha e responsável pelo funcionamento da Estação 3 – O Cisne e de outras estações no local.	ARG <i>The Lost Experience</i> – no vídeo do Sri Lanka, Alvar Hanso explica os motivos históricos e políticos por trás da criação da Iniciativa Dharma.
AD3	<i>Orientation</i> (2x03) – no vídeo de Orientação da Estação 3 – O Cisne, o Dr. Marvin Candle explica que os números 4 8 15 16 23 42 devem ser executados no computador a cada 108 minutos.	ARG <i>The Lost Experience</i> – no vídeo do Sri Lanka, Alvar Hanso afirma que os números 4 8 15 16 23 42 representam os fatores ambientais e humanos nucleares da Equação de Valenzetti.

<b>AD4</b>	<i>Two For the Road</i> (2x20) – Sawyer está sentado na praia lendo o manuscrito do livro <i>Bad Twin</i> , de Gary Troup, quando é interrompido por Jack.	ARG <i>The Lost Experience – Bad Twin</i> foi publicado como parte do ARG e apresentou informações sobre a Fundação Hanso e sobre Thomas Mittelwerk.
<b>AF</b>	<i>Everybody Hates Hugo</i> (2x04) – Jack e Sayid examinam as fundações da Estação O Cisne. Sayid conclui que as paredes de concreto maciço protegem um gerador geotérmico.	Lost: <i>Via Domus</i> – episódio 5 – <i>Hotel Persephone</i> – Elliott Maslow explode a porta de entrada da Sala do Incidente e encontra um gigantesco imã no local.
<b>ADF</b>	Orientation (2x03) e ARG <i>The Lost Experience</i> – ambos os suportes midiáticos apresentam informações sobre a Fundação Hanso e Thomas Mittelwerk no ano de 2006.	Lost: <i>Via Domus</i> – o <i>flashback</i> de Elliott Maslow situa Thomas Mittelwerk trabalhando em nome da Fundação Hanso em atividades ilícitas realizadas durante o ano de 2004.

Com a descrição das ligações entre o conteúdo dos episódios e as informações divulgadas nas mídias auxiliares, é possível perceber como as narrativas adicionais complementam a compreensão de alguns eventos narrados no seriado. Já a Tabela 2 representa algumas contribuições das comunidades de conhecimento para a compreensão da história e para o acesso a conteúdos adicionais da série.

Tabela 2: Contribuição da existência de comunidades de conhecimento para a compreensão do conteúdo das mídias complementares de *Lost*.

<b>Portal</b>	<b>Situação em que o consumidor precisou recorrer ao intelecto coletivo</b>	<b>Contribuição da Comunidade de Conhecimento</b>
<b>BC</b>	<i>Lost: Missing Pieces</i> – miniepisódios foram lançados somente para aparelhos celulares da empresa Verizon e, depois, no site da emissora ABC.	Disponibilização dos miniepisódios no site <i>YouTube</i> ; no caso da comunidade brasileira, os miniepisódios foram baixados, legendados, postados novamente e divulgados em blogs, redes sociais e fóruns de discussão.
<b>BD</b>	ARG <i>The Lost Experience</i> – a construção narrativa do ARG se dá a partir das ações dos consumidores em resposta aos mistérios apresentados no jogo.	Uso da internet permitiu que os usuários buscassem pistas, decodificassem enigmas, trocassem conhecimentos e construíssem, juntos, a história do game.
<b>BF</b>	<i>Lost: Via Domus</i> – resolução das missões do jogo e revelação de conteúdos extra, tais como algumas das artes conceituais do jogo.	Consumo como processo coletivo permite que a comunidade tenha acesso a todas as informações disponíveis sobre o jogo. Se um jogador descobre algo, divide com o resto do grupo.

A participação dos fãs em comunidades de interesse é essencial para a distribuição dos conteúdos por meio de mídias sociais e para a percepção do valor das informações relacionadas ao seriado para os outros consumidores. Além disso, a participação ativa na busca e no compartilhamento de conteúdos

relacionados ao seriado fortalece o sentimento de lealdade dos fãs tanto com o universo ficcional quanto com a comunidade na qual estão inseridos.

### Considerações Finais

No contexto do modelo de cultura da convergência proposto por Jenkins (2008), consideramos particularmente interessante o conceito de narrativa transmidiática, nova forma de se contar histórias na qual elementos ficcionais são dispersos em múltiplos suportes midiáticos. A narrativa transmidiática representa uma mudança significativa na lógica do entretenimento comercial atual. Ainda que a maioria das histórias ficcionais seja contada no modo tradicional – ou seja, de forma linear e em um único suporte midiático –, nos últimos anos, nota-se o fortalecimento de franquias que investem no potencial de envolvimento afetivo e engajamento dos consumidores e expandem o universo de suas personagens para várias mídias.

Através da observação das histórias contadas no seriado *Lost* e em suas mídias complementares, pode-se mapear a presença da narrativa transmidiática ao longo da segunda temporada da série em 13 portais de acesso, como demonstram as tabelas 1 e 2. A observação do uso da narrativa transmidiática na série *Lost* provoca uma reflexão sobre as mudanças significativas na lógica do entretenimento comercial, as quais decorrem do uso estratégico de múltiplos suportes midiáticos no desenvolvimento de uma franquia e do envolvimento e da participação do público com uma história ficcional, especialmente através de tecnologias de informação e comunicação, entre outros. Com o presente estudo, esperamos contribuir para futuras reflexões sobre as mudanças que ocorrem no contexto da cultura da convergência, em especial no modo pelo qual os conteúdos midiáticos são produzidos e consumidos.

### Referências Bibliográficas

- BIANCHINI, Maíra. *Através do Espelho – Aprofundamento do Universo Ficcional de Lost por meio da Narrativa Transmidiática*. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo) – Curso de Comunicação Social – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2009. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/33554585/santos-monografia-2009>. Acesso: 29 mar. 2010.
- DIAS SOUZA, Maurício; MIELNICZUK, Luciana. *Aspectos da Narrativa Transmidiática no Jornalismo da Revista Época*. In: Anais do VII SBPJor – comunicações coordenadas e livres. São Paulo: USP, 2009.
- HAPKA, Cathy. *Lost: Identidade Secreta*. São Paulo: Prestígio, 2006.
- \_\_\_\_\_. *Lost: Risco de Extinção*. São Paulo: Prestígio, 2006.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- \_\_\_\_\_. *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press, 2006.
- LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do*

*Ciberespaço*. 2 ed. São Paulo: Loyola, 1999.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

PORTER, Lynnette; LAVERY, David. *Desvendando os Mistérios de Lost: guia não autorizado*. Osasco, SP: Novo Século Editora, 2007.

THOMPSON, Frank. *Lost: Sinais de Vida*. São Paulo: Prestígio, 2006.

## Notas

- 1 - Seriado produzido pela emissora norte-americana ABC entre setembro de 2004 e maio de 2010. Ao todo, *Lost* teve seis temporadas e 121 episódios.
- 2 - Este artigo apresenta os principais resultados da pesquisa *Através do Espelho – Aprofundamento do Universo Ficcional de Lost por meio da Narrativa Transmidiática* (Bianchini, 2009), a qual procurou avaliar a expressão da narrativa transmidiática no seriado *Lost*.
- 3 - Durante a exibição da primeira temporada de *Lost* nos Estados Unidos, a série teve uma média de 18,3 milhões de telespectadores por episódio. O episódio de estreia da segunda temporada marcou o índice mais alto de audiência do programa nos Estados Unidos, com 23,47 milhões de telespectadores. Informação disponível no texto wiki sobre a audiência da série em: <http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Audiência>. Acesso: 29 mar. 2011.
- 4 - Documentário BAFTA *Gets Lost*, produzido pela *British Academy of Film and Television Arts* – BAFTA. Disponível em: <http://www.bafta.org/access-all-areas/videos/bafta-gets-lost,815,BA.html>. Acesso em: 29 mar. 2011.
- 5 - A observação foi facilitada pelo fato de uma das autoras deste trabalho acompanhar *Lost* desde o lançamento da série, em 2004, e já estar familiarizada com o conteúdo dos episódios e de algumas ações desenvolvidas em outros suportes midiáticos.
- 6 - Novamente, é importante destacar que tal constatação foi feita levando em consideração apenas as cinco primeiras temporadas de *Lost*.
- 7 - A esquematização dos suportes midiáticos auxiliares utilizados em *Lost* leva em consideração o conteúdo revelado entre a primeira e a quinta temporada do seriado. A pesquisa que resultou neste artigo foi realizada antes da exibição da sexta temporada da série.
- 8 - Página inicial da versão em português da enciclopédia em wiki *Lostpédia* disponível em: [http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Pagina\\_Principal](http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Pagina_Principal). Acesso em: 29 mar. 2011.
- 9 - Página inicial da versão em inglês da enciclopédia em wiki *Lostpédia* disponível em [http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main\\_Page](http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page). Acesso em: 29 mar. 2011.
- 10 - Em dezembro de 2009, Henry Jenkins publicou dois textos em seu blog intitulados *The Revenge of the Origami Unicorn*, nos quais o autor propôs novas considerações em relação à noção de narrativa transmidiática que havia relatado no livro *Cultura da Convergência*. Nos textos mencionados, Jenkins considera que as produções de fãs, como sites baseados no sistema wiki e as *fanfictions*, também fazem parte da estratégia de narrativa transmidiática, pois reforçam os laços dos consumidores com os produtos e fortalecem o valor do universo narrativo ficcional. Para este artigo, no entanto, levamos em consideração apenas

o conteúdo do livro *Cultura da Convergência*. As duas partes do texto *The Revenge of the Origami Unicorn* estão disponíveis em: [http://www.henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://www.henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) e [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html). Acesso: 29 mar. 2011.

- 11 - Veja as descrições completas de cada portal no item '3.2 Análise das Narrativas Complementares de *Lost*' da pesquisa *Através do Espelho – Aprofundamento do Universo Ficcional de Lost por meio da Narrativa Transmidiática* (Bianchini, 2009).
- 12 - Este código é utilizado no trabalho para identificar a qual temporada e a qual episódio refere-se o título mencionado. No caso de *Live Together, Die Alone* (2x23, 24), por exemplo, o número '2' significa 'segunda temporada', e os números '23, 24', 'vigésimo terceiro e vigésimo quarto episódios'.
- 13 - No caso dos miniepisódios produzidos para celular, o código refere-se apenas ao número do episódio, já que apenas uma sequência de 13 miniepisódios foi produzida.