

Alexandre Kirst de Souza

**A INFLUÊNCIA DA NARRATIVA DE *LOST* PARA A INDÚSTRIA CULTURAL
NA ERA DA CONVERGÊNCIA**

Trabalho de conclusão apresentado ao
Curso de Comunicação Social da
Universidade de Santa Cruz do Sul –
UNISC.

Orientador: Prof. Dr. Rafael Guimarães

Santa Cruz do Sul, 2015

Alexandre Kirst de Souza

**A INFLUÊNCIA DA NARRATIVA DE *LOST* PARA A INDÚSTRIA CULTURAL
NA ERA DA CONVERGÊNCIA**

Trabalho de conclusão apresentado ao
Curso de Comunicação Social da
Universidade de Santa Cruz do Sul –
UNISC.

Prof. Dr. Rafael Guimarães

Professor Orientador - UNISC

Prof. Dra. Ana Cláudia Munari

Professora Examinadora - UNISC

Prof. Esp. Erion Lara

Professor Examinador - UNISC

Santa Cruz do Sul, 2015

AGRADECIMENTOS

Este trabalho de conclusão é oferecido à minha mãe, pela sua dedicação, carinho e amor incondicional. Todas as melhores palavras do mundo não seriam suficientes para definir o tamanho de sua importância.

À minha namorada, que surgiu no decorrer deste trabalho e sem a qual esta pesquisa teria sido, sem dúvida alguma, imensamente mais difícil. Agradeço a compreensão, o apoio sem questionamentos, o entendimento nos momentos mais complicados e o companheirismo sem igual.

Além delas, dedico algumas palavras especiais ao meu orientador. Desde a coragem de topor encarar um tema incomum, até os ensinamentos que foram tão importantes no decorrer de toda a trajetória, sem ele, este trabalho certamente não se realizaria. Fico muito grato por ter aceitado o convite rumo a essa ilha misteriosa.

Agradeço também a professores, colegas e funcionários que, de alguma forma, contribuíram para a construção de toda a minha carreira acadêmica dentro da Universidade de Santa Cruz do Sul.

Também, aos amigos e vizinhos que são muito mais do que isso. São, de fato, uma família, não de sangue, mas de escolha. Presentes em todos os momentos, dos bons aos nem tão legais assim, fica aqui muito mais do que um muito obrigado.

Deixo aqui, ainda, um agradecimento especial aos amigos e colegas tão presentes no cotidiano que, em virtude deste trabalho, compreenderam a leve ausência deste amigo do lado de cá.

Por fim, e não menos importante - aliás, pelo contrário -, dedico este trabalho de conclusão de curso ao meu pai. Tenho certeza de que, esteja onde estiver, estará sempre comigo. De cá, acredito, seguirei te orgulhando.

*Se não pudermos viver juntos,
nós vamos morrer sozinhos.*
Jack SHEPARD.

RESUMO

O presente trabalho aborda a influência da narrativa da série televisiva *Lost* para a indústria cultural na era da convergência. Procuramos entender o sucesso da série por meio da história contada na televisão e, também, como *Lost* transformou-se em um universo considerado exemplo de narrativa transmídia e engajamento de fãs. Para tanto, apresentamos um estudo sobre a teoria narrativa e alguns de seus principais elementos, sendo estes personagem, enredo, tempo e espaço. Além disso, estudamos o esquematismo, a reprodutibilidade das obras artísticas e a busca pelo entretenimento da indústria cultural. Traçamos um paralelo entre a sociedade em rede, com suas comunidades virtuais, e o advento da cultura da convergência e a era transmidiática. Através da análise de narrativa audiovisual seriada e análise semiótica, relacionamos os aspectos teóricos de narrativa, indústria cultural e era da convergência com a história de *Lost* exibida na televisão e expandida para diversas outras mídias.

Palavras-chave: *Lost*; narrativa; indústria cultural; convergência.

ABSTRACT

This work treats the influence of *Lost*'s narrative to the culture industry in the convergence era. We seek to understand the success of the show through the story broadcasted on television and also how *Lost* turned into an universe considered example of transmedia narrative and fan engagement. Therefore, we present studies about narrative theory and some elements, as character, plot, time and space. Besides, we study schematism, reproducibility of the art and the culture industry's entertainment. We draw a parallel between network society, with their virtual communities, and the advent of convergence culture and transmedia era. Through narrative's audiovisual analysis and semiotics analysis we list narrative's theoretical aspects, culture industry and convergence era with the *Lost* story broadcasted on television and expanded to many other medias.

Keywords: *Lost*; narrative; culture industry; convergence.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1 TEORIA DA NARRATIVA	11
1.1 Personagem	14
1.2 Enredo	18
1.3 Espaço	21
1.4 Tempo	24
2 INDÚSTRIA CULTURAL NA ERA DA CONVERGÊNCIA	26
2.1 Indústria cultural	27
2.2 Sociedade em rede e cultura da convergência	34
3 ANÁLISE DA NARRATIVA DE <i>LOST</i>	43
3.1 Metodologia	43
3.2 A narrativa de <i>Lost</i> e seus elementos	45
3.2.1 Enredo, tempo e espaço	47
3.2.2 Personagem	51
3.3 Indústria cultural e convergência midiática	55
CONCLUSÃO	65
REFERÊNCIAS	68

INTRODUÇÃO

Lost (2004) foi uma série de televisão criada por Jeffrey Jacob Abrams (creditado como JJ Abrams), Damon Lindelof e Jeffrey Lieber, e produzida pelo canal norte-americano *American Broadcasting Company* (ABC). Passados 10 anos da estreia e mais de 5 anos de seu término, o seriado segue sendo uma das produções audiovisuais televisivas mais aclamadas e adoradas pelo público. Conquistou milhares de fãs ao redor do mundo e chamou a atenção de teóricos e estudiosos da comunicação. Henry Jenkins, por exemplo, em entrevista ao site do jornal *O Globo*, em 2010, caracteriza *Lost* como a televisão pensada fora da caixa e diz se tratar de um dos maiores sucessos da TV comercial contemporânea.

Entretanto, *Lost* representa um universo que vai muito além da série de televisão. A ABC criou diversos outros produtos em diferentes mídias e plataformas, permitindo uma expansão da narrativa da série. Com isso, surgiram jogos de realidade aumentada, *mobisodes*, jogos para videogames e computador, *podcasts*, livros e revistas. Somando-se a isso, através da internet e das novas mídias, os fãs, instigados por todos os produtos que ampliavam a história do seriado, passaram a criar conteúdo espontâneo para a franquia. Assim, a delimitação do tema deste trabalho de conclusão apresenta a análise da construção narrativa da série *Lost* e de como esta influenciou a indústria cultural na era da convergência. Com isso, buscamos entender como a narrativa da franquia a fez evoluir de um programa de televisão para um universo adorado por tantos. Desse modo, o problema aqui definido é sobre como a narrativa de *Lost* influenciou a indústria cultural no mundo da convergência.

Portanto, este trabalho de conclusão tem uma definição clara acerca dos objetivos de pesquisa. O objetivo geral é investigar como a narrativa da série *Lost* influenciou a indústria cultural na era da convergência. Como objetivos específicos temos: estudar os elementos da teoria narrativa; verificar os conceitos de indústria cultural e cultura da convergência; e relacionar a narrativa de *Lost* com os estudos de narrativa e convergência.

Para tanto, foi realizada uma pesquisa acerca da teoria narrativa e dos principais elementos que a compõe em uma produção audiovisual. Assim, apresentamos um estudo sobre personagem, enredo, espaço e tempo. Dentre as

obras utilizadas para a construção desta parte do estudo destacam-se a *Teoria do texto* (2006), de Salvatore D'Onófrío, o *Dicionário de teoria narrativa* (1988), de Carlos Reis e Ana Cristina Lopes, *Aspectos do romance* (1969), de E.M. Forster, *A personagem* (1999), de Beth Brait, e *Discurso da narrativa* (1979), de Gérard Genette.

Para uma compreensão mercadológica acerca de produtos artísticos e culturais, remetemos aos estudos de Theodor Adorno, Max Horkheimer e Walter Benjamin, com foco na *Dialética do Esclarecimento* (1985), onde Adorno e Horkheimer apresentam a terminologia "indústria cultural", e o texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (2013), onde Benjamin trata da reprodução artística com o advento da fotografia e do cinema. Tratamos também do surgimento da internet e a caracterização d'*A Sociedade em rede* (2005)", de Manuel Castells, para uma compreensão definitiva da *Cultura da convergência* (2009), defendida por Henry Jenkins.

Tomamos que *Lost* foi um grande sucesso e teve uma narrativa baseada em mistérios com uma formatação incomum para os padrões da indústria cultural. Juntamente a isso, a série surgiu em meio ao advento das redes sociais e da era multimídia, citada por Castells (2005). Mas, então, por que, por exemplo, outras séries contemporâneas a *Lost* não tiveram esta relação tão forte com seus fãs a ponto de fazê-los criarem conteúdo para a franquia? Por que *Lost* permanece como uma produção audiovisual de relevância para estudos acerca de narrativas transmidiáticas? Questões desta importância justificam a realização de um estudo profundo acerca da narrativa da série e no que ela influenciou a forma como se produz conteúdo para a televisão na era da convergência.

Baseando-se nas ideias aqui apresentadas, a abordagem metodológica deu-se através da análise audiovisual do conteúdo do texto e da análise semiótica. Estes procedimentos são comumente utilizados para a pesquisa na área de comunicação, em especial de produções audiovisuais, uma vez que preveem o estudo da imagem em movimento. Como sugere Coutinho (2006), tratamos a imagem como narrativa, indo ao encontro dos objetivos desta pesquisa.

Dessa maneira, o desenvolvimento deste trabalho de pesquisa foi organizado, primeiramente, com o estudo da teoria narrativa e seus principais elementos. Depois, trata-se de uma retomada de ideias que caracterizaram a indústria cultural e

todo o esquematismo e reprodução de obras imposto por ela; evoluindo para o surgimento da internet e a compreensão do impacto que esta causou na sociedade, quando o espectador passa a ser também produtor de conteúdo na era da convergência. Na sequência, fazemos a análise da narrativa de *Lost*, sempre em relação às teorias aqui citadas. Por fim, destacamos as principais resoluções compreendidas através dos processos aqui determinados.

1 TEORIA DA NARRATIVA

O entendimento de narrativa, segundo Salvatore D'Onófrío (2006, p. 53), passa por “todo o discurso que nos apresenta uma história imaginária como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios da vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinados”. Desta forma, o conceito de narrativa não se restringe apenas ao romance, ao conto ou à novela, mas também a outras formas de literatura e, até mesmo, fora dela, como o cinema, a pintura, as histórias em quadrinhos, a conversação.

Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988, p. 66) atentam que a narrativa não se concretiza apenas no plano estético de textos narrativos literários, mas também está presente com frequência em diversas situações funcionais e contextos comunicacionais (como narrativa de imprensa e anedotas), assim como em diversas outras expressões (como história em quadrinhos e cinema). Narrativa, assim, entende-se por um “conjunto de textos normalmente de índole ficcional, estruturados pela ativação de códigos e signos predominantes, [...] procurando cumprir as variadas funções socioculturais atribuídas em diferentes épocas às práticas artísticas”. (REIS; LOPES, 1988, p. 66).

Para Luiz Gonzaga Motta (2013, p. 71), narrar “é relatar eventos de interesse humano enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho”. Portanto, a narratividade tem como palavra-chave sucessão. “Narrar é, portanto, relatar processos de mudança, processos de alteração e de sucessão interrelacionados. Pressupõe a existência de uma lógica narrativa própria, que nos demanda uma gramática narrativa universal”. (MOTTA, 2013, p. 71). A sucessão estrutura as unidades narrativas, através de uma dinâmica funcional e sequencial, ou seja, há uma complicação que necessita uma resolução.

A narrativa põe naturalmente os acontecimentos em perspectiva, une pontos, ordena antecedentes e consequentes, relaciona coisas, cria o passado, o presente e o futuro, encaixa significados parciais em sucessões temporais, explicações e significações estáveis. Faz o agenciamento dos fatos no processo de tessitura da intriga como um sistema, ou composição em um todo diegético que tem princípio, meio e final, no dizer de Paul Ricoeur. (MOTTA, 2013, p. 71).

O processo narrativo dá-se por três aspectos, segundo Reis e Lopes: distanciamento, exteriorização e dinâmica temporal. O distanciamento é assumido

por um narrador em relação àquilo que narra, tendo uma alteridade entre o sujeito que narra e o objeto relatado, permitindo uma propensão cognitiva. A exteriorização é responsável pela caracterização e descrição do universo, como personagens, espaço, eventos, etc. Por fim, a dinâmica temporal é apresentada primeiramente de acordo com a história relatada e, posteriormente, está ligada ao discurso, uma vez que o ato de contar insere-se também no tempo.

Narratologia é o termo dado para "a teoria da narrativa e os métodos e procedimentos empregados na análise das narrativas humanas". (MOTTA, 2013, p. 75). É um campo de estudo e um método analítico das práticas culturais. Reis e Lopes definem narratologia como "uma área de reflexão teórico-metodológica autônoma, centrada na narrativa como modo de representação literária e não-literária, bem como na análise dos textos narrativos". Mieke Bal (1997, p. 3, tradução nossa) conceitua narratologia como "a teoria das narrativas, textos narrativos, imagens, espetáculos, eventos; obras culturais que 'contam uma história'. Como uma teoria, ajuda a compreender, analisar e avaliar narrativas". A narratologia trata não apenas de textos literários, mas também de diversas outras formas de narrativas.

A narratologia, ao contemplar prioritariamente as propriedades modais da narrativa, não privilegia exclusivamente os textos narrativos literários, nem se restringe aos textos narrativos verbais; ela visa também práticas narrativas como o cinema, a história em quadrinhos ou a narrativa de imprensa. (REIS; LOPES, 1988, p. 79-80).

A narratologia é comumente um foco para análise de obras audiovisuais envolvendo cinema, televisão e novas mídias. Além disso, ela passa a abranger uma gama muito maior de campos de estudos, fora da literatura, como antropologia, história e comunicação. Motta (2013) defende que a narratologia transformou-se em uma teoria interpretativa da cultura, sendo um ramo das ciências humanas que estuda os sistemas narrativos dentro das sociedades.

Essa nova narratologia [...] dedica-se ao estudo dos processos de relações humanas que produzem sentidos através de expressões narrativas, sejam elas factuais (jornalismo, história, biografias, manifestações orais, por exemplo) ou ficcionais (romances, contos, cinema, telenovelas, mitos). Procura entender como os sujeitos sociais constroem intersubjetivamente seus significados pela apreensão, representação e expressão narrativa da realidade. A produção cultural de sentidos é, portanto, um fator prévio que implica e engloba essa nova narratologia. (MOTTA, 2013, p. 79).

Bal (1997) defende que a narratologia deve ser compreendida através de uma distinção formada por três camadas: texto, história e fábula. Esta distinção parte da premissa de que é possível analisar as três camadas separadamente, mas isso não quer dizer que elas existam independentemente. Pelo contrário, apenas a união destas camadas e suas representações formam um objeto narrativo.

Como texto, Bal (1997) escreve que é uma estrutura composta por sinais de linguagem que possui um fim. A significação de fim, neste caso, não refere-se ao texto ter um final, mas sim que tenha uma palavra inicial e final a ser identificada; uma primeira e última imagem em um filme; uma moldura em quadro; etc. Importa que haja uma delimitação.

História é a camada a qual Bal (1997) refere-se como o que está sendo contado. É a camada intermediária entre o texto (aquilo que está escrito e que está sendo dito) e a fábula (o imaginário criado pela história). O que distingue a história da fábula são os aspectos. É a forma como se olha para a narrativa e para a história que está sendo contada, são os ângulos específicos que diferem esta camada das demais. Se encararmos o texto como o produto de um meio e a fábula como o produto do imaginário, a história poderia ser entendida como o resultado de um ordenamento.

A descrição da fábula como uma das camadas para uma sistematização de um estudo da narratologia, de acordo com Bal (1997), tem a ver com o imaginário. A autora define fábula como uma série de eventos, construída através de certas regras, chamadas lógica de eventos. Para ela, eventos são instrumentos de ação, realizadas por atores. Estes eventos, por mais insignificantes que possam ser, tomam tempo. Por fim, os eventos sempre acontecem em algum lugar, seja este lugar realmente existente ou imaginário. Estes elementos - eventos, atores, tempo e localização - juntos, constituem o material de uma fábula.

Motta (2013, p. 81) sugere o cerne da narratologia como a "observação da lógica narrativa como um fato cultural em contexto e em uma situação de comunicação". Assim sendo, os aspectos das narrativas devem ser observados dentro de contextos sociais e culturais específicos. Desta forma, através dos conceitos da narratologia e dos estudos acerca da teoria narrativa, abordaremos, na sequência, alguns elementos indispensáveis para a construção de uma narrativa audiovisual.

1.1 Personagem

Para se entender o conceito de personagem precisamos fazer uma reflexão sobre a relação entre personagens e pessoas. Beth Brait (1999) apresenta dois aspectos fundamentais nesse sentido. O primeiro deles é que o problema da personagem é linguístico; o segundo é que as personagens representam pessoas dentro de modalidades próprias da ficção. Ou seja, para se estudar personagens é necessário encarar “a construção do texto, a maneira que o autor encontrou para dar forma às suas criaturas, e aí pinçar a independência, a autonomia e a ‘vida’ desses seres de ficção”. (BRAIT, 1999, p. 11). A autora defende que através desta perspectiva podemos buscar a existência da personagem dentro da representação de uma realidade exterior ao texto.

O princípio dos estudos teóricos acerca da personagem de ficção está na Grécia antiga com os pensadores que impulsionaram o conhecimento. O primeiro a tocar nesse assunto foi Aristóteles, com os estudos da poesia lírica, épica e dramática. Alguns aspectos do filósofo marcam até hoje o conceito de personagem e sua função na literatura. A *mimesis* aristotélica mostra-se de grande influência para este tipo de estudo. Brait (1999) chama atenção para como Aristóteles não estava preocupado apenas com aquilo que é “imitado” ou “refletido” em um poema, mas também com a própria maneira de ser do poema e com os meios utilizados pelo poeta para a elaboração de sua obra.

Não é ofício do poeta narrar o que realmente acontece; é, sim, representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível, verossímil e necessário. Com efeito, não diferem o historiador e o poeta, por escreverem em verso ou prosa [...], - diferem sim em que diz um as coisas que se sucederam, e o outro as coisas que poderiam suceder. Por isso a poesia é mais filosófica e mais elevada que a história, pois refere aquela principalmente o universal, e esta o particular. Referir-se ao universal, quero eu dizer: atribuir a um indivíduo de determinada natureza pensamentos e ações que, por liame de necessidade e verossimilhança, convém a tal natureza; e ao universal, assim entendido, visa a poesia quando põe nome às suas personagens [...] (ARISTÓTELES, 1966, p. 117).

Aristóteles evidenciava o trabalho do poeta diante da realidade, entrelaçando possibilidade, verossimilhança e necessidade. Ou seja, segundo ele, não caberia à narrativa poética reproduzir as existências, mas na verdade compor as suas possibilidades. Brait (1999, p. 31) relaciona essas concepções ao conceito de personagem, sendo este “ente composto pelo poeta a partir de uma seleção do que

a realidade lhe oferece, cuja natureza e unidade só podem ser conseguidas a partir dos recursos utilizados para a criação”.

Tomando a ideia de Aristóteles sobre poética e, nesse caso, acerca de personagem, percebe-se que o conceito de verossimilhança interna de uma obra é muito pertinente, podendo ser empregado na leitura de obras muito posteriores à época do pensador grego. Tomando como exemplo o filme *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984), na versão brasileira *Indiana Jones e o Templo da Perdição*, dirigido por Steven Spielberg, Brait nos mostra que a partir dessa narrativa, que tem Indiana Jones como personagem central, é possível entender claramente o significado de verossimilhança interna.

A personagem Indiana Jones, vivida pelo belo ator Harrison Ford, apesar de todo o aparato modernoso sustentado pelos efeitos especiais, não deixa de ser o mesmo mocinho dos filmes de cowboy, o mesmo herói das narrativas tradicionais, cheias de obstáculos a serem transpostos, o mesmo mocinho romântico, cujo destino é vencer inimigos e conquistar o coração da mocinha. Ou seja, seu comportamento e o desfecho das ações por encaminhamento da história, da fábula, que neste caso é suficientemente redundante, exaustivamente marcada por traços acumulados por uma tradição narrativa despida de estranhamento. (BRAIT, 1999, p. 32).

Desde o princípio, Indiana Jones é reconhecido como mocinho. É bonito, inteligente, esperto, possui conhecimento - é arqueólogo e fala várias línguas - ou seja, percebemo-lo como o herói que triunfará no final. Como todos estes traços já foram assimilados em outras narrativas, o espectador espera que a história corrobore o conhecido destino da personagem. Dessa maneira, as surpresas ficam pelas ações e pelo desempenho coerente da personagem no decorrer da trama. “Como a narrativa transcorre dentro da fórmula tradicional, o que seria absurdo, se o parâmetro fosse a realidade exterior à obra, torna-se coerente, torna-se verossímil”. (BRAIT, 1999 p. 33). A verossimilhança interna de uma obra permite aceitar com coerência momentos que seriam discutíveis em outras narrativas ou fora da realidade não-ficcional.

Segundo Brait (1999), a partir da segunda metade do século XVIII, a ideia aristotélica de personagem entra em declínio, sendo substituída por uma visão psicologizante, entendendo personagem como a representação do universo psicológico de seu criador: “Especialmente no século XVIII, o romance entrega-se à análise das paixões e dos sentimentos humanos, à sátira social e política e também

às narrativas de intenções filosóficas” (BRAIT, 1999, p. 37). Sob essa perspectiva, os seres fictícios não são mais vistos como imitação do mundo exterior, mas como projeção da maneira de ser do escritor. Embora com uma abordagem diferenciada em relação à visão de Aristóteles, a personagem continua sendo vista como ser antropomórfico, tendo sua medida de análise ainda vinculada ao ser humano.

O século XX traz profundas modificações na concepção da escritura narrativa, quando diversos escritores analisam este campo, como Marcel Proust, Virgínia Woolf, Kafka, Thomas Mann e James Joyce. Na obra *Teoria do romance*, de Gyorgy Lukács, a personagem de ficção tem uma nova conotação. Relacionando o romance com o mundo burguês, Lukács encara essa forma de narrativa como o lugar de confronto entre o herói problemático e o mundo do conformismo e das convenções.

O herói problemático, também denominado demoníaco, está ao mesmo tempo em comunhão e em oposição ao mundo, encarnando-se num gênero literário, o romance, situado entre a tragédia e a poesia lírica, de um lado, e a epopéia e o conto, de outro. Nesse sentido, a forma interior do romance não é senão o percurso desse ser que, a partir da submissão à realidade despida de significação, chega à clara consciência de si mesmo. (BRAIT, 1999, p. 39).

Ainda no século XX, com a obra *Aspectos do Romance*, E. M. Forster imortaliza-se por uma nova classificação de personagens em planas e redondas. No livro, Forster encara a intriga, a história e a personagem como elementos essenciais ao romance e pensa o ser fictício como um dos componentes básicos da narrativa. Sob esta concepção, a obra é vista como um sistema na qual permite-se a análise da personagem em relação às demais partes da narrativa, e não mais aos elementos exteriores. Com isso, possibilita-se uma abordagem de personagem como ser de linguagem, resultando em uma definição extremamente inovadora para a época.

Segundo Forster, as personagens planas são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade. Podem ser definidas em poucas palavras e não evoluem no transcorrer da narrativa, tendo suas ações caráter de confirmação sob o viés do leitor. Portanto, são estáticas.

As personagens planas eram chamadas “humorous” no século XVII, às vezes, chamam-nas tipos, às vezes, caricaturas. Em sua forma mais pura são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade: quando há mais

de um fator, atingimos o início da curva em direção às redondas. A personagem realmente plana pode ser expressa por uma só frase [...] Não é sua "idée fixe", porque nada há nele onde a idéia possa se fixar. Ele é a idéia, e a única vida que possui irradia-se das bordas dessa idéia e das cintilações que provoca ao colidir com outros elementos no romance. (FORSTER, 1969, p. 54).

Forster defende duas vantagens claras das personagens planas. A primeira delas é estas serem reconhecidas com facilidade sempre que aparecem. Elas são úteis ao autor, pois não precisam ser reapresentadas, não fogem, não se desenvolvem. A segunda vantagem é que são facilmente lembradas pelo leitor: "Permanecem inalteráveis em sua mente pelo fato de não terem sido transformadas pelas circunstâncias, movendo-se através delas" (FORSTER, 1969, p. 55). Através delas tem-se um retrospecto, é confortável, são preservadas mesmo quando o livro em que estão decai.

Entretanto, Forster reflete sobre a posição destas dentro da narrativa. Embora sejam úteis e essenciais para o romance, é necessário saber construí-las, "pois devemos admitir que as pessoas planas não são, em si, realizações tão notáveis quanto as redondas e que também são melhores quando cômicas. Uma personagem plana séria ou trágica tende a tornar-se enfadonha" (FORSTER, 1969, p. 58).

A classificação de personagens redondas, criada por Forster, diz respeito àquelas definidas por sua complexidade, que evoluem de acordo com a trama, surpreendendo com sucesso o leitor. São convincentes, dinâmicas, multifacetárias, verossímeis. Sobre estas personagens, Forster (1969, p. 60) escreve que "estão prontas para um prolongamento de sua vida, para uma vida que o esquema de seus livros raramente requer que eles vivam, e esta é a razão por que levam suas verdadeiras vidas tão satisfatoriamente". Apresentam a complexidade do ser humano e permitem uma profunda análise dentro e fora da narrativa.

O teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente. Se ela nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana pretendendo ser redonda. Possui a incalculabilidade da vida - a vida dentro das páginas de um livro. E usando essa personagem, às vezes só e, mais frequentemente, em combinação com a outra espécie, o romancista realiza sua tarefa de aclimação e harmoniza a raça humana com os outros aspectos da sua obra. (FORSTER, 1969, p. 62).

Apesar de todas as inovações apresentadas por Forster, o conceito de personagem segue a partir de forte ligação entre ficção e pessoa humana. Apenas na metade do século XX os estudos literários dos formalistas russos são conhecidos no Ocidente e com eles a concepção de personagem se desprende de pessoa humana. Surge uma nova concepção para a obra literária, que será a base de novos estudos para o entendimento da personagem. Como escreve Brait (1999, p. 43), esta nova concepção “procura na organização intrínseca de seu objeto o material e o procedimento construtivo que conferem à obra seu estatuto de sistema particular”.

O desenvolvimento desses estudos resulta em diversas abordagens semiológicas da personagem. Destaca-se a visão de Philippe Hamon. No texto *Por um estatuto semiológico da narrativa* (1977), ele apresenta a noção semiológica da personagem não apenas para fins literários, mas como para qualquer sistema semiótico. Para ele, há três tipos de personagens: as referenciais, as *embrayeurs* e as anáforas. As referenciais remetem a um sentido pleno e fixo, estão ligadas a uma cultura e seu reconhecimento depende do grau de participação do leitor. Dessa forma causam identificação e são designadas como heróis. As *embrayeurs* funcionam como elemento de conexão e só tem sentido na relação com outros elementos da narrativa. Já as anáforas só podem se entendidas completamente dentro das relações formadas pela obra.

Ao analisar e evolução do estudo da personagem e a busca por novos métodos de entendimento ao longo da história, fica clara uma influência dos estudiosos a partir da época, obras e estilos literários a que estavam ligados. Segundo Brait (1999, p. 47), tem de se levar em consideração não apenas as tentativas de encontrar novos métodos, mas também “a especificidade dos textos produzidos em determinadas épocas e que tem a ver com a mobilidade das diversas tendências que circunscrevem esse fazer artístico”.

1.2 Enredo

Ao longo do tempo, a definição de enredo dentro da narratologia foi alvo de diversos estudos. Cada autor buscava um entendimento teórico para a especificidade do termo e suas funções dentro da literatura. Abordar-se-á, posteriormente, algumas conotações relevantes para a terminologia, porém,

inicialmente, é importante definirmos alguns conceitos fundamentais acerca do enredo: diegese e discurso.

Segundo o *E-Dicionário de Termos Literários* (EDTL) diegese é um "termo de origem grega divulgado pelos estruturalistas franceses para designar o conjunto de acções que formam uma história narrada segundo certos princípios cronológicos". O crítico e teórico literário francês Gérard Genette, na obra *Figures III* (1972), utiliza o termo diegese como sinónimo de história. Posteriormente, em *Nouveau discours du récit* (1983), ele emprega esta terminologia para designar o universo espacial-temporal na qual se desenrola a história. Antes dele, Étienne Souriau no âmbito de pesquisas em narrativas cinematográficas já havia utilizado esta expressão. Na obra *L'Univers filmique* (1953), Souriau considera diegese o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal.

Discurso, de acordo com o EDTL, entende-se como "qualquer forma de linguagem concretizada num acto de comunicação oral ou escrita. [...] podemos falar de discurso político, literário, teatral, filosófico, cinematográfico, etc". Constitui-se por um conjunto de frases logicamente ordenadas, com a finalidade de comunicar um sentido. "Assim, discurso pode designar um conjunto de enunciados que manifesta certas propriedades verbais cuja descrição se pode efetuar no quadro de uma análise estilístico-funcional" (REIS; LOPES, 1988, p. 27). Na narratologia, de acordo com Reis e Lopes, o termo discurso aparece definido como domínio autónomo em relação à história. Com isso, divide-se metodologicamente a história (plano do conteúdo narrado) do discurso (plano da expressão desses mesmos conteúdos), entretanto mantendo conexões de interdependência entre si.

Um dos primeiros teóricos a buscar uma sistematização para a narrativa foi E.M. Forster. Em *Aspectos do Romance* (1969), Forster apresenta uma dicotomia baseada em história e enredo. Para ele, história seria uma narrativa de acontecimentos sequenciais temporais; já enredo, uma narrativa de acontecimentos com ênfase sobre a causalidade.

'O rei morreu e depois a rainha' - isto é uma estória. 'Morreu o rei, e depois a rainha morreu de pesar' é um enrêdo, A sequencia no tempo é preservada, mas o sentido de causalidade obscurece-a. Ou vejamos: 'A rainha morreu, ninguém sabia por que, até descobrir-se que fôra de pesar pela morte do rei'. este é um enrêdo com um mistério, uma fórmula capaz de desenvolvimento superior. Suspende a sequencia no tempo, afasta-se tanto da estória quanto as suas limitações permitirem-no. Consideremos a morte da rainha: numa estória diríamos - 'e depois?'; num enrêdo - 'Por

quê?'. Esta é a diferença fundamental entre êsses dois aspectos do romance. (FORSTER, 1969, p. 69).

Segundo Forster (1969), para apreender um enredo são necessários dois fatores: inteligência e memória. Estes fatores estão intimamente ligados ao mistério, que, segundo o autor, é um aspecto essencial em um enredo. Sem inteligência não é possível apreciar um mistério. Da mesma forma, é imprescindível que o leitor lembre o que já ocorreu na narrativa, afim de as ações fazerem sentido. “O criador de enredos espera que nos lembremos, e nós esperamos que ele não deixe as pontas soltas”. (FORSTER, 1969, p. 71).

Seguindo uma linha de pensamento semelhante, segundo Robert Scholes e Robert Kellogg (1977), o enredo pode ser definido como um elemento dinâmico e sequencial da narrativa. “Na medida em que o personagem, ou qualquer outro elemento da narrativa, torna-se dinâmico, ele torna-se parte do enredo” (SCHOLES; KELLOGG, 1977, p. 145). Esta significação interna da obra, que coloca a personagem e os demais elementos como partes do enredo, acaba apresentando um aspecto familiar com a teoria de Forster. Importante destacar que Scholes e Kellogg já citam o cinema, ou o filme de cinema, como um desenvolvimento para essa questão de enredo.

A arte espacial, que apresenta seus materiais simultaneamente ou numa ordem fortuita, não tem enredo; mas uma sucessão de quadros semelhantes que podem ser dispostos numa ordem significativa começa a ter enredo porque começa a ter uma existência sequencial dinâmica. As imagens numa tira de celulóide de um filme de cinema são um desenvolvimento extremo deste potencial-de-enredo na forma espacial. (SCHOLES; KELLOG, 1977, p. 145).

De acordo com o *Dicionário de Teoria da Narrativa*, de Reis e Lopes (1988), enredo é entendido como sinônimo de intriga. O EDTL apresenta entendimento semelhante quanto à definição de intriga, sendo "termo derivado do latim *intrincare*, 'enredo, embrulho', para designar o conjunto de acções que formam a trama principal de uma obra de ficção literária". Comumente, o termo intriga é empregado quando se fala de ficção narrativa e enredo para representações teatrais. Ainda de acordo com o EDTL, a intriga está diretamente relacionada à oposição de ficcionalidade da obra, tendendo a receber imediata adesão do leitor, pois ali estão as principais ações da história, eliminando distrações, narrativas secundárias ou outras formas de intertexto que possam dispersar o leitor do assunto primário da

obra. Para Reis e Lopes (1988, p. 213), a intriga deve ser encarada não apenas como uma sucessão de eventos que a integram, mas sim estar ligada aos outros componentes da estrutura narrativa, como personagens, tempo e espaço.

Distinções similares às aquelas feitas por Forster, com dicotomias, são muito comuns na busca de sistemas para o entendimento do conceito de enredo. A escola formalista russa é um grande exemplo disso. Para eles, há uma relação entre fábula e intriga. Intriga, no conceito dos russos, “corresponde a um plano de organização macroestrutural do texto narrativo e caracteriza-se pela apresentação dos eventos segundo determinadas estratégias discursivas [...]” (REIS; LOPES, 1988, p. 211-2). Sob este viés, a intriga comporta motivos livres que cooperam para a progressão ordenada da história.

Fábula, para os formalistas russos, é o “conjunto de acontecimentos comunicados pelo texto narrativo, representados nas suas relações cronológicas e causais”. (REIS; LOPES, 1988, p. 208). Intriga é a representação destes mesmos acontecimentos através de uma construção estética. A fábula seria o material pré-literário, que, elaborado e transformado em intriga, seria o objeto literário.

1.3 Espaço

Reis e Lopes (1988) definem o espaço como um dos elementos mais importantes da narrativa, não apenas pela funcionalidade estabelecida com os demais elementos, mas também pelas incidências semânticas que o envolvem. “O espaço integra, em primeira instância, os componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens” (REIS; LOPES, 1988, p. 204). Esta primeira instância diz respeito a cenários geográficos, interiores, decorações, objetos, etc. “Em segunda instância, o conceito de espaço pode ser entendido em sentido translato, abarcando então tanto as atmosferas sociais (espaço social) como até as psicológicas (espaço psicológico)”. (REIS; LOPES, 1988, p. 204). De acordo com o EDTL, o espaço é, juntamente com o tempo, “a categoria narrativa de maior relevo para a ancoragem de personagens e ações num universo referencial dado”. Em uma narrativa, as personagens estabelecem um conjunto de relações físicas e afetivas com os componentes do espaço fictício, distintos daquilo que representam.

De acordo com Reis e Lopes (1988), o espaço, quando entendido como componente físico, pode assumir uma grande variedade de aspectos, como quando diz respeito à extensão. Pode ser de uma grande região ou de uma gigantesca cidade à privacidade peculiar de um espaço interior. Esta diferenciação permite amplas possibilidades de representação e descrição do espaço.

É em função destas opções que certos romancistas são associados aos cenários urbanos que preferiram: se Eça é o romancista de Lisboa, Camilo o é do Porto, Machado de Assis do Rio e Dickens de Londres. Em certos casos, a caracterização espacial é tão minudente e explícita que permite tornear um nome críptico (em *Vetusta*, de *La Regenta*, de "Clarín", reconhece-se Oviedo); trata-se aqui de cultivar uma atitude de certa forma ambígua, entre o intuito de representação social datado e localizado e o desejo de salvaguardar a condição *ficcional* do relato, condição que, nos primeiros exemplos invocados, surge preservada por outros processos (identificação de gênero pelo próprio escritor, instituição de um "contrato de leitura" ficcional, etc.). (REIS; LOPES, 1988, p. 204-5).

Em um plano mais restrito, a narrativa tem o espaço centrado em cenários mais reduzidos, explicam Reis e Lopes (1988). "A casa, por exemplo, dando origem a romances que fazem dela o eixo microcósico em função do qual se vai definindo a condição histórica e social das personagens" (REIS; LOPES, 1988, p. 205). Conforme o espaço vai se particularizando dentro da narrativa, aumentam as descrições, enriquecendo seus significados decorrentes.

Reis e Lopes (1988) definem o espaço social como ambientes que ilustram, por meio de um contexto de intenção crítica, vícios e deformações da sociedade, como em *O cortiço*, de Aluísio de Azevedo, obra que apresenta figuras com tiques e hábitos sociais passíveis de crítica. Entende-se por espaço psicológico a "necessidade de evidenciar atmosferas densas e perturbantes, projetadas sobre o comportamento, também ele normalmente conturbado, das personagens" (REIS; LOPES, 1988, p. 205). Como exemplo, os autores citam a obra *Manhã submersa*, de Vergílio Ferreira, que apresenta um espaço propício à humilhação, à angústia e à opressão sobre adolescentes.

Para D'Onófrío (2006), o espaço pode apresentar vários aspectos, podendo tornar-se dimensional ou não-dimensional. A primeira delas é comensurável e dimensional, dividindo-se em horizontal e vertical. "A noção de horizontalidade é própria do espaço humano ou natural, em oposição à verticalidade, que se relaciona com o espaço divino ou sobrenatural". (D'ONÓFRIO, 2006, p. 97). Com isso, o conceito de alto - relacionado com deuses ou divindades celestes - e baixo -

referindo-se a demônios e deuses do mundo subterrâneo - formam o espaço vertical em uma narrativa.

Sobre o espaço humano e vertical, o autor chama a atenção para interessantes conceitos temporais acerca de espaço tópico, atópico e utópico. "O espaço tópico é o espaço conhecido, onde se vive em segurança. Esse espaço de proteção admite uma escala de intimidade, cuja intensidade segue a linha ascendente: país, cidade, bairro, rua, casa, quarto, cama, útero". (D'ONÓFRIO, 2006, p. 97-8). O tópico é o espaço feliz e o atópico é o hostil, escreve D'Onófrío (2006), por ser o espaço desconhecido, que atrai pelo fascínio do mistério, é onde está o inimigo (florestas, cavernas, montes, mares). "O atópico é o espaço do sofrimento e da luta. O espaço utópico, enfim, é o lugar da imaginação e do desejo (o céu, por exemplo)" (D'ONÓFRIO, 2006, p. 98).

O espaço não-dimensional apresenta a oposição do espaço interior ou fechado e do exterior ou aberto. "O espaço interior é o espaço subjetivo, do eu que fala, o espaço da enunciação; o espaço exterior refere-se ao mundo dos objetos, ao relato" (D'ONÓFRIO, 2006, p. 98). Portanto, o espaço tem forte relação com os sentimentos e emoções transmitidos pelas personagens.

Evidentemente, todo texto literário possui seu espaço, na medida em que encerra um pedaço da realidade, estabelecendo uma fronteira entre ela e o mundo imaginário. O espaço da ficção constitui o cenário da obra, onde as personagens vivem seus atos e seus sentimentos. As descrições de cidades, ruas, casa, móveis, etc. funcionam como pano de fundo dos acontecimentos, constituindo índices da condição social da personagem (rica ou pobre, nobre ou plebeia) e de seu estado de espírito (ambiente fechado = angústia; paisagens abertas = sensação de liberdade). (D'ONÓFRIO, 2006, p. 98).

Antonio Dimas (1994) cita o romancista brasileiro Osman Lins como um dos principais responsáveis pelos estudos do espaço na narrativa. Lins (1976) distingue espaço de ambientação. "Por ambientação, entenderíamos o conjunto de processos conhecidos ou possíveis, destinados a provocar, na narrativa, a noção de um determinado ambiente. Para a aferição de espaço, levamos a nossa experiência de mundo" (LINS, 1976, p. 77). Portanto, para ele, o espaço é denotado e explícito; a ambientação é conotada e implícita.

Reis e Lopes (1988) chamam atenção para a relação do espaço com o tempo dentro da narrativa. A transformação de um objeto submetido a um sistema de

signos envolve também uma transformação espacial em uma temporal. A essa integração do tempo no espaço define-se cronótopo.

1.4 Tempo

Reis e Lopes (1988) definem o tempo da narrativa em duas instâncias: o tempo da história ou cronológico e o tempo psicológico. Para eles, o tempo da história refere-se ao tempo matemático propriamente dito, uma sucessão cronológica de eventos. Muitas vezes este não é estranho ao espaço, “sendo esta uma categoria pluridimensional e estática, necessariamente submetida à dinâmica temporal da narrativa, é natural que eventualmente se estabeleça uma verdadeira integração do espaço no tempo”. (REIS; LOPES, 1988, p. 222). Segundo D’Onófrío (2006), o tempo da história é marcado pela natureza ou pelo calendário.

Ainda segundo Reis e Lopes (1988), quando o tempo é relativo às vivências subjetivas da personagem, através de fatores de transformação e redimensionamento, ele sofre uma metamorfose. A isso chamam de tempo psicológico. É este o responsável pela mudança, pelo desgaste, pela evolução das vivências das personagens. “A dimensão humana do tempo e simultaneamente as suas virtualidades semânticas evidenciam-se sobretudo naquelas narrativas em que ao devir temporal é atribuído estatuto de evento diegético”. (REIS; LOPES, 1988, p. 221). Para D’Onófrío (2006), o tempo psicológico é relativo à personagem, sendo seu tempo interior, de percepção da realidade.

A partir da ideia de ordem, Genette (1979, p. 31) defende que a narrativa tem duas sequências temporais: o tempo do significado e o tempo do significante. Ou seja, em um está a história contada, no outro, a narração, a expressão, o discurso. Estudar o tempo de uma narrativa “é confrontar a ordem de disposição dos acontecimentos ou segmentos temporais no discurso narrativo com a ordem de sucessão desses mesmos acontecimentos ou segmentos temporais na história”. (GENETTE, 1979, p. 33). Com isso, Genette atenta para o fato do tempo da história nem sempre estar de acordo com o tempo da narrativa. A isso, chama-se de anacronia, que é a “discordância entre a ordem da história e a da narrativa” (Genette, 1979, p.34). A anacronia pode ser de duas espécies: analepse ou prolepse.

A analepse diz respeito ao *flashback*, isso é, reporta-se a um episódio anterior ao ponto de partida da narrativa. A prolepse corresponde ao *flashforward* ou antecipação, apresentando histórias que ainda não aconteceram na narrativa ou antecipando histórias que irão ocorrer. A analepse é, sem dúvidas, mais frequente que a prolepse, remontando aos primeiros textos literários conhecidos, como a *Odisséia*.

D'Onófrio (2006) defende que a temporalidade é um componente da narrativa em que se salientam as relações passado-presente-futuro e os aspectos incoativo-durativo-terminativo. “Enquanto as artes plásticas são espaciais, a ficção literária é uma arte predominantemente temporal: toda diegese pressupõe um começo, um meio e um fim” (D'ONÓFRIO, 2006, p. 99). Para ele, é preciso distinguir o tempo do discurso ou da enunciação do tempo da diegese ou do enunciado.

O tempo discursivo ou da enunciação diz respeito a relatividade do tempo do narrador e do tempo do leitor. Ou seja, é o tempo do eu que fala e do tu que ouve. D'Onófrio (2006) lembra que este pode ser linear (quando a narração segue a ordem cronológica) ou sofrer inversões (quando o narrador diz antes algo que aconteceu depois ou vice-versa). Portanto, no tempo do discurso ou da enunciação é onde ocorrem a analepse e a prolepse. Já o tempo diegético ou do enunciado, de acordo com D'Onófrio (2006), refere-se ao tempo dos acontecimentos, da história narrada, podendo ser cronológico ou psicológico, de acordo com os conceitos apresentados anteriormente.

2 INDÚSTRIA CULTURAL NA ERA DA CONVERGÊNCIA

O termo indústria cultural foi empregado pela primeira vez pelos pensadores alemães Theodor Adorno (1903-1969) e Max Horkheimer (1895-1973) na obra *Dialética do Esclarecimento* (1985). O livro é considerado a pedra angular das ideias que desencadeariam a Escola de Frankfurt. Nele, Adorno e Horkheimer criticam fortemente o capitalismo cultural, onde o domínio da mídia confere a todas as manifestações culturais um ar de semelhança. A parte central da obra é um dos primeiros e mais radicais ataques à indústria cultural. Para Adorno e Horkheimer, a indústria não apenas adapta seus produtos ao consumo das massas, mas determina o padrão de consumo.

A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica (2013) é um dos textos mais influentes do filósofo alemão Walter Benjamin (1892-1940). Além da primeira versão, escrita em 1935, mas publicada somente no ano seguinte, o texto teve outras três versões, estas publicadas após a morte do autor. Para este trabalho de conclusão, foi tomada como base de pesquisa a segunda versão do texto, conhecida por ser a mais radical e ousada sob o ponto de vista político e da teoria da técnica. Este ensaio de Benjamin anuncia as mudanças trazidas pelo advento da fotografia e do cinema, bem como as transformações no status da obra de arte, onde esta, segundo o autor, perde a sua característica única, a sua aura.

O sociólogo espanhol Manuel Castells (1942-) na obra *A sociedade em rede* (2005), escrita originalmente em 1996, analisa a evolução das tecnologias da informação de comunicação e como estas mudaram a forma de relação entre as pessoas. Com o surgimento de diversas formas de integração por meio de redes interativas e com o advento da internet, Castells defende que passamos por um momento de transição tecnológica de proporções históricas. Para ele, por meio desse novo sistema de comunicação, "mediado por interesses sociais, políticas governamentais e estratégias de negócios, está surgindo uma nova cultura: a cultura da virtualidade real". (CASTELLS, 2005, p. 415).

O norte-americano Henry Jenkins (1958-) é um dos pesquisadores de mídia mais respeitados do mundo. Jenkins estuda a ascensão das novas mídias e apresenta este novo paradigma, em que o público deixa de ser apenas receptor de informações e passa também a ser capaz de produzir e transmitir conteúdo. Uma

vez que os meios de comunicação tradicionais e as novas mídias convergem, vivemos a era transmídia, quando uma narrativa pode se expandir e ser distribuída por múltiplos canais. Assim, Jenkins encara a cultura da convergência como um fenômeno que revoluciona o modo de se encarar a produção de conteúdo em todo o mundo.

2.1 Indústria cultural

Para Adorno e Horkheimer (1985) a cultura contemporânea confere a tudo um ar de semelhança. "O cinema, o rádio e as revistas constituem um sistema. Cada setor é coerente em si mesmo e todos o são em conjunto" (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 113). Assim, milhões de pessoas participam deste sistema que impõe métodos de reprodução, resultando na disseminação de bens padronizados para a satisfação de necessidades iguais.

Adorno e Horkheimer foram os primeiros a encarar as artes e, conseqüentemente, os meios de comunicação, como indústrias, dizendo que estas definiam-se desta forma. "O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem". (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114). Desta forma, duvidavam das necessidades sociais das produções e da relevância artística empregada, uma vez que todo o sistema era visto como um grande negócio, precisando ser rentável, principalmente àqueles que mantinham o poder.

Quando um ramo artístico segue a mesma receita usada por outro muito afastado dele quanto aos recursos e ao conteúdo; quando, finalmente, os conflitos dramáticos das novelas radiofônicas tornam-se o exemplo pedagógico para a solução de dificuldades técnicas que à maneira do *jam*, são dominadas do mesmo modo que nos pontos culminantes da vida jazzística; ou quando a 'adaptação' deturpadora de um movimento de Beethoven se efetua do mesmo modo que a adaptação de um romance de Tolstoi pelo cinema, o recurso aos desejos espontâneos do público torna-se uma desculpa esfarrapada. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 115).

Adorno e Horkheimer (1985) defendem que, por meio da indústria cultural, os consumidores passaram a ser reduzidos a meros números estatísticos. Com isso, as produções artísticas seguiam simples padrões pré-determinados. As distinções entre filmes de diferentes categorias ou histórias publicadas em revistas de diferentes

preços deixavam de levar em consideração seus conteúdos, mas passavam a relevar apenas a classificação e a computação estatística dos consumidores. Para todo o tipo de público algo estava previsto. Cada indivíduo deveria se comportar de acordo com sua posição previamente caracterizada e escolher, quase que espontaneamente, os tipos de produtos fabricados para sua categorização.

Para fortalecer este pensamento, Adorno e Horkheimer traçam um paralelo entre a indústria automobilística e a indústria cultural. “A diferença entre a série Chrysler e a série General Motors é no fundo uma distinção ilusória”. (ADORNO; HORKHEIMER, p.116). A diferença de atributos apresentadas nos modelos automotivos destas marcas seriam uma fachada ilusória para as semelhanças que apresentavam. Para eles, o mesmo acontecia no cinema, com as produções da Warner Brothers e da Metro Goldwyn Mayer. Os pensadores alemães escrevem que as “vantagens e desvantagens que os conhecedores discutem servem apenas para perpetuar a ilusão da concorrência e da possibilidade de escolha”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 116). Essa falsa sensação de concorrência e distinção ficaria mais evidente com a evolução dos meios técnicos e a uniformização dos padrões de produção.

Até mesmo as diferenças entre os modelos mais caros e mais baratos da mesma firma se reduzem cada vez mais: nos automóveis, elas se reduzem ao número de cilindros, capacidade, novidade dos *gadgets*, nos filmes ao número de estrelas, à exuberância da técnica, do trabalho e do equipamento, e ao emprego de fórmulas psicológicas mais recentes. [...] Os valores orçamentários da indústria cultural nada têm a ver com os valores objetivos, com o sentido dos produtos. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 116).

Adorno e Horkheimer (1985) falam de um esquematismo produzido pela indústria cultural. Para eles, este seria o primeiro serviço prestado por ela ao cliente. Dessa forma, para o consumidor, não há nada mais a classificar que já não tenha sido previsto no esquematismo da produção. “Não somente os tipos das canções de sucesso, os astros, as novelas ressurgem ciclicamente como invariantes fixos, mas o conteúdo específico do espetáculo é ele próprio derivado deles e só varia na aparência”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 117). Assim, defendem os alemães, na indústria cultural a fórmula substitui a obra.

Os detalhes tornam-se fungíveis. A breve sequência de intervalos, fácil de memorizar, como mostrou a canção de sucesso; o fracasso temporário do

herói, que ele sabe suportar como *good sport* que é; a boa palmada que a namorada recebe da mão forte do astro; sua rude reserva em face da herdeira mimada são, como todos os detalhes, clichês prontos para serem empregados arbitrariamente aqui e ali completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 117-118).

Sob o aspecto de padronização e esquematismo, Walter Benjamin (2013) diz que a obra de arte, em sua essência, sempre foi reproduzível. O que os homens realizavam era possível ser reproduzido por outros homens. A imitação era praticada por discípulos em seus exercícios, pelos mestres na difusão da técnica e por terceiros com fins comerciais. Porém, a reprodução técnica da obra de arte representa um novo processo, que se desenvolve pela história através de longos intervalos temporais e com intensidade crescente. Para Benjamin (2013), a litografia estabeleceu um novo padrão no que diz respeito à reprodutibilidade.

Com a litografia, a técnica reprodutiva atinge um patamar fundamentalmente novo. O procedimento muito mais sucinto, que distingue a aplicação do desenho sobre uma pedra de seu entalhe em um bloco de madeira ou de sua fresagem em uma placa de cobre, deu às artes gráficas pela primeira vez a possibilidade de trazer sua produção ao mercado não apenas massivamente (como até então), mas também em variações diariamente renovadas. (BENJAMIN, 2013, p. 52-53).

Assim, as artes gráficas passaram a ser capazes de ilustrar a vida cotidiana. O próximo grande avanço, segundo Benjamin (2013), dá-se com a fotografia. “Com a fotografia, a mão foi a primeira vez aliviada das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução figurativa, as quais recairiam a partir daí exclusivamente sobre o olho”. (BENJAMIN, 2013, p. 53). O olho capta informações mais rapidamente do que a mão desenha, por isso o processo de reprodução de imagens evoluiu de tal forma que situou-se no mesmo nível da palavra oral. “Se a litografia encerrava virtualmente o jornal ilustrado, também o cinema falado encontrava-se latente na fotografia”. (BENJAMIN, 2013, p. 53). Somando-se a isso, a reprodução técnica do som inicia-se no fim do século XIX. Por meio disso, era possível para a reprodutibilidade técnica não apenas transformar seus objetos em uma totalidade das obras de arte tradicionais, mas também conquistar um lugar próprio entre os procedimentos artísticos. Deste modo, Benjamin (2013) examina as duas funções da evolução da reprodutibilidade técnica: a reprodução da obra de arte e a arte cinematográfica, mostrando que as transformações trazidas pela técnica causam uma revolução no campo artístico.

Essa padronização de produção cultural, para Adorno e Horkheimer (1985), constitui um fim único: ocupar a mente dos trabalhadores até o próximo dia de trabalho. Para isso, é necessário que os produtos culturais adquiram um caráter de entretenimento. Porém, isso já não era algo inédito e, para caracterizar a indústria cultural, as obras foram niveladas de acordo com a época.

O entretenimento e os elementos da indústria cultural já existiam muito tempo antes dela. Agora, são tirados do alto e nivelados à altura dos tempos atuais. A indústria cultural pode se ufanar de ter levado a cabo com energia e de ter erigido em princípio a transferência muitas vezes desajeitada da arte para a esfera do consumo, de ter despido a diversão de suas ingenuidades inoportunas e de ter aperfeiçoado o feitio das mercadorias. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 126).

Portanto, a indústria cultural é a indústria da diversão. “Seu controle sobre os consumidores é mediado pela diversão, e não é por um mero decreto que esta acaba por se destruir, mas pela hostilidade inerente ao princípio da diversão por tudo aquilo que seja mais do que ela própria”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 128). Assim, o poder da indústria cultural se dá através da necessidade produzida sobre o público. “Ela é procurada por quem quer escapar ao processo de trabalho mecanizado, para se pôr de novo em condições de enfrentá-lo”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 128). Dessa forma, a mecanização da produção atinge um patamar de influência direta sobre o lazer e a felicidade das pessoas. Este pensamento, segundo Adorno e Horkheimer (1985), determina a fabricação de mercadorias destinadas exclusivamente à diversão, que não passam de fachadas da reprodução do cotidiano destas pessoas.

Por este modo, a fusão da cultura e do entretenimento “não se realiza apenas como depravação da cultura, mas igualmente como espiritualização forçada da diversão”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 134). Quanto mais firme o posicionamento da indústria cultural, mais ela influencia as necessidades dos consumidores, “produzindo-as, dirigindo-as, disciplinando-as e, inclusive suspendendo a diversão: nenhuma barreira se eleva contra o progresso cultural”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 135).

Assim, para Adorno e Horkheimer (1985, p. 135), o mercado gerado pela indústria cultural configura uma apologia da sociedade. Segundo eles, se a necessidade de diversão foi imposta pela indústria e se as massas demandavam obras para seus perfis determinados, então é possível perceber na diversão uma

tentativa de imposição de mercadorias. Desta forma, Adorno e Horkheimer (1985, p. 135) defendem que divertir-se é estar de acordo. Isso só é possível quando a obra esquece seu processo social e abandona a sua capacidade de reflexão.

Divertir significa sempre: não ter que pensar nisso, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado. A impotência é a sua própria base. É na verdade uma fuga, mas não, como afirma, uma fuga da realidade ruim, mas da última ideia de resistência que essa realidade ainda deixa subsistir. A liberação prometida pela diversão é a liberação do pensamento como negação. O descaramento da pergunta retórica: 'Mas o que é que as pessoas querem?' consiste em dirigir-se às pessoas como sujeitos pensantes, quando sua missão específica é desacostumá-las da subjetividade. Mesmo quando o público se rebela contra a indústria cultural, essa rebelião é o resultado lógico do desamparo para o qual ela própria educou. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 135).

No que diz respeito à capacidade de reflexão da obra de arte e de sua reprodutibilidade, Benjamin (2013) é crítico. Para ele, mesmo na reprodução mais perfeita de uma obra de arte um elemento está ausente: o seu *hic et nunc*. Este aqui e agora, esta existência única, é que desdobra à história da obra. É este o fator que constitui o conteúdo da sua autenticidade. "A totalidade do campo da autenticidade mantém-se alheia à reprodutibilidade - e naturalmente não somente à reprodutibilidade técnica". (BENJAMIN, 2013, p. 54). A reprodução técnica através da fotografia, por exemplo, pode acentuar aspectos do original ou, por meio de ampliação e câmera lenta, apresentar imagens que fogem à ótica natural. Além disso, ela pode colocar a cópia em situações impossíveis para o próprio original, como aproximar pessoas da obra por meio da fotografia ou levar o som de uma orquestra para um pequeno quarto.

Formulado de modo geral, a técnica reprodutiva desliga o reproduzido do campo da tradição. Ao multiplicar a reprodução, ela substitui sua existência única por uma existência massiva. E, na medida em que ela permite à reprodução ir ao encontro do espectador em sua situação particular, atualiza o reproduzido. (BENJAMIN; 2013, p. 55).

Desta forma, Benjamin (2013) apresenta o conceito de aura da obra de arte. Para ele, aura é uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais. É a aparição única de uma coisa distante, por mais próximo que ela esteja. "Observar calmamente, em uma tarde de verão, uma paisagem montanhosa no horizonte, ou um ramo que joga sua sombra sobre o observador - é isso que significa respirar a aura dessas montanhas, desse ramo". (BENJAMIN, 2013, p. 57).

Então, segundo ele, na era da reprodutibilidade técnica o que se atrofia da obra de arte é exatamente a sua aura.

Portanto, a unicidade da obra de arte é igual à sua inserção no contexto da tradição. Através da reprodutibilidade técnica a obra de arte se emancipa de sua existência dependente do *hic et nunc*. Com isso, a obra reproduzida é cada vez mais a reprodução de uma obra criada para ser reproduzida. “Por exemplo, é possível uma multiplicidade de revelações a partir de uma chapa fotográfica; a pergunta pela revelação autêntica não faz sentido”. (BENJAMIN, 2013, p. 59). No cinema, a reprodutibilidade técnica da obra não é, diferentemente da literatura ou da pintura, uma condição externa à sua difusão maciça. Com isso, o filme é uma criação da coletividade

A reprodutibilidade técnica das obras cinematográficas funda-se imediatamente sobre a técnica de sua produção. Esta não somente possibilita do modo mais imediato a difusão massiva das obras cinematográficas, mas força-a. Ele a força pois a produção de um filme é tão cara que um indivíduo - o qual poderia pagar por um quadro - não pode mais pagar por um filme. (BENJAMIN, 2013, p. 59).

Quando escreve sobre a fotografia e, por consequência, sobre o cinema, ambos vistos pelo viés de artes, Benjamin (2013) é enfático. Para ele, fotografar um quadro é um modo de reprodução, enquanto fotografar em um estúdio cinematográfico uma passagem fictícia, não é. No primeiro caso ocorre uma simples reprodução da obra de arte; no segundo, o objeto reproduzido não é uma obra de arte em si. “A obra de arte surge aqui somente com a montagem. Uma montagem da qual cada parte constituinte singular é a reprodução de um evento que não é uma obra de arte em si, nem gera uma por meio de sua fotografia”. (BENJAMIN, 2013, p. 68).

Dessa forma, segundo Benjamin (2013), a gravação de um filme apresenta um espetáculo jamais visto em outras épocas. “Ela apresenta um evento para o qual não há um único ponto de vista de onde o aparato de gravação, o maquinário de iluminação, a equipe técnica - objetos não pertencentes à cena enquanto tal - não entrem no campo de visão do espectador”. (BENJAMIN, 2013, p. 79). A construção cinematográfica é coletiva. O intérprete de um filme representa diante de especialistas, “os quais, na qualidade de diretor de produção, diretor, operador de

câmera, engenheiro acústico, iluminador etc., podem tomar a todo o tempo a atitude de interferir em sua performance artística”. (BENJAMIN, 2013, p. 68).

Adorno e Horkheimer (1985) chamam a atenção para que, mesmo com toda a evolução nas técnicas de reprodução e nas especialidades, a indústria cultural segue apoiando-se nos estereótipos. Com isso, os autores destacam a imutabilidade imposta pela cultura. “Eternamente sorriem os mesmo bebês nas revistas, eternamente ecoa o estrondo da máquina de jazz. [...] o pão com que a indústria cultural alimenta os homens continua a ser a pedra da estereotipia”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 139).

Portanto, na indústria cultural, de acordo com Adorno e Horkheimer (1985), o indivíduo é ilusório. E isso não apenas pela padronização do modo de produção, mas também pela pseudo-individualidade apresentada. “O individual reduz-se à capacidade do universal de marcar tão integralmente o contingente que ele possa ser conservado como o mesmo”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 144-145). Para eles, o ar de obstinada reserva ou a postura elegante de um indivíduo apresentada em alguma cena é algo produzido em série, da mesma forma como as fechaduras Yale, diferenciadas por apenas alguns milímetros das outras. Dessa forma, há um culto do barato. Há, para os autores, uma conexão da cultura com a publicidade.

De acordo com Benjamin (2013), a reprodutibilidade técnica da obra de arte muda a relação da massa com a arte. No cinema, mais que em qualquer outra arte, as reações do indivíduo - que constituem a reação coletiva do público -, são condicionadas pelo caráter coletivo dessa reação. As obras cinematográficas são objetos de recepção coletiva. Desse modo, “dentre as funções sociais do filme, a mais importante é gerar o equilíbrio entre o ser humano e a aparelhagem”. (BENJAMIN, 2013, p. 83). Isso dá-se não apenas como o homem se representa diante das câmeras, mas pelo modo com que o cinema representa o mundo por meio do aparelho.

Enquanto, por um lado, o filme aumenta a compreensão das coerções que regem nossa existência - por meio de *close-ups*, enfatizando detalhes escondidos em objetos de cena correntes, por meio da investigação de ambientações banais sob a liderança genial da objetiva -, por outro, ele nos assegura um campo de ação monstruoso e inesperado. (BENJAMIN, 2013, p. 83).

Adorno e Horkheimer (1985) defendem que o gosto dominante torna-se padrão de beleza e transforma-se em ideal publicitário. As estrelas mais bem pagas parecem reclames publicitários para as mais diversas marcas. “O cinema faz propaganda do truste cultural enquanto totalidade; no rádio, as mercadorias em função das quais se cria o patrimônio cultural também são recomendadas individualmente”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 146). A indústria cultural causa a impressão no espectador desta estar oferecendo muito pelo que está se pagando.

Dessa maneira, segundo Adorno e Horkheimer (1985), a cultura é uma mercadoria paradoxal. “Ela está tão completamente submetida à lei da troca que não é mais trocada. Ela se confunde tão cegamente com o uso que não se pode mais usá-la”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 151). Assim, ela se funde com a publicidade. Por fins econômicos, a publicidade é o elixir da vida da cultura. “Cada filme é um *trailer* do filme seguinte, que promete reunir mais uma vez sob o mesmo sol exótico o mesmo par de heróis; o retardatário não sabe se está assistindo ao *trailer* ou ao filme mesmo”. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 153). Para eles, tanto técnica quanto economicamente, a publicidade e a indústria cultural se misturam. O *close* de uma atriz em um filme serve de publicidade em seu nome. A repetição de um produto cultural é a repetição de um mesmo *slogan*. A técnica reduz-se em psicotécnica.

2.2 Sociedade em rede e cultura da convergência

Com o advento da internet e a integração de várias formas de comunicação em uma rede interativa, Castells sustenta na obra *A sociedade em Rede* (2005), publicada originalmente em 1996, que vivemos uma transformação tecnológica de dimensões históricas. Para ele, encontramos a “formação de um hipertexto e uma metalinguagem que, pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana”. (CASTELLS, 2005, p. 414). Segundo o sociólogo espanhol, a integração de imagens, sons e texto no mesmo sistema, partindo de múltiplos locais, em uma rede global, com possibilidade de acesso aberto e preço acessível muda de maneira fundamental o caráter da comunicação. E vai além: Castells defende que, como a cultura é

determinada por meio da comunicação, nossas culturas também são transformadas por esse sistema tecnológico.

No momento em que redijo, esse novo sistema ainda não está totalmente instalado, e seu desenvolvimento acontecerá em ritmo e distribuição geográfica irregulares nos próximos anos. No entanto, é certo que se desenvolverá e abarcará pelo menos as atividades dominantes e os principais segmentos da população de todo o planeta. Ademais, ele já existe, de modo fragmentado, no novo sistema de mídia, nos sistemas de telecomunicações que se alteram rapidamente, nas redes de interação já formadas na Internet, na imaginação das pessoas, nas políticas dos governos e nas pranchetas dos escritórios das empresas. O surgimento de um novo sistema eletrônico de comunicação caracterizado pelo seu alcance global, integração de todos os meios de comunicação e interatividade potencial está mudando e mudará para sempre nossa cultura. (CASTELLS, 2005, p. 414).

Desse modo, “a Internet pode contribuir para a expansão dos vínculos sociais numa sociedade que parece estar passando por uma rápida individualização e uma ruptura cívica”. (CASTELLS, 2005, p. 445). Assim, as comunidades virtuais são mais fortes do que se imaginava, apresentando casos de solidariedade recíproca na rede. “De fato, a comunicação on-line incentiva discussões desinibidas, permitindo assim a sinceridade”. (CASTELLS, 2005, p. 445). Dessa forma, essas comunidades transcendem a distância, tem natureza assíncronica, relacionam a disseminação veloz da comunicação de massa com a penetração da comunicação pessoal. “Os vínculos cibernéticos oferecem a oportunidade de vínculos sociais para pessoas que, caso contrário, viveriam vidas sociais mais limitadas [...]” (CASTELLS, 2005, p. 446). Além desses fatores, a internet estimula uma comunicação mais desinibida, como lembra Castells (2005). Devido à proteção do meio eletrônico, mulheres e outras minorias sociais tendem a se expressar de maneira mais aberta.

Esse novo sistema de comunicação eletrônica formado pela fusão da mídia de massa global com a comunicação por intermédio de computadores recebeu a alcunha de multimídia. Portanto, o meio multimídia é “caracterizado pela integração de diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo”. (CASTELLS, 2005, p. 450). Ele estende o alcance da comunicação eletrônica para todos os momentos da vida, da casa ao trabalho, de escolas a hospitais, de entretenimento a viagens. Castells (2005) cita que a partir da década de 1990, governos e empresas de todo o mundo investiram em uma corrida intensa para a instalação desse sistema, considerado principalmente como uma forma de poder. Mais de uma década depois do emprego do termo multimídia por Castells, Jenkins (2009) utiliza a

nomenclatura transmídia para se referir a uma definição muito semelhante a essa apresentada pelo sociólogo espanhol, como abordaremos na sequência.

Levando-se em conta o grande sucesso dos provedores de serviços de Internet [...] e a rápida difusão da comunicação pessoal via Internet, a observação tende a sugerir que o entretenimento sob demanda, diversificado e produzido em massa, pode não ser a escolha óbvia para os usuários de multimídia, embora esteja claro ser essa a opção estratégica das empresas comerciais que modelam o setor. Poderá haver uma tensão cada vez maior entre os produtos para 'infotainment' (mistura de informação e entretenimento), guiados pela ideologia imaginada por centros de pesquisa sobre o que as pessoas são, e a necessidade de comunicação pessoal e aperfeiçoamento de informação [...], que poderia também expandir-se num novo tipo de televisão. (CASTELLS, 2005, p. 455).

Castells (2005) define esse novo sistema como a cultura da virtualidade real. “É um sistema em que a própria realidade é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências [...] se transformam na experiência”. (CASTELLS, 2005, p. 459). Com isso, torna-se um meio tão abrangente que as mensagens de todos os tipos são incluídas de maneiras diversificadas, de modo que absorvem, no mesmo texto multimídia, toda a experiência humana, incluindo passado, presente e futuro.

O que caracteriza o novo sistema de comunicação, baseado na integração em rede digitalizada de múltiplos modos de comunicação, é sua capacidade de inclusão e abrangência de todas as expressões culturais. Em razão de sua existência, todas as espécies de mensagens do novo tipo de sociedade funcionam em um modo binário: presença/ausência no sistema multimídia de comunicação. Só a presença nesse sistema integrado permite a comunicabilidade e a socialização da mensagem. Todas as outras mensagens são reduzidas à imaginação individual ou às subculturas resultantes de contato pessoal, cada vez mais marginalizadas. (CASTELLS, 2005, p. 460-461).

Segundo Castells (2005), devido à versatilidade e à diversificação, essa cultura da virtualidade real é capaz de integrar todas as formas de expressão, assim como a diversidade de valores, interesses e pensamentos, inclusive conflitos sociais. “A inclusão da maioria das expressões culturais no sistema de comunicação integrado baseado na produção, distribuição e intercâmbio [...] têm consequências importantes para as formas e processos sociais”. (CASTELLS, 2005, p. 461). Dessa forma, esse novo sistema de comunicação modifica fortemente o espaço e o tempo, dimensões básicas da vida humana. “O espaço de fluxos e o tempo intemporal são as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos

sistemas de representação [...], onde o faz-de-conta vai se tornando realidade”. (CASTELLS, 2005, p. 462). De acordo com o sociólogo espanhol, localidades perdem seu sentido cultural, histórico e geográfico, reintegrando-se nas redes, gerando um espaço de fluxos, substituindo o espaço de lugares. O tempo é apagado nesse sistema, uma vez que passado, presente e futuro podem ser programados para interagir entre si em uma mesma mensagem.

Com o estudo da convergência, Jenkins (2009) eleva esse conceito de interatividade e novas mídias a um novo patamar. Ele defende que a cultura da convergência é onde as velhas e as novas mídias colidem, "onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis". (JENKINS, 2009, p. 29). Sobre a cultura da convergência ele cita a relação entre três conceitos: convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva.

Por convergência, Jenkins (2009) se refere ao fluxo de conteúdos através de diversas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplas indústrias midiáticas e ao comportamento migratório do público dos meios de comunicação, que em busca das experiências de entretenimento que deseja está disposto a ir a qualquer lugar. “Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando”. (JENKINS, 2009, p. 29). Neste mundo da convergência midiática, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por meio de muitas plataformas de mídia. E esta circulação constante de conteúdos depende intensamente da participação ativa dos consumidores.

Desse modo, Jenkins (2009) escreve que a cultura participativa contrasta com as noções ultrapassadas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. “Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras [...]” (JENKINS, 2009, p. 30). Ou seja, na cultura participativa os consumidores são convidados a fazer parte de modo ativo da criação e do compartilhamento de novos conteúdos.

Assim, de acordo com Jenkins (2009), a convergência não ocorre através dos mais modernos aparelhos, mas sim dentro dos cérebros de consumidores

individuais e nas interações sociais destes com outros. O consumo passa a ser um processo coletivo e isso Jenkins (2009) trata como inteligência coletiva, termo cunhado pelo ciberteórico francês Pierre Lévy, na obra *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço* (2003). Para o francês, inteligência coletiva é “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”. (LÉVY, 2003, p. 28). Dessa forma, para Lévy, a inteligência coletiva é distribuída a toda parte com o intuito de desencadear um processo positivo de reconhecimento e mobilização das competências.

Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. (JENKINS, 2009, p. 30).

Jenkins (2009) encara a convergência das mídias além de uma simples mudança tecnológica. Para ele, a convergência modifica a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. E mais, altera também as lógicas de operação da indústria midiática e de processamento de notícias e entretenimento dos consumidores. “Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares”. (JENKINS, 2009, p. 43). Por isso, Jenkins é enfático: “a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final”. (JENKINS, 2009, p. 43).

Sendo assim, a convergência é tanto um processo corporativo (de cima para baixo) quanto um processo de consumidor (de baixo para cima), afirma Jenkins (2009). Dessa forma, segundo ele, a convergência corporativa e a convergência alternativa coexistem. Esse novo paradigma de mídia provoca expectativas de um fluxo livre de ideias e conteúdos, inspirando os consumidores a requisitar o direito de participar mais plenamente de sua cultura.

Empresas de mídia estão aprendendo a acelerar o fluxo de conteúdo de mídia pelos canais de distribuição para aumentar as oportunidades de lucros, ampliar mercados e consolidar seus compromissos com o público. Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter

um controle mais completo sobre o fluxo da mídia e para interagir com outros consumidores. (JENKINS, 2009, p. 46).

De acordo com Jenkins (2009), três termos obrigam a indústria midiática a aceitar a convergência: extensão, sinergia e franquia. Extensão é uma nomenclatura utilizada para se referir à tentativa de “expandir mercados potenciais por meio do movimento de conteúdos por diferentes sistemas de distribuição”. (JENKINS, 2009, p. 47). Sinergia é empregada para descrever as oportunidades econômicas apresentadas em relação a posse e ao controle de todas essas manifestações. Por fim, franquia refere-se ao “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (JENKINS, 2009, p. 47). Por meio destes argumentos, Jenkins demonstra como a convergência midiática remodela a relação entre produtores e consumidores de mídia.

A convergência exige que as empresas de mídia repensem antigas suposições sobre o que significa consumir mídias, suposições que moldam tanto decisões de programação quanto de marketing. Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação. Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente. Se o trabalho de consumidores de mídia já foi silencioso e invisível, os novos consumidores são agora barulhentos e públicos. (JENKINS, 2009, p. 47).

A cultura da convergência gerou o surgimento de uma nova estética midiática: a narrativa transmídia. Jenkins a define como “a arte da criação de um universo”. (JENKINS, 2009, p. 49). Esta estética apresenta novas exigências aos consumidores, dependendo de participação ativa em comunidades de conhecimento. “Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. (JENKINS, 2009, p. 138). Para o autor, nesta concepção de narrativa, o ideal é que cada meio faça o que faz de melhor, que cada acesso à franquia seja autônomo, para que não seja obrigatório assistir ao filme para gostar do jogo, e vice-versa. Dessa forma, cada produto é um ponto diferente de acesso à franquia.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de

outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p. 49).

Assim, Jenkins (2009) argumenta que, quando os consumidores compreendem uma narrativa por meio de diversas mídias, estes obtêm uma profundidade de experiência que motiva mais o consumo. "Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor". (JENKINS, 2009, p. 138). Dessa forma, o modelo transmídia catalisou uma evolução. Passamos da televisão com hora marcada para a televisão de envolvimento. Visto de um lado criativo, Jenkins (2009) cita uma lista de programas inovadores como *Alias*, *Lost*, *24 Horas*, *Battlestar Galactica*, *Família Soprano*, *The Shield*, *The Wire* e *Heroes*, que definiram este aspecto de televisão de envolvimento. Para ele, estas séries são marcadas por complexidade formal e narrativa, em sua maioria representadas por um elenco fixo, com longos arcos de história e uma intensificação e prorrogação de enigmas narrativos.

Assim, *Lost* equilibra charadas (Qual a situação da ilha? O que podemos aprender decifrando o mapa?) com histórias progressas dos personagens (Como cada um deles chegou ali? Que problemas enfrentam em casa?) e enigmas narrativos (O que acontecerá depois, à medida que os personagens fizerem alianças interpessoais lutarem contra os Outros e passarem por um processo de redenção e corrupção pessoal?). (JENKINS, 2009, p. 168-169).

Estes programas complexos de hoje, para Jenkins (2009), entregam entretenimento de gênero, com o intuito de atrair um público mais jovem, que estava migrando da televisão rumo a jogos ou outros entretenimentos interativos. Uma vez que esses fãs são envolvidos por um programa, eles exigem um relacionamento mais intenso e profundo com o conteúdo da franquia. Esse processo faz com a narrativa transmídia passe a se tornar uma nova fórmula de se fazer televisão.

Entre 2006 e 2007, as redes estavam anunciando estratégias transmídia para todos os seus programas. [...] Uma das estratégias mais comuns foi o desenvolvimento de cenas curtas adicionais para consumo via plataformas móveis (como a série de 'mobisodes' (*mobile episodes*), desenvolvidos em torno de personagens secundários em *The Office*, ou uma trama altamente compactada para *24 Horas*), a utilização de jogos de realidade alternativa em séries como *Lost* ou *Torchwood*, livros derivados incorporados à ficção (como *Bad Twin*, de *Lost*, ou *Oakdale Confidential*, de *Guiding Light*), podcasts que ofereciam um vislumbre mais íntimo dos processos de produção [...], e perfis em sites de relacionamento, permitindo aos fãs expressar suas afinidades com personagens específicos [...]. (JENKINS, 2009, p. 169-170).

De acordo com Jenkins, Green e Ford (2014), o que acontece na televisão contemporânea é uma transição de um processo de ver TV com hora marcada para um paradigma baseado no engajamento. Na forma antiga, os telespectadores organizam suas vidas para estar em casa para assistir seus programas favoritos. Nos modelos baseados no engajamento, a audiência é vista como uma “cooperativa de agentes ativos cujo trabalho pode gerar formas alternativas de valor de mercado”. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 153). Essa abordagem favorece os públicos que buscam conteúdo através de vários canais, valorizando a propagação dos textos de mídia, “uma vez que as audiências engajadas são mais propensas a recomendar, discutir, pesquisar, repassar e até gerar material novo em resposta”. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 153).

O conceito de cultura participativa anteriormente apresentado acarreta em uma “revitalização do processo tradicional, em resposta aos conteúdos da cultura de massa”. (JENKINS, 2009, p. 49). Para o autor, na medida em que as novas tecnologias proporcionam a pessoas comuns as ferramentas para a produção de conteúdo e um sistema de distribuição confiável, esse processo passa a ser uma ameaça à indústria cultural e sua propriedade intelectual. De acordo com Jenkins, Green e Ford (2014), os públicos se fazem presente ao modelarem os fluxos de mídia. Com isso, produtores, gerentes de marca, profissionais de serviços ao consumidor e comunicadores corporativos estão ligados na necessidade comercial de ouvi-los e de interagir com eles de maneira direta.

Essa mudança [...] sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, em que o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes. E estão fazendo isso não como indivíduos isolados, mas como integrantes de comunidades mais amplas e de redes que lhes permitem propagar conteúdos muito além de sua vizinhança geográfica. (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 24).

Para Jenkins (2009), os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, se recusando a simplesmente aceitar o que recebem, insistindo no direito de se tornar um participante. “Os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia; a fascinação pelos universos ficcionais muitas vezes inspira novas formas de produção cultural, de figurinos a fanzines e, hoje, de cinema digital”. (JENKINS, 2009, p. 188). Para o autor, o que mudou é que a web representa

um ótimo canal de distribuição para a produção cultural amadora. “Os amadores têm feito filmes caseiros há décadas; agora, esses filmes estão vindo a público”. (JENKINS, 2009, p. 188).

3 ANÁLISE DA NARRATIVA DE *LOST*

3.1 Metodologia

Por este trabalho de conclusão tratar-se do estudo de um produto audiovisual, como metodologia utilizamos a análise da narrativa a partir de imagem e a análise semiótica visual. A imagem e seus signos, sua função cognitiva, contexto linguístico, e manifestações em diferentes mídias são bases fundamentais para a compreensão de diversas disciplinas e estudos, em especial de uma narrativa audiovisual.

As investigações das imagens se distribuem por várias disciplinas de pesquisa, tais como a história da arte, as teorias antropológicas, sociológicas, psicológicas da arte, a crítica de arte, os estudos das mídias a semiótica visual, as teorias da cognição. O estudo da imagem é, assim, um empreendimento interdisciplinar (SANTAELLA; NOTH, 1998, p. 13).

Coutinho (2006, p. 330) escreve que a expressão imagem vem do latim *imago*, cujo sentido é o de toda e qualquer visualização percebida pelo ser humano, podendo ser em forma de objeto, obra de arte, registro foto-mecânico, construção pictórica, como pintura, desenho e gravura, ou até de pensamento, com imagens mentais. Portanto, de forma geral, Coutinho (2006) defende que a análise de imagens seria um aspecto natural de todos os seres humanos, sendo esta uma forma de comunicação com a sociedade. Esta capacidade de comunicar que as imagens possuem é o principal fator de análise. Assim, o estudo da imagem compreende as mensagens visuais como um produto de comunicação, em especial aquelas encontradas no meios de massa.

É precisamente essa capacidade das imagens de comunicar uma mensagem que constitui o aspecto principal de sua análise. Em outras palavras, interessa à Análise de Imagem compreender as mensagens visuais como produtos comunicacionais, especialmente aquelas inseridas em meios de comunicação de massa: fotografias impressas em jornais, anúncios publicitários, filmes, imagens difundidas pela televisão ou ainda disponíveis na internet. (COUTINHO, 2006, p. 330-331).

De acordo com Coutinho (2006, p. 331), nas pesquisas em comunicação considera-se a análise de imagens em três grandes grupos de estudos: imagem como documento, imagem como narrativa e *Exercícios do ver*. Para este trabalho de conclusão, por tratar-se de narrativa, interessa-nos a segunda abordagem. Na

análise da imagem como narrativa, há um "significativo número de trabalhos que se dedicam à análise da imagem em movimento, seja ela televisiva, em vídeo ou ainda de filmes (cinema)". (COUTINHO, 2006, p. 333). Dessa forma, utilizamos esta linha de análise para o estudo da narrativa da série *Lost*. Assim, Coutinho (2006, p. 341) chama a atenção para os fatores a se observar em uma análise com imagens em movimento, em que ela destaca os aspectos temporais das obras audiovisuais.

A análise da imagem cinética, para além da aparente naturalidade propiciada pelo movimento, deve levar em conta especialmente os aspectos temporais desse registro visual, o desenrolar da cena, e a forma pela qual se mostram esses momentos. Assim, [...] o tempo de duração, ou seja, por quanto tempo se exhibe determinada imagem, o ritmo de montagem ou edição das cenas, a forma de encadeamento dos registros visuais e os chamados movimentos de câmera são aspectos a observar na análise da mensagem cinematográfica, televisiva ou videográfica. (COUTINHO, 2006, p. 341).

Coutinho (2006) atenta para a evolução tecnológica da computação gráfica e da edição audiovisual, fato que possibilita maiores manipulações e criações de imagens. Com isso, segundo ela, ocorre uma mudança nos estilos de narrativa da linguagem cinética. Essa evolução da tecnologia possibilita as obras audiovisuais apresentarem diversos efeitos especiais e trabalharem fortemente a pós-produção. Coutinho (2006, p. 343) reitera que na "análise de registros visuais cinéticos é fundamental relacionar a imagem analisada ao papel daquela mensagem visual em determinado gênero ou categoria da linguagem audiovisual".

No campo da semiótica, Codato e Lopes (2006, p. 210) escrevem que "a semiótica se apresenta como uma técnica portadora de modelos específicos, para serem aplicados dependendo do tipo de fenômeno de circulação dos discursos comunicativos". Assim, para eles, a semiótica não é uma teoria da comunicação, mas sim uma ferramenta que estuda o sentido construído.

Pode-se dizer que houve um longo tempo necessário para o desenvolvimento e o amadurecimento de uma teoria que lida com as formas do discurso, com suas leis internas, suas permutações, e que hoje em dia é reconhecida como uma ciência cujos princípios e limites estão permanentemente sendo repensados por parte dos pesquisadores que se interessam pelos estudos da linguagem, de suas formas comunicantes e da manifestação do sentido. (CODATO; LOPES, 2006, p. 210).

Acerca do campo da semiótica, Santaella e Noth (1998) conceituam a imagem entre representação e imaginação e como signo icônico e plástico. Para

eles, o conceito de imagem está dividido por dois aspectos opostos. “Um descreve a imagem direta perceptível ou até mesmo existente. O outro contém a imagem mental simples, que, na ausência de estímulos visuais, pode ser evocada”. (SANTAELLA; NOTH, 1998, p. 36). Essa dualidade semântica da imagem caracteriza-se como percepção e imaginação, respectivamente.

Já sobre a dicotomia de signos icônicos e signos plásticos, Santaella e Noth citam que as imagens “podem ser observadas tanto na qualidade de signos que representam aspectos do mundo visível quanto em si mesmas, como figuras puras e abstratas ou formas coloridas”. (SANTAELLA; NOTH, 1998, p. 37). Essa diferença é refletida, de acordo com eles, na oposição dos conceitos. Com isso, “as imagens como semelhança de signos retratados pertencem à classe dos ícones”. (SANTAELLA; NOTH, 1998, p. 37). Em contrapartida, os signos plásticos, predominantemente, possibilitam “a análise semiótica de imagens que não representam coisa alguma”. (SANTAELLA; NOTH, 1998, p. 38).

Dessa maneira, a análise semiótica prevê o estudo de signos com base nos conceitos de similaridade e imitação, através dos signos icônicos, ao mesmo tempo que permite compreender imagens sem uma representação anterior, por meio dos signos plásticos. Assim, a análise da narrativa de *Lost*, para este trabalho de conclusão, dá-se por meio desta metodologia apresentada, estudando os episódios da série de televisão, bem como os demais produtos midiáticos produzidos pela franquia.

3.2 A narrativa de *Lost* e seus elementos

A série de televisão *Lost* (2004) esteve no ar por seis temporadas, de 2004 a 2010, na emissora de televisão americana *American Broadcasting Company* (ABC). Criada por Jeffrey Jacob Abrams (conhecido popularmente como JJ Abrams), Damon Lindelof e Jeffrey Lieber, *Lost* teve como principais roteiristas, durante toda a sua trajetória, o próprio Lindelof e Carlton Cuse, sendo estes os principais responsáveis pelo caminho criativo da narrativa do seriado.

Para entendermos melhor a ideia de narrativas dispostas sob o formato de seriados, tomamos como base o texto *A narrativa seriada*, de Arlindo Machado, publicado originalmente em 2000. De acordo com Machado (2009), estudioso de

temáticas da televisão, a apresentação descontínua e fragmentada da obra televisual é chamada de serialidade. Nos casos das narrativas, o enredo é constituído através de episódios ou capítulos, cada um destes exibidos em dias diferentes e subdivididos por blocos menores, para a inserção de intervalos comerciais. Segundo Machado (2009), é comum os episódios iniciarem com uma breve contextualização do que aconteceu anteriormente na história e terminarem com um gancho de tensão, buscando manter o espectador interessado no próximo capítulo. “Os episódios da série de David Lynch *Twin Peaks* (1990-91), por exemplo, começavam sempre com uma rápida retrospectiva dos episódios anteriores e terminavam invariavelmente no momento mais inquietante”. (MACHADO, 2009, p. 83).

Para Machado (2009), existem três tipos principais de narrativas seriadas para televisão, aos quais ele os denomina da seguinte forma: capítulos; episódios seriados; e episódios unitários. Nas histórias constituídas por meio de capítulos, de acordo com ele, “temos uma única narrativa (ou várias narrativas entrelaçadas e paralelas) que se sucede(m) mais ou menos linearmente ao longo de todos os capítulos” (MACHADO, 2009, p. 84). Nos episódios seriados, cada capítulo é história completa e autônoma, iniciando-se e terminando independentemente, repetindo-se nos episódios seguintes apenas os mesmos personagens principais e uma situação narrativa semelhante. Por fim, nos episódios unitários o único fator compartilhado é a temática ou o espírito geral das histórias, de modo que cada capítulo seja uma história independente, diferente das outras, com personagens, atores, cenários e, às vezes, até mesmo roteiristas e diretores alheios aos demais episódios. Em *Lost*, de acordo com a classificação de Machado, a história segue o primeiro tipo de narrativa seriada, chamada de capítulos.

A trama de *Lost* consiste na queda do avião 815, da companhia aérea fictícia *Oceanic Airlines*, em uma ilha deserta, onde o grupo de passageiros enfrenta diversas adversidades para sobreviver. Aos poucos, os sobreviventes descobrem que o local esconde perigosos segredos e apresenta muitos mistérios. Com o decorrer do tempo, o passado das personagens é revelado e suas histórias pessoais interagem com os acontecimentos na ilha.

Neste trabalho de conclusão o recorte utilizado para a análise da narrativa será a primeira temporada, composta por 25 episódios. *Lost* começou a ser

transmitida nos Estados Unidos em 22 de setembro de 2004, tendo o episódio final deste ano de estreia ido ao ar no dia primeiro de junho de 2005. Esta é a temporada mais premiada da série, recebendo *Emmys* de Melhor Série de Drama e Melhor Direção, para JJ Abrams, pelo episódio piloto. É a apresentação da narrativa da série e de seus elementos ao público. É onde o universo de *Lost* tem início.

3.2.1 Enredo, tempo e espaço

O enredo de *Lost* (2004) apresenta uma forma de narrativa incomum para as séries de televisão. Com isso, os roteiristas encontraram uma maneira inovadora e, ao mesmo tempo, instigante para narrar a história do seriado. Cada episódio exibido é centrado em uma personagem. Dessa forma, não há protagonismo de um único intérprete. Cada episódio, ou seja, cada parte da história que forma o todo da temporada, tem um protagonista diferente. Obviamente, a série apresenta personagens de maior ou menor relevância para a narrativa e o desenvolvimento da história, mas Lindelof e Cuse conseguiram valorizar e destacar aqueles que, normalmente, em outras séries, seriam colocados exclusivamente como coadjuvantes. Assim, *Lost* tem em sua primeira temporada 14 personagens apresentadas com destaque. São elas, seguidas pelos atores que as interpretam, na ordem dos créditos nos inícios dos capítulos: Sayid Jarrah (Naveen Andrews), Claire Littleton (Emilie de Ravin), Jack Shephard (Matthew Fox), Hugo “Hurley” Reyes (Jorge Garcia), James “Sawyer” Ford (Josh Holloway), Kate Austen (Evangeline Lilly), Michael Dawson (Harold Perrineau), Sun-Hwa Kwon (Yunjin Kim), Charlie Pace (Dominic Monaghan), John Locke (Terry O’Quinn), Shannon Rutherford (Maggie Grace), Walt Lloyd (Malcolm David Kelley), Jin-Soo Kwon (Daniel Dae Kim) e Boone Carlyle (Ian Somerhalder).

O enredo da série se divide em duas linhas temporais intercaladas dentro dos episódios: o que acontece na ilha com os sobreviventes e o que essas pessoas faziam antes do desastre aéreo que sofreram. A trama principal se desenvolve na ilha, com as personagens enfrentando diversos tipos de adversidades. Somando-se a isso, cada capítulo tem o foco em um único sobrevivente, apresentando sua história e o porquê de este embarcar no voo 815 da *Oceanic Airlines*. Assim, maiores informações sobre as personagens vão sendo apresentadas na medida em

que a narrativa se desenvolve. Lindelof e Cuse conseguem deixar o espectador sedento por mais informações sobre o passado de cada um. Na maioria dos casos, o passado da personagem exibido no episódio tem relação com o que ela está vivendo na ilha. Dessa forma, os roteiristas encaixam as peças do quebra-cabeça da narrativa e instigam os espectadores a interagirem com os mistérios e as perguntas da trama.

Essa forma de narrar uma história foi objeto de estudo desde o início do século XX. Forster (1969) defendia que um bom enredo é baseado na causalidade dos acontecimentos, sendo imprescindíveis os mistérios na construção de uma narrativa. Segundo Forster (1969), inteligência e memória são dois fatores fortemente ligados ao mistério. A inteligência é indispensável para a apreciação de um mistério, ao mesmo tempo em que lembrar o que já ocorreu na narrativa é necessário para as ações fazerem sentido. Como escreve Forster (1969), o autor do enredo espera que o público lembre da trama, da mesma forma que o público espera que o autor não deixe as pontas soltas.

Fazendo uma relação com os estudos de Forster, em *Lost* os roteiristas revelam muitas informações fragmentadas, de modo a desafiar os espectadores a entenderem quem são essas personagens, o que elas faziam antes da queda do avião, quais são os mistérios presentes na ilha, o que acontecerá com os sobreviventes, etc. A trama se desenvolve sobre os mistérios e o que a solução deles reserva para as personagens dentro da narrativa.

Um fator que fomenta os mistérios em *Lost* é a maneira como o tempo é abordado. Toda a primeira temporada da série é narrada em duas linhas temporais: uma no presente - tendo a trama dos sobreviventes como foco central - e outra no passado - com os *flashbacks* e memórias desses sobreviventes. Genette (1979) destaca que nem sempre o tempo da história está de acordo com o tempo da narrativa, como no caso da série. Ou seja, há duas sequências temporais: o tempo do significado e o tempo do significante. Quando ocorrem os *flashbacks*, há uma discordância entre eles. Essa “discordância entre a ordem da história e a da narrativa” Genette (1979, p. 34) chama de anacronia.

Estudar a ordem temporal de uma narrativa é confrontar a ordem de disposição dos acontecimentos ou segmentos temporais no discurso narrativo com a ordem de sucessão desses mesmo acontecimentos ou segmentos temporais na história, na medida em que é indicada

explicitamente pela própria narrativa ou pode ser inferida deste ou aquele indício indirecto. (GENETTE, 1979, p. 33).

Em *Lost* há a analepse, uma das espécies de anacronia. A analepse ocorre quando apresenta um acontecimento anterior ao início da narrativa, como é o caso dos *flashbacks* exibidos em todos os vinte e cinco episódios da primeira temporada da série. Nesse caso ocorrem analepses completivas, sendo “segmentos retrospectivos que vêm preencher mais tarde uma lacuna anterior da narrativa, a qual se organiza, assim, por omissões provisórias e reparações [...] segundo uma lógica narrativa parcialmente independente da passagem do tempo”. (GENETTE, 1979, p. 49). Assim, Lindelof e Cuse utilizam de elipses temporais para apresentar casos e relacionar com os desafios encontrados pelas personagens após a queda do avião na ilha.

Ainda sobre o tempo, em *Lost* percebemos o tempo da história ou cronológico e o tempo psicológico. O primeiro diz respeito ao “tempo matemático propriamente dito, sucessão cronológica de eventos suscetíveis de serem datados com maior ou menor rigor”. (REIS; LOPES, 1988, p. 220). Ou seja, refere-se à sucessão de dias, meses, manhãs, tardes, noites, etc. Essas referências são encontradas no decorrer da narrativa da série para expor a passagem dos dias (e noites) que os sobreviventes enfrentam na ilha desde a queda do avião da *Oceanic Airlines*.

Já o tempo psicológico é o “tempo filtrado pelas vivências subjetivas da personagem, erigidas em fator de transformação e redimensionamento da rigidez do tempo da história”. (REIS; LOPES, 1988, p. 221). D’Onófrío (2006) diz que este não é um tempo absoluto, tampouco possui padrões fixos de medida. “É o tempo interior à personagem e a ela relativo, porque é o tempo da percepção da realidade, da duração de um dado acontecimento no espírito da personagem”. (D’ONÓFRIO, 2006, p. 101). O tempo psicológico é identificado, por exemplo, quando Boone, personagem interpretado por Ian Somerhalder, está sob efeito de uma pasta alucinógena. Enquanto está sob efeito da pasta, Boone tem alucinações que distorcem a sua realidade, apresentando cenas que estão apenas em sua cabeça. Outro exemplo é a relação de Charlie, interpretado por Dominic Monaghan, e a droga. Charlie é um viciado em heroína que precisa enfrentar a abstinência da droga na ilha. Enquanto tem crises pela falta de uso, Charlie tem uma noção temporal

alheia a dos outros sobreviventes. Nesses casos, a percepção de tempo das personagens foge àquela apresentada cronologicamente.

Segundo o *E-Dicionário de Termos Literários* (EDTL), tempo e espaço formam a categoria narrativa de maior relevância para a sustentação de personagens e ações dentro da trama. Reis e Lopes (1988) lembram que o espaço é um dos elementos mais importantes da narrativa, integrando os componentes físicos que formam o cenário das ações e movimentações das personagens. Em *Lost*, o principal cenário da história é a ilha. É ali onde a trama se desenrola, onde os mistérios são apresentados, onde as incógnitas surgem e as relações entre as personagens se desenvolvem. A ilha está localizada em algum lugar no pacífico sul, sem coordenadas exatas, pois o *Oceanic 815* estava 1000 milhas fora da rota correta, de acordo com o piloto da aeronave, informação apresentada logo no primeiro episódio.

No decorrer da história, as personagens criam um conjunto de relações físicas e afetivas com o espaço. Dessa maneira, o espaço se particulariza na narrativa e aumentam seus significados decorrentes. “Naturalmente que à medida que o espaço vai se particularizando cresce o investimento descritivo que lhe é consagrado e enriquecem-se os significados decorrentes”. (REIS; LOPES, 1988, p. 205). É o caso de Locke, interpretado por Terry O’Quinn, por exemplo. Locke é um cadeirante que, assim que acordou do trauma da queda do avião, recuperou suas capacidades motoras. Ou seja, na ilha Locke não necessita de cadeira de rodas ou nenhum tipo de ajuda para exercer suas atividades motoras. Por isso, a personagem desenvolve naturalmente uma forte ligação com o local em que está.

De acordo com D’Onófrío (2006), o espaço pode ser dimensional ou não dimensional. O espaço não-dimensional apresenta a oposição do espaço fechado ou interior e do espaço aberto ou exterior. O primeiro deles diz respeito ao espaço subjetivo da personagem; o segundo refere-se ao mundo dos objetos. Peguemos o exemplo de Boone citado anteriormente. Quando está sob o efeito alucinógeno, Boone vivencia seu espaço interior. É um local subjetivo, presenciado apenas por ele. Ali, a personagem está em um espaço fechado, está angustiada. Quando volta ao seu estado normal, Boone retorna ao espaço aberto, retorna ao convívio da ilha.

Já o espaço dimensional, na classificação de D’Onófrío (2006), é horizontal e vertical. “A noção de horizontalidade é própria do espaço humano ou natural, em

oposição à verticalidade, que se relaciona com o espaço divino ou sobrenatural”. (D’ONÓFRIO, 2006, p. 97). A verticalidade do espaço em *Lost* é debatida desde o princípio da série. A ilha é mostrada como um espaço capaz de realizar milagres, como o acontecido com Locke, e de apresentar mistérios inexplicáveis, que não são encontrados em nenhum outro lugar, como o monstro ouvido pelos sobreviventes logo na primeira noite após a queda do avião. A horizontalidade na série pode ser analisada sob a perspectiva de três personagens chave para o desenvolvimento da história, de acordo com os conceitos de espaço: tópico, utópico e atópico. Jack, interpretado por Matthew Fox, está no espaço tópico. Locke vive sua utopia. Por fim, Hurley, interpretado por Jorge Garcia, definitivamente está em um espaço atópico. Embora no mesmo local, as personagens percebem espaços diferentes. Como visto, o espaço tem forte relação com os sentimentos e emoções das personagens. Na sequência retomaremos estes três conceitos em relação às personagens.

3.2.2 Personagem

Forster (1969) encara a personagem como um dos aspectos básicos da narrativa. Em *Lost* (2004), as personagens são um dos principais elementos responsáveis pela identificação do público com a série. Para se ter a real dimensão da importância das personagens na série, de acordo com Lindelof, em uma entrevista para o canal The Verge, que foi ao ar em 2012, *Lost* (perdidos, em inglês) tem esse nome não porque as personagens estão perdidas na ilha, mas porque elas estão perdidas na vida. Ou seja, são elas o principal aspecto narrativo que causa a imersão dos fãs dentro do universo do seriado. Portanto, na análise delas, percebemos claramente o conceito de verossimilhança iniciado por Aristóteles na Grécia antiga.

Todos os 14 sobreviventes apresentados na primeira temporada de *Lost* possuem um *background* sólido. Ou seja, o passado exibido de maneira fragmentada ao longo dos 25 episódios é percebido pelo público com verossimilhança. As personagens são capazes de convencer o espectador. Antes da ilha, elas viviam histórias palpáveis e experiências encontradas no nosso cotidiano. Forster (1969) caracteriza esse tipo de personagem como redondo. Para ele, as

personagens redondas "estão prontas para o prolongamento de sua vida" (FORSTER, 1969, p. 60).

Dessa forma, segundo Forster (1969) as personagens redondas estão prontas para viverem além da narrativa. Elas existiriam no mundo real de maneira convincente. Assim, ao analisar os sobreviventes do *Oceanic 815*, percebe-se que Charlie é aquele *rockstar* frustrado que jamais desiste do sonho de ter uma banda de sucesso; Shannon é a patricinha mimada que pouco coopera para o coletivo; Sawyer é o cara mau que complica com todos a seu redor; Jack é o mocinho com espírito de liderança. Todos estes personagens existem no cotidiano do público fora da narrativa. O que Lindelof e Cuse apresentam em *Lost* é uma expansão dos estereótipos, de forma a demonstrar que as personagens vão além daquilo que percebemos no primeiro olhar - ou na primeira vez que assistimos à série.

Retomando os aspectos espaciais de tópico, utópico e atópico, faremos uma análise dos três pilares básicos da narrativa de *Lost*, sob o viés das personagens: Jack, Locke e Hurley.

Antes do acidente com o *Oceanic Airlines 815*, Jack, interpretado por Matthew Fox, era um cirurgião especializado em coluna cervical. Jack é considerado por todos como o líder dos sobreviventes na ilha, fato demonstrado no quinto episódio da primeira temporada, quando Locke admite que Jack é tratado como líder por todos os sobreviventes. Uma passagem marcante que demonstra o espírito de liderança da personagem acontece neste mesmo quinto episódio quando Jack discursa para todos os sobreviventes alertando que, passados seis dias e sem nenhum tipo de resgate tendo os encontrado, é necessário eles pensarem em maneiras de sobrevivência na ilha. "Semana passada, a maioria de nós éramos estranhos. Mas agora estamos todos aqui. E sabe lá Deus quanto tempo ficaremos aqui. Mas se não pudermos viver juntos, vamos morrer sozinhos". (*LOST*, E05, 39'08")¹. Além de ser o líder, Jack é o homem da ciência, conforme diálogo entre ele e Locke, no vigésimo quarto episódio da primeira temporada de *Lost*.

Jack representa o espaço tópico na ilha. De acordo com D'Onófrío (2006, p. 97), "o espaço tópico é o espaço conhecido, onde se vive em segurança". Jack é, literalmente, a referência de segurança entre os sobreviventes. Por ser médico, é ele

¹ A partir daqui todos os diálogos e falas das personagens de *Lost* serão retirados da primeira temporada. Indicaremos apenas o episódio de onde foram tirados e o tempo decorrente dentro daquele capítulo.

o responsável por tratar ferimentos e problemas de saúde, tomar as decisões que envolvam pôr em risco a integridade das personagens e guiar o grupo rumo aos melhores locais para montarem acampamento. É através dele que passam as principais decisões dos sobreviventes.

Além de ser referência em liderança e segurança na ilha, Jack vive um triângulo amoroso com Kate, interpretada por Evangeline Lilly, e Sawyer, representado por Josh Holloway. A trama apresenta a personagem feminina (Kate) dividida entre o mocinho (Jack) e o cara mau (Sawyer). Em virtude disso, Jack e Sawyer criam naturalmente uma rivalidade, disputando a atenção de Kate. De acordo com o conceito de verossimilhança interna de uma obra, apresentado por Brait (1999), o público aceita de forma coerente Jack ser o centro de um triângulo amoroso. Sendo um artifício redundante em narrativas, o espectador compreende de maneira natural.

De acordo com a classificação de Forster (1969), as personagens redondas são convincentes e multifacetárias; e Jack o é. O espectador percebe através da narrativa exibida a posição de liderança da personagem, seguindo seus princípios e lutando pela sobrevivência de todo o grupo. Ou seja, Jack é convincente. Entretanto, também é multifacetado. Ele é capaz de discursos emocionais, como o citado anteriormente, ao mesmo tempo em que faz ameaças a Sawyer para conseguir suprimentos médicos. Segundo os estudos acerca da personagem de ficção de Forster (1969), Jack apresenta a complexidade do ser humano.

Em oposição a Jack, temos John Locke, vivido por Terry O'Quinn. Se Jack é o homem da ciência, Locke é o homem da fé, como este se autointitula, no vigésimo quarto capítulo da primeira temporada da série. Antes da queda do avião da *Oceanic Airlines*, Locke era um cadeirante que trabalhava em uma fábrica de caixas. Na ilha, ele é o caçador do grupo, desbravando a floresta atrás de javalis e outros animais que possam servir de alimento. Como citado anteriormente, no momento em que recuperou a consciência após o acidente, Locke também recuperou suas capacidades motoras. Portanto, ele estabelece uma relação de espaço utópico com a ilha.

Locke está onde sempre quis estar. Na verdade, a razão para sua presença em Sidney, na Austrália, era a realização de uma trilha aventureira em uma floresta, entretanto devido às suas condições físicas não foi aceito para realizá-la. Quando

embarcou no *Oceanic* 815, Locke estava destruído. Fora recusado na realização do seu sonho e voltava aos Estados Unidos para seguir sua vida frustrada. Após a queda do avião, Locke vive de fato o seu sonho. De acordo com a classificação de D'Onófrio (2006), o espaço utópico é o espaço da imaginação e do desejo. Ou seja, Locke vive a sua utopia na ilha.

Por viver o milagre de voltar a andar, Locke é caracterizado como o homem da fé. No quarto episódio da primeira temporada de *Lost*, Locke encara o misterioso monstro que reside na ilha. Sem aparecer ao público, o monstro não ataca Locke. Sobre esse encontro, Locke fala, no quinto episódio, que olhou nos olhos da ilha e o que viu era lindo. Posteriormente na narrativa, no vigésimo quarto episódio da série, após sofrer um ataque do monstro, Locke duvida que este faria mal a ele. Mesmo em situações adversas, a personagem permanece acreditando. Em relação a isso, tomamos para análise o conceito de verossimilhança interna da obra apresentado por Brait (1999). Semelhante ao que Brait (1999) escreve sobre Indiana Jones, apresentado anteriormente, o espectador não teme pela integridade da personagem.

A personagem interpretada por Terry O'Quinn surpreende convincentemente, fator chave para a classificação de personagem redonda de Forster. "O teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente". (FORSTER, 1969, p. 62). Desde o milagre de voltar a andar, até o encontro pacífico com o monstro, passando pela função de caçador - isso tudo sem nunca perder a fé - ele desperta fortes reações nos outros sobreviventes e coopera para a percepção de convencimento do público. Quando perguntado sobre confiar ou não em Locke, Charlie responde "se existe uma pessoa nesta ilha que acredito que poderia nos salvar a todos, essa pessoa seria John Locke". (*LOST*, E13, 32'07").

O terceiro pilar para a construção da narrativa é Hugo "Hurley" Reyes, vivido por Jorge Garcia. Se de acordo com Forster (1969) o mistério é um aspecto essencial em um enredo, Hurley é a personagem mais fortemente ligada a ele. Hurley está diretamente envolvido em um dos principais mistérios da série: os números. A sequência de números 4, 8, 15, 16, 23 e 42 é exibida pela primeira vez no episódio dezoito da série e mantém sua mística viva no universo de *Lost*. Fora da ilha, Hurley era um milionário vencedor de 156 milhões de dólares na loteria, jogando com os números citados. Entretanto, após ganhar o dinheiro, Hurley passou

a viver diversos tipos de tragédias ao seu redor, como sua mãe quebrar o tornozelo, sua nova casa pegar fogo e ser preso por engano. Por isso, a personagem acredita existir uma maldição ao redor dos números e atribui a queda do voo *Oceanic 815* a essa maldição. Ou seja, Hurley é o homem dos mistérios.

Hurley, e por consequência Jorge Garcia, seu intérprete, fogem dos padrões estéticos normalmente apresentados no cinema e na televisão. Visivelmente acima do peso, Hurley encontra grandes dificuldades na ilha, como a alimentação pouco diversificada e racionada. Vivendo em uma situação inóspita, a personagem está longe do conforto adquirido com os milhões do prêmio da loteria. Além disso, passa por situações inusitadas que envolvem necessidades fisiológicas. Na ilha, Hurley representa o espaço atópico. De acordo com D'Onófrio (2006), o espaço atópico é o espaço do sofrimento e da luta.

Essa luta diária da personagem somada à aparência física do ator causam identificação no público, pois fogem dos estereótipos da indústria cultural. No painel de *Lost* na *Comic Con* de 2009, durante a seção de perguntas abertas ao público, um fã acima do peso, assim como Jorge Garcia, agradece aos roteiristas por terem criado Hurley, dizendo que finalmente alguém como ele pode se identificar com alguma personagem de televisão. Dessa forma, percebe-se que Hurley evolui de acordo com a trama e é verossímil, características destacadas por Forster (1969) em relação às personagens redondas. Através de Hurley o público se vê dentro da série.

3.3 Indústria cultural e convergência midiática

Adorno e Horkheimer (1985) defendiam que o primeiro serviço prestado pela indústria cultural ao cliente era o esquematismo. Os bens culturais seriam produzidos em série, da mesma forma que as fechaduras Yale, com poucos milímetros de diferenciação entre si. Dessa forma, as produções artísticas eram reduzidas a padrões pré-determinados. Tudo já estaria previsto pela indústria cultural.

Assumimos que *Lost* é um produto da indústria cultural contemporânea. Afinal, assim como qualquer programa de televisão aberta, está sujeito ao mercado, à audiência, à crítica e demais fatores que definem o sucesso ou o fracasso de uma

produção artística nos tempos modernos. Na análise da narrativa da série, percebemos que muitos elementos são comumente encontrados em outras histórias.

Começamos com Jack, o herói, líder dos sobreviventes. Jack, como bom mocinho que é, mantém seu comportamento aquém de qualquer julgamento moral e ético. Ele é uma personagem de caráter indubitável. Em contrapartida, temos Sawyer. Este é uma representação do golpista, capaz de traições nos mais diversos sentidos da palavra, preocupando-se exclusivamente consigo mesmo. Entre eles, temos Kate, uma moça fugitiva que mantém um grande segredo em seu passado. E, como está entre dois polos e envolta a uma aura de mistério, Kate se vê dividida. Ora busca a segurança representada em Jack, ora quer aventuras intensas com o boa vida Sawyer. E, dessa forma, dentro de uma série de ficção científica, temos um romance a três.

O núcleo formado por Jack, Sawyer e Kate é a representação do clássico triângulo amoroso. A moça dividida entre o bem e o mal, o certo e o errado, o seguro e o imprevisível. É o esquematismo defendido por Adorno e Horkheimer (1985) quando referem-se a padrões criados pela indústria cultural. Mesmo em uma narrativa peculiar e inovadora do ponto de vista de estruturação de enredo, encontramos os clichês. E eles são ainda mais claros nos estereótipos citados anteriormente quando falado sobre a descrição das personagens. Charlie, Shannon, Sawyer, Jack e até mesmo Hurley podem ser encontrados com suas definições em outras narrativas. Afinal, como diria Adorno e Horkheimer (1985), a indústria cultural é a indústria da diversão.

Lost, como produto midiático, tem o entretenimento como principal objetivo. Amparados em conceitos nem sempre encontrados em narrativas audiovisuais para a televisão, como o uso de analepses para a introdução às experiências das personagens e um elenco fixo de 14 intérpretes, aspectos já vistos previamente, a série equilibra-se em pontos familiares do grande público, que acompanha produções de ficção. Se divertir-se é estar de acordo, como defendem Adorno e Horkheimer (1985), *Lost* fortalece a indústria cultural contemporânea. Inclusive utilizando de referências artísticas para criar laços com o público e amarrar questões da narrativa.

Benjamin (2013) diz que a arte sempre foi reproduzível. Com a evolução tecnológica criticada por ele na década de 1930 e o advento da fotografia e do

cinema, a reprodutibilidade da obra de arte passou a ser disseminada em grande escala. Com isso, Benjamin (2013) defende que reprodutibilidade técnica muda a relação do público com a arte. Especialmente o cinema e, por sequência, os produtos audiovisuais, são objetos de recepção coletiva. E essa coletividade influencia *Lost* a incluir referências artísticas e culturais em sua narrativa. Algumas delas são explícitas e citadas pelas personagens, outras são mais discretas e apenas são notadas por aqueles mais atentos. Algumas inclusive estão conectadas ao desenvolvimento da trama, tendo papel fundamental para um entendimento completo por parte do espectador. No decorrer de toda a primeira temporada da série encontram-se referências de literatura, cinema, televisão, música e até mesmo filosofia.

No que diz respeito à filosofia, *Lost* apresenta logo nos primeiros episódios a sua principal referência: John Locke. A personagem vivida por Terry O'Quinn é um homônimo do filósofo inglês. O quarto episódio da primeira temporada da série é intitulado *Tabula Rasa*, nome de uma das mais conhecidas teorias do filósofo. O termo *tabula rasa* vem do latim e tem o sentido de folha de papel em branco, de acordo com o *Dicionário de Latim Online*. Neste capítulo, o espectador é apresentado ao passado do Locke da ficção, descobrindo as limitações vividas pela personagem. Uma vez na ilha, como já citado, Locke recupera sua capacidade motora e encara este espaço como uma utopia. Ou seja, a personagem tem um recomeço, vive uma situação que sempre desejou. Dessa forma, a queda do *Oceanic Airlines 815* representa, literalmente, uma *tabula rasa* para a versão fictícia de Locke.

Outras relações de nomenclatura de personagens referenciadas na filosofia e na ciência e encontradas na primeira temporada de *Lost* são: Boone Carlyle, interpretado por Ian Somerhalder, nomeado em relação a Thomas Carlyle, filósofo escocês; a francesa presa na ilha por 16 anos Danielle Rousseau, vivida por Mira Furlan, tendo relação com Jean-Jacques Rousseau; o pai de Locke, Anthony Cooper, representado por Kevin Tighe, homônimo do filósofo inglês que, na vida real, foi mentor do filósofo Locke, assim como na série; e Shannon Rutherford, interpretada por Maggie Grace, em relação ao pastor, teólogo e escritor Samuel Rutherford.

Na literatura, assim como na filosofia, logo no início do desenvolvimento da narrativa os espectadores são impactados com fortes referências. No quinto episódio da temporada, chamado *White Rabbit* (coelho branco, em português), encontramos uma clara referência às obras de Lewis Carroll, *Alice no país das maravilhas* e *Alice através do espelho*. Em *Lost*, Jack persegue a imagem de seu pai, recentemente falecido, descobrindo assim um abrigo seguro e uma fonte de água potável dentro da ilha. De forma semelhante, nos livros de Carroll um coelho branco guia Alice em seu caminho.

Outra obra que recebeu muitas referências dentro da narrativa da série foi *O coração das trevas*, de Joseph Conrad. Jack, no quarto capítulo, refere-se aos perigos da floresta encontrada na ilha usando o termo coração das trevas. No décimo oitavo episódio, Charlie refere-se a Hurley como Coronel Kurtz, personagem do filme *Apocalypse Now*. Este filme é baseado no livro *O coração das trevas*. Dessa forma, percebemos uma iniciativa dos roteiristas em criarem vínculos culturais com os fãs. Jenkins (2009) escreve que esses programas complexos da televisão de hoje, como *Lost*, entregam entretenimento com o intuito de atrair um público jovem. Algo que corrobora este pensamento é o momento no qual Hurley chama Sawyer de *Harry Potter*, no décimo nono episódio, quando o segundo passa a utilizar óculos na ilha.

Seguindo a ideia de criar laços com a cultura popular, Sawyer, no décimo primeiro episódio, refere-se ao *rockstar* Charlie como ex-VH1, fazendo referência ao canal musical. *Lost* ainda aproveitou o sucesso do *reality show Survivor*. No vigésimo segundo episódio, Sawyer pergunta a Michael se este irá votar para tirá-lo da jangada que estava sendo construída pelos sobreviventes para saírem da ilha. Exatamente como ocorre em *Survivor*, onde os participantes são isolados em uma ilha deserta e precisam votar nos companheiros para serem eliminados do programa.

Uma das franquias mais citadas e relacionadas a *Lost* é *Star Wars*. São diversos os diálogos e as pequenas citações de personagens da série seguindo o que é dito e apresentado nos filmes de George Lucas. O coreano Jin, vivido por Daniel Dae Kim, muitas vezes é chamado de Chewbacca pelos outros sobreviventes, como nos episódios 23 e 24 da primeira temporada. Chewbacca é um personagem da saga de *Star Wars* que se comunica com grunhidos peculiares

e, porque o coreano de *Lost* não fala o idioma inglês dominado pela maioria dos presentes na ilha, cria-se essa relação. Assim como Jin, outro personagem que tem seu referencial no universo de Lucas é Sawyer. Este é muitas vezes comparado com Han Solo, como no sexto episódio desta temporada, onde Sawyer utiliza uma mesma gíria de Han em *Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança* (1977) quando diz “well, that’s the real trick, isn’t it?” (*LOST*, E06, 28'01”), traduzido em português como “bem, aí é que está, né?”. *Lost* ainda reserva algumas referências diretas à saga, como por exemplo, quando Hurley refere-se à ação de Jack sobre uma crise de asma em Shannon como um momento Jedi. Os Jedi no universo de *Star Wars* são os cavaleiros responsáveis por combater o mal, utilizando de truques mentais e psíquicos, dentre outros poderes.

Ainda sobre referências populares dentro da narrativa de *Lost*, temos o relacionamento entre Charlie e seu irmão e colega de banda, Liam, representado por Neil Hopkins. O desentendimento entre os irmãos e o abuso do uso de drogas acarretou o final da banda e do sucesso musical de ambos. Na cultura pop, na época em que a série estava no ar, uma das bandas de maior sucesso no mercado era o *Oasis*. Liderada pelos irmãos Noel e Liam, o *Oasis* lotava estádios, mas a relação conturbada dos dois impossibilitava um maior sucesso do grupo. Anos depois o *Oasis* acabou, tendo como as principais razões de seu término os problemas de relacionamento entre os irmãos e o vício nas drogas. Charlie e Liam, em *Lost*, assim como Noel e Liam, do *Oasis*, são britânicos. E, além da fácil referência entre os nomes empregados pelos criadores da série, o relacionamento problemático entre eles causou o término das bandas. Mais uma vez a narrativa da série toma fatos do cotidiano para uma reprodução interna.

Como visto, *Lost* transita por diversos meios artísticos e culturais. Por isso, a implementação da narrativa transmidiática e, conseqüentemente, a participação ativa dos fãs no universo da franquia tem uma facilitação. Afinal, é convincente uma série que apresenta tantas referências culturais estar presente oficialmente em muitos meios de comunicação e expandir sua narrativa para as novas mídias de tecnologia da informação. Dessa forma, o público se vê identificado com o programa, pois a história desenvolve-se na televisão utilizando reproduções, citações e referências artísticas, culturais e filosóficas e expande-se em mídias que gradualmente fazem parte do cotidiano da sociedade moderna.

Jenkins (2009, p. 49) define a narrativa transmídia como “a arte da criação de um universo”. Como já citado anteriormente, Jenkins (2009, p. 169-170) destaca que entre 2006 e 2007 as redes de televisão americanas estavam investindo em táticas transmídia para seus programas. Portanto, além dos episódios exibidos na televisão, a ABC desenvolveu estratégias para engajar os fãs e expandir o roteiro do programa. De acordo com Jenkins, em uma entrevista para o site do jornal *O Globo* em 2010, *Lost* é a televisão pensada fora da caixa. Para ele, a série é um dos maiores sucessos da televisão comercial contemporânea em uma escala global. Assim, foram criados jogos de realidade alternativa, *mobisodes*, jogos para videogames, computadores e celulares, livros, revistas e *podcasts*. Tudo isso com conteúdo oficial produzido e criado por produtores, roteiristas e escritores ligados à série. Ou seja, o universo de *Lost* é uma história contada em diversas mídias.

Jogos de realidade alternativa ou aumentada apresentam uma narrativa transmídia interativa, que usa o mundo real como plataforma, podendo ser alterada pelas ações dos jogadores. O primeiro produto dessa mídia a ser lançado por *Lost*, em 2006, foi conhecido como *The Lost Experience* e envolvia o passado de algumas corporações citadas e apresentadas nos episódios da televisão, como a Iniciativa Dharma. O segundo game desta categoria foi lançado em 2007 com o título *Find 815* e cobria a descoberta de supostos fragmentos do voo 815 da *Oceanic Airlines*. Já o terceiro foi em 2008, intitulado *Dharma Initiative Recruiting Project*, jogo em que os fãs podiam supostamente prestar testes para fazer parte da organização citada. Além destes jogos interativos, ainda foi lançado *Lost: Via Domus*, em 2008. *Via Domus* consiste em um *game* para as principais plataformas de consoles de videogame da época, sendo *Playstation 3*, *Xbox 360* e computador. O game colocava o jogador no controle de Elliot Maslow, personagem criado exclusivamente para a mídia. Com isso, os fãs, por intermédio de Maslow, podem interagir com os sobreviventes conhecidos da narrativa exibida na televisão.

A expansão da narrativa da série dava-se também por meio de episódios produzidos exclusivamente para celulares, chamados de *mobisodes*. Este conteúdo recebeu o título de *Lost: Missing Pieces* e, como o nome sugere (*missing pieces* quer dizer pedaços perdidos, em inglês), preenche algumas lacunas provenientes dos episódios exibidos na televisão. *Missing Pieces* foi lançado em 2007 e contou com 13 episódios exclusivos que eram liberados semanalmente. Os 13 capítulos

têm duração de 1 minuto e meio a 3 minutos e meio de duração e incorporavam novas informações ao universo de *Lost*.

Outra adição realizada ao universo da série são os livros. Foram publicados *Risco de extinção* (2005) e *Identidade secreta* (2006), escritos por Cathy Hapka, e *Sinais de vida* (2006), de Frank Thompson. Além desses, também houve a publicação de *Bad Twin* (2006), um livro metaficcional do universo da série, creditado para a personagem de ficção Gary Troup. As primeiras três obras contam histórias de sobreviventes que não aparecem nos episódios exibidos na televisão, com cada livro apresentando foco em uma única personagem. Entretanto, estas personagens, criadas especialmente para os livros, relacionam-se com os sobreviventes conhecidos na série, vivenciam experiências da narrativa do programa e interagem com lugares icônicos da ilha. Em *Risco de extinção* somos apresentados à ambientalista Faith Harrington; *Identidade secreta* tem como protagonista o estudante Dexter Cross; já *Sinais de vida* segue os passos do pintor, escultor e professor Jeff Hadley.

Destaca-se que o game *Lost: Via Domus*, e os livros *Risco de extinção*, *Identidade secreta* e *Sinais de vida*, por terem suas narrativas focadas em uma única personagem, têm uma estrutura de enredo com analepses, ou seja, desenvolvem a história com passagens temporais na ilha e com *flashbacks* dos protagonistas específicos de cada obra. Dessa forma, mesmo nos produtos além da série de televisão, a narrativa é construída mantendo o padrão conhecido pelos episódios exibidos na ABC.

Além das três obras citadas, *Bad Twin* aumenta ainda mais a complexidade da narrativa de *Lost*. O livro é apresentado como escrito por um autor fictício, Gary Troup, que estava no *Oceanic Airlines* 815. Com a queda do avião, Troup está desaparecido e é considerado como morto. Em decorrência disso, a editora do autor decide publicar a obra condensada a partir de um manuscrito de Troup. *Bad Twin* aborda temas recorrentes da narrativa de *Lost*, como bem versus mal, purgatório, redenção, suspense e mistério. Uma cópia do manuscrito que Troup levava consigo, no vôo 815, é visto em dois momentos na série: nos episódios 13 e 20 da segunda temporada. A colocação desse manuscrito dentro da narrativa exibida na televisão demonstra a preocupação dos roteiristas em criar esse universo transmídia em que a série é reconhecida.

Lost teve ainda uma série de revistas oficiais, que eram lançadas a cada dois meses. Intitulada *Lost: The Official Magazine*, contou com 31 edições e circulou de 2005 a 2010. Seu conteúdo apresentava entrevistas, perguntas e teorias dos fãs, informações de bastidores das gravações, entre outros. Outra mídia utilizada por *Lost* eram os *podcasts*. O formato *podcast* é uma espécie de programa de rádio para a internet. Chamados de *Official Lost Podcasts*, estes contavam com participações recorrentes dos roteiristas da série, Lindelof e Cuse, que comentavam sobre o último episódio a ter ido ao ar, antecipavam assuntos do próximo capítulo na televisão e respondiam dúvidas dos fãs. Estes *podcasts* foram gravados de 2005 a 2010.

Jenkins (2009) destaca que quando os fãs são envolvidos em um programa, estes exigem um relacionamento mais intenso e profundo com o conteúdo da franquia. Em complemento, Jenkins, Green e Ford (2014) defendem que esse é um modelo baseado no engajamento e no envolvimento, ou seja, a audiência é vista como uma união de agentes ativos capazes de gerar formas alternativas de valor de mercado às franquias. Além disso, segundo os autores, é uma abordagem que favorece aqueles públicos que buscam conteúdo por meio de diversos canais. Portanto, o público não é mais visto como "um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia de maneiras que não poderiam ter sido imaginadas antes". (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 24). Ou seja, os fãs de *Lost*, além de espectadores, são criadores de conteúdo.

Jenkins (2009) cita que séries de televisão de envolvimento são marcadas por complexidade narrativa, compostas por elenco fixo, intensificação e prorrogação de enigmas narrativos. É o caso de *Lost*. Inclusive, Jenkins (2009) destaca *Lost* nesse caso, escrevendo que a série equilibra charadas - como qual é a situação da ilha? - com *flashbacks* das personagens - quem são fora da ilha? - e enigmas narrativos - o que acontecerá na sequência? Assim, a necessidade das respostas criadas pela narrativa transmidiática do programa influenciava os seguidores do programa a criarem conteúdo a fim de solucionarem, em conjunto, os mistérios criados por Abrams, Lindelof e Cuse.

Um dos maiores pontos de encontro dos fãs da série foi - e ainda é - a *Lostpedia*, *fansite* criado em 2005. O site foi construído colaborativamente, no sistema *wiki*, como a *Wikipedia*, se autodefinindo como "*The Lost Encyclopedia*, a

place that you all made together” (A Enciclopédia de *Lost*, um lugar que todos vocês fizeram em conjunto, tradução nossa). Castells (2005, p. 414) fala de uma transformação tecnológica de dimensão histórica quando se refere à sociedade em rede, como a formação de um hipertexto e de uma metalinguagem, que integram modalidades escritas, orais e audiovisuais, aspectos encontrados na *Lostpedia*. O site segue no ar e ainda recebe a colaboração de pessoas de todo o mundo na criação de conteúdos para a plataforma. Passados 10 anos de seu lançamento, a *Lostpedia* conta com mais de 7300 artigos dedicados exclusivamente ao universo de *Lost*. Todos eles escritos e produzidos pelos fãs. Enquanto a série permanecia no ar, o site era consultado pelos espectadores para informações à respeito da narrativa, como previsões sobre o que aconteceria na ilha, qual o passado das personagens, como, e se, um dia eles saíam daquele lugar, entre tantas outras questões. Dessa forma, o engajamento e o envolvimento, citados por Jenkins como características da televisão no mundo da convergência, levou os fãs a fazerem parte do universo de *Lost*, criando ativamente e espontaneamente conteúdos para a franquia.

Somando as comunidades virtuais citadas por Castells (2005) com os mistérios de uma narrativa de envolvimento de Jenkins (2009), chegamos ao engajamento e a criação de conteúdo por parte dos fãs. *Lost* esteve no ar na época do advento das redes sociais na internet. Os usuários desses sites criavam conteúdo todo o tempo, buscando resolver os enigmas do enredo da série e entender a complexa história criada por Abrams, Lindelof e Lieber. Diversas teorias eram criadas a fim de explicar aquilo que era exibido na televisão e consumido nas demais mídias. Cada uma dessas teorias recebia a participação de outros fãs e, desse modo, criavam-se expectativas para o próximo episódio de *Lost* na televisão, tendo a cada novo capítulo todo este processo ocorrendo novamente.

Em entrevista ao site do jornal *O Globo*, Jenkins (2010) cita *Lost* como uma série que exige compromisso do telespectador. Para ele, o seriado desafiava o conhecimento coletivo por meio das redes sociais, onde os usuários compartilhavam suas ideias para desvendar os mistérios da ilha. A participação dos fãs ficou tão marcada no universo de *Lost* que um dos criadores e roteiristas do programa, Damon Lindelof, em entrevista ao site *eonline.com*, em 2014, quando perguntado sobre o legado da franquia, citou os fãs e o quão apaixonados estes eram. Lindelof disse lembrar afetuosamente da sensação de que fazia parte de uma comunidade

que assistia, debatia e teorizava sobre a série e que ainda argumentava sobre a mitologia criada por ele, Abrams e Lieber.

CONCLUSÃO

Como vimos, a narrativa de *Lost* (2004) é dinâmica. A série tem seu enredo construído com base nos mistérios. As perguntas são recorrentes no desenvolvimento da história, como lembra Jenkins (2009). Para ele, as charadas, as histórias pregressas das personagens e os enigmas narrativos são fatores fundamentais para gerar interesse no público. Forster (1969), por sua vez, diz que os mistérios, como os apresentados em *Lost*, são imprescindíveis na construção de um bom enredo, pois este deve ser baseado na causalidade dos acontecimentos.

Sobre as histórias pregressas, os *flashbacks*, ou as analepses, como conceitua Genette (1979), são um dos fatores mais fortes quando se pensa na construção da narrativa da série. Por meio delas os telespectadores são introduzidos às experiências e memórias das personagens. Este tratamento especial dado ao tempo da narrativa fomenta ainda mais os mistérios da trama, uma vez que as informações sobre o passado dos sobreviventes, os momentos chave de suas vidas e quais relações estes terão com o que vivem na ilha são apresentadas de maneira fragmentada.

Juntamente com o tempo, o espaço também prolonga os enigmas da narrativa de *Lost*. A ilha, principal cenário da história, é compartilhada por todas as personagens centrais e logo nos primeiros episódios o público já a compreende como um lugar especial. Afinal, não é qualquer local que transforma um caçador em um hábil caçador de javalis. Além disso, as personagens relacionam-se com o espaço de maneiras diferentes, como vimos com Jack, Locke e Hurley. Então, as definições de D'Onófrío (2006) de espaço vertical, que compreende a ilha como um local capaz de realizar milagres, e de horizontal, baseado em tópico (com Jack), utópico (com Locke) e atópico (com Hurley), são facilmente assimiladas.

Citando as personagens, encaramos Jack, Locke e Hurley como os principais pilares da construção narrativa de *Lost*. Jack, que estabelece essa relação tópica com a ilha, representa a segurança, é visto como líder pelos sobreviventes e definido como um homem da ciência. Locke, por sua vez, percebe a ilha como sua utopia, pois ali realiza tudo o que sonhava antes da queda do *Oceanic* 815. Desse modo, Locke se intitula um homem da fé. Por fim, Hurley relaciona-se com a ilha como um espaço atópico. Longe de seus milhões de dólares, é obrigado a enfrentar

uma alimentação pouco diversificada e racionada. Ainda, ele acredita ser amaldiçoado pela sequência de números que comumente são apresentados na história. Dessa forma, Hurley caracteriza-se como o homem dos mistérios. Com estas rápidas definições somos capazes de perceber a complexidade de cada uma destas personagens. Forster (1969) as definiu como personagens redondas, pois são convincentes, multifacetárias, surpreendentes, evoluem de acordo com a trama e estariam prontas para viver fora da narrativa.

Entrando no segundo momento da análise, assumimos *Lost* como um produto da indústria cultural. Como tal, de acordo com os estudos de Adorno e Horkheimer (1985) a série conserva duas caracterizações: o esquematismo e o entretenimento. Mesmo com uma estrutura narrativa incomum, *Lost* apresenta padrões televisivos e ficcionais, como estereótipos e um triângulo amoroso envolvendo personagens rivais. No que tange ao entretenimento, a narrativa da série desenvolve-se sob aspectos familiares e identificáveis por parte do público.

Conseqüentemente, ocorrem reproduções de obras artísticas, filosóficas e culturais dentro da história do seriado. Como Benjamin (2013) defende, a reprodutibilidade técnica muda a relação das pessoas com a arte. Dessa forma, *Lost* apresenta personagens homônimos a filósofos, como John Locke e Rousseau, fortes referências literárias, como o coelho branco de Alice, criado por Carroll, diálogos e menções a *Star Wars*, e relações com a cultura *pop*, como no caso da banda britânica *Oasis*.

Somando-se a isso, tem-se a construção da narrativa por meio de diversas mídias. Jenkins (2009) define esse tipo de histórias contadas em muitos meios como a criação de um universo. *Lost* expandiu sua narrativa para jogos de realidade aumentada, como o *The Lost Experience*, *mobisodes*, ou episódios para celulares, com uma série de 13 capítulos denominada *Missing Pieces*, livros oficiais de personagens paralelos aos conhecidos na série de televisão, e um livro metaficcional, escrito por uma personagem de ficção. Além destes, foram lançados jogos para videogame e computador, como o *Via Domus*, revista oficial, chamada *Lost: The Official Magazine*, e *podcasts* com a participação dos roteiristas. A possibilidade dessa evolução transmidiática deu-se muito através da internet, fato estudado por Castells (2005). De acordo com Jenkins (2009), a narrativa

transmidiática passa a ser ponto fundamental do desenvolvimento criativo de um programa.

Juntando a presença em muitas mídias com uma narrativa repleta de enigmas e mistérios, *Lost* instigou o engajamento e a criação de conteúdo por parte dos fãs. De acordo com Jenkins (2010), a série exige compromisso do espectador, pois desafia o conhecimento coletivo através das redes sociais. Dessa forma, o público compartilhava suas teorias a respeito do que aconteceria na sequência da trama. Com isso, destaca-se a criação da *Lostpedia*, enciclopédia *online* de *Lost*, com mais de 7300 artigos escritos por fãs da franquia.

Logo, vimos que: *Lost* é um produto da indústria cultural contemporânea e por isso busca o entretenimento; a narrativa da série apresenta referências artísticas, filosóficas e culturais; a história vai além do que é exibido na televisão, transformando-a em um produto convencidamente transmidiático; devido a tudo isso, *Lost* desperta engajamento no público transformando-o de consumidor a produtor de conteúdo.

Portanto, comprovamos que *Lost* é um produto da indústria cultural que traz para a televisão discussões de ordem filosófica, artística e cultural. Dessa maneira, em sua narrativa, encontramos fortes referências literárias, pensamentos filosóficos e muitas relações culturais. Todas essas informações são apresentadas em um formato atrativo, deixando-as ao alcance do grande público. Além disso, a história de *Lost* não é contada exclusivamente na televisão, uma vez que esta é uma narrativa transmidiática. Munidos de todas essas informações, os fãs sentem-se parte dessa franquia, chegando ao momento de criarem conteúdo para desvendarem os mistérios que cercam as personagens e envolvem a ilha. Isto posto, corrobora-se a expressão universo de *Lost*.

REFERÊNCIAS

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

ARISTÓTELES. **Poética**. Porto Alegre: Globo, 1966.

BAL, Mieke. **Narratology introduction to the theory of narrative**. 2.ed. Toronto: University of Toronto Press Incorporated, 1997.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Organização de Márcio Seligmann-Silva. Tradução de Gabriel Silva. Porto Alegre: L&PM, 2013.

BRAIT, Beth. **A personagem**. 7. ed. São Paulo: Ática, 1999.

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

CODATO, Henrique; LOPES, Flor Marlene. **Semiologia e semiótica como ferramentas metodológicas**. In DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

COUTINHO, Iluska. **Leitura e análise da imagem**. In DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

DICIONÁRIO ONLINE DE LATIM. Consulta à expressão *Tabula Rasa*. Disponível em: <<http://www.dicionariodelatim.com.br/tabula-rasa/>>. Acesso em 12 nov. 2015.

DIMAS, Antonio. **Espaço e romance**. 3.ed. São Paulo: Ática, 1994.

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

E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS (EDTL). Consulta à expressão tempo. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt/business-directory/6068/tempo/>>. Acesso em: 21 set. 2015.

E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS (EDTL). Consulta à expressão espaço. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt/business-directory/5942/espaco/>>. Acesso em: 22 set. 2015.

E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS (EDTL). Consulta à expressão fábula. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt/business-directory/6442/fabula/>>. Acesso em: 23 set. 2015.

E-DICIONÁRIO DE TERMOS LITERÁRIOS (EDTL). Consulta à expressão intriga. Disponível em: <<http://www.edtl.com.pt/business-directory/6525/intriga/>>. Acesso em: 23 set. 2015.

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

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

GLOBO, O. Entrevista de Henry Jenkins ao site do jornal O Globo. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/megazine/henry-jenkins-lost-a-televisao-pensada-fora-da-caixa-3002865>>. Acesso em 15 nov. 2015.

HAMON, Philippe. **Por um estatuto semiológico da narrativa**. In: Hamon et al. *Categorias da narrativa*. Coimbra: Almedina, 1977

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

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

HUFFINGTON POST. Entrevista de Damon Lindelof. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/2014/09/15/damon-lindelof-lost_n_5826064.html>. Acesso em: 23 out. 2015.

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

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

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

LINS, Osman. **Lima Barreto e o espaço romanesco**. São Paulo: Ática, 1976.

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

LOSTPEDIA. Enciclopédia online de *Lost*. Disponível em: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page>. Acesso em 15 out. 2015.

LUKÁCS, György. **Teoria do romance**. Lisboa: Presença, [19--]. 203 p.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 5. ed. São Paulo: SENAC-SP, 2009.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Ed. da UnB, 2013.

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

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SCHOLES, Robert; KELLOGG, Robert. **A natureza da narrativa**. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1977.

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

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

YOUTUBE. Entrevista de Damon Lindelof para o canal The Verge.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=B5chCMRsEVo>>. Acesso em: 20 out. 2015.

YOUTUBE. Painel de *Lost* na *Comic Con* 2009.

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CQCn-xbBlb8>>. Acesso em 10 nov. 2015.