

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

GLAUCO MADEIRA DE TOLEDO

ASPECTOS CANÔNICOS DA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA EM
LOST

SÃO CARLOS

2012

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

GLAUCO MADEIRA DE TOLEDO

ASPECTOS CANÔNICOS DA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA EM
LOST

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa
de Pós-Graduação em Imagem e Som, na linha
Narrativa Audiovisual, para obtenção do Título de
Mestre em Imagem e Som

Orientação: Prof. Dr. João Carlos Massarolo

SÃO CARLOS

2012

**Ficha catalográfica elaborada pelo DePT da
Biblioteca Comunitária da UFSCar**

T649ac

Toledo, Glauco Madeira de.

Aspectos canônicos da narrativa transmidiática em *Lost* /
Glauco Madeira de Toledo. -- São Carlos : UFSCar, 2013.
112 f.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São
Carlos, 2012.

1. Comunicação. 2. Narrativa transmidiática. 3. *Cross-
media*. 4. Canonicidade ficcional. 5. Jenkins III, Henry, 1958-
. 6. *Lost* (Programa de televisão). I. Título.

CDD: 302.2 (20^a)

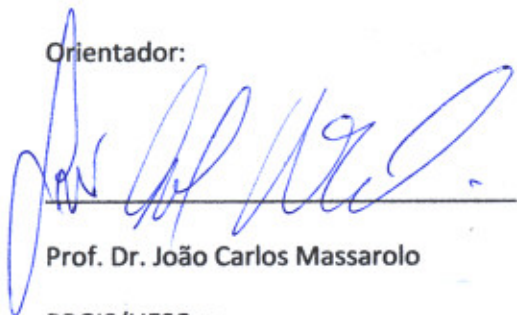
FOLHA DE APROVAÇÃO

GLAUCO MADEIRA DE TOLEDO

ASPECTOS CANÔNICOS DA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA EM LOST

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, na linha Narrativa Audiovisual, para obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador:



Prof. Dr. João Carlos Massarolo

PPGIS/UFSCar

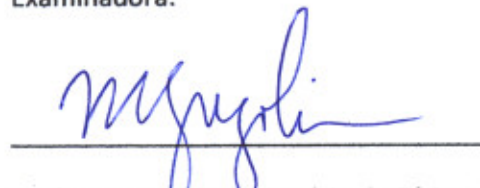
Examinador:



Prof. Dra. Ana Silvia Lopes Davi Médola

UNESP/Bauru

Examinadora:



Prof. Dra. Maria do Rosário de Fátima Valencise Gregolin

UNESP/Araraquara

À Heloísa, por ser minha Constante.

AGRADECIMENTOS

A toda a minha família, que torceu e vibrou com cada reviravolta, cada novo capítulo. Meu pai e minha mãe, que aguentaram firme, Thiago e Marina, que me deram apoio, tio Cícero, tia Thera e Beto, que me receberam nas minhas viagens.

Aos amigos velhos de guerra, que ficaram fora da ilha, por me procurarem todo esse tempo, Claudião, Fá, Joyce, Ju, Lu, Raquel, Luiz e Wiliam.

Ao Toyama e à Renata, pela amizade e pelo livre acesso à cabana de madeira perdida no meio do mato.

Aos amigos do GEMInIS, Grupo de Estudo em Mídias Interativas em Imagem e Som, por terem caído na ilha comigo, dividindo tralhas e migalhas, André, Cláudio, Dario, Chico, Gabriel, Jônatas, Léo, Letícia, Paula, Roger e a chefinha do bando, Maira.

Aos amigos do GEA, Grupo de Estudos do Audiovisual, e do GrAAu, Grupo de Análise do Audiovisual, por terem escutado minhas delirantes histórias de naufrago: Letícia Affini, Ana Silvia Médola, Carlos, Leire, Tati, Selma, Bruno, Elissa e Octávio.

À Adriana Nogueira, minha professora na UFSCar que reencontrei na UNESP, o que me causou vários flashbacks emotivos.

Aos amigos do GEEK, Grupo de Estudos Especiais do Ka, pela milhagem premiada que foi discutir com vocês cada pauta, Milton, Wiliam e Zé.

Aos amigos sobreviventes do PPGIS, Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, pelo apoio nas horas de necessidade, pelas táticas, estratégias e ações, Fer e Rodrigo (membro honorário), Ju, Laila, Maria Inês, Mirian, Náyady, Roberta e Thiago.

Aos professores do curso, por terem me ajudado a mapear meus desafios, Arthur Autran, Josette Monzani, Samuel Paiva. Aos professores da banca de qualificação, Alessandro Gamo e Maria Rosario Valencise Gregolin, por terem me ajudado a escolher um dos caminhos. Ao Felipe Rossit, secretário do PPGIS, pelo apoio logístico e pelas dicas. Ao Colombo e ao Wassily, da UNESP, pela força na fase final do percurso.

Ao meu orientador, por ter me levado para a ilha, me ensinado a navegar sem bússola, a apertar o botão da escotilha a cada 108 minutos e a contar até cinco para esperar o desespero passar e voltar ao trabalho. João, essa nem o Jacob teria feito melhor.

E à Heloísa, por ter me dado exatamente a força necessária pra aguentar a viagem.

*“I’ve looked into the eye of this Island.
And what I saw was beautiful.”* (John
Locke, White Rabbit, 2004)

RESUMO

O conceito de narrativa transmidiática em Henry Jenkins é tomado visando diferenciá-lo do conceito de *cross-media*, mais antigo e trabalhado por diversos autores. A partir da comparação, propõe-se que o critério de diferenciação seja o fato de a narrativa transmidiática necessariamente contar uma história e exigir um tipo específico de coesão dos fatos diegéticos, aqui chamada de canonicidade ficcional. Essas referências são utilizadas para analisar um exemplo ilustrativo: a série LOST (Lost, EUA, 2004-2010), criada por J. J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof, e suas extensões narrativas, uma vez que o conjunto da obra reúne algumas peças que apresentam características do *cross-media* e da narrativa transmidiática, permitindo a discussão do critério da canonicidade ficcional. Discute-se a importância de acrescentar à definição de narrativa transmidiática a variável canonicidade ficcional, para melhor delimitar o conceito e embasar futuras produções transmidiáticas.

PALAVRAS-CHAVE

Narrativa Transmidiática, *Cross-media*, Canonicidade Ficcional, Henry Jenkins, LOST

ABSTRACT

The concept of transmedia storytelling by Henry Jenkins is taken in order to differentiate it from the concept of cross-media, older and worked earlier by several authors. Based on a comparison, it is proposed that the criterion of differentiation is the fact that transmedia storytelling necessarily tells a story and requires a specific type of cohesion of diegetic facts, here called fictional canon. These references are used to analyze an illustrative example: the series LOST (Lost, USA, 2004-2010), created by JJ Abrams, Jeffrey Lieber and Damon Lindelof, and its narrative extensions, since the body of work brings together some pieces that exhibit characteristics of both cross-media and transmedia storytelling, allowing discussion of the criterion of fictional canon. The text discusses the importance of adding the definition of transmedia storytelling the fictional canon variable, to better define the concept and to support future transmedia productions.

KEYWORDS

Transmedia Storytelling, Cross-media, Fictional Canon, Henry Jenkins, LOST

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Extensões de LOST quanto ao seu status de canonicidade ficcional.....	94
--	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1.....	16
1. Sobre <i>Cross-Media</i> , Narrativa Transmidiática E Canonicidade Ficcional.....	16
1.1. Contar histórias em mais de uma mídia.....	16
1.1.1 – Cross-media.....	19
1.1.2 - Narrativa transmidiática.....	21
1.2 - Canonicidade Ficcional.....	33
1.2.1 – A determinação do cânone de um universo ficcional.....	35
1.2.2 – O “ <i>Fanon</i> ” ou “Fânone”.....	41
1.2.3 – Sobre autoria e canonicidade.....	43
CAPÍTULO 2.....	49
2 - UM MAPEAMENTO DA NARRATIVA MULTIPLATAFORMA DE LOST.....	49
2.1 – A série.....	53
2.1.1 – <i>Flashes</i> da primeira temporada.....	53
2.1.2 – <i>Flashes</i> da segunda temporada.....	56
2.1.3 – <i>Flashes</i> da terceira temporada.....	59
2.1.4 – <i>Flashes</i> da quarta temporada.....	61
2.1.5 – <i>Flashes</i> da quinta temporada.....	64
2.1.6 – <i>Flashes</i> da sexta temporada.....	66
2.2 – Extensões.....	67
2.2.1 – Artefato diegético - <i>Website</i> da empresa aérea Oceanic Airlines.....	67
2.2.2 – Artefato diegético – <i>Webpage</i> “diário do sobrevivente”.....	68
2.2.3 – Novos episódios – Os romances.....	70
2.2.4 – Artefato diegético – O romance metaficcional “ <i>Bad Twin</i> ”.....	72

2.2.5 – Realidade Alternativa – O ARG “Lost Experience”.....	73
2.2.6 – Novos episódios – Os Mobisódios “LOST: Missing Pieces”.....	76
2.2.7 – Realidade Alternativa – O ARG “Find 815”.....	77
2.2.8 – Realidade Alternativa – O ARG “Octagon Global Recruiting”.....	78
2.2.9 – Novos episódios – O Videogame “LOST - Via Domus”.....	80
2.2.10 – Repositório – “LOST University”.....	81
2.2.11 – Artefato diegético – O <i>Mock-documentary</i> “Os Seis da Oceanic”.....	82
2.2.12 – Artefato diegético – O <i>Mock-documentary</i> “Mistérios do Universo.....	83
2.2.13 – Repositório Lostpédia.....	86
CAPÍTULO 3.....	87
3. DISCUSSÃO E CONCLUSÕES.....	87
3.1 – Resgatando <i>cross-media</i> , narrativa transmidiática e canonicidade ficcional.....	87
3.2 – sobre a narrativa transmidiática em LOST.....	90
3.3 – Frustrações com a narrativa transmidiática de LOST.....	95
3.4 – Seis sugestões contra frustrações transmidiáticas.....	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	101
REFERÊNCIAS.....	104

INTRODUÇÃO

Em 1999 filmes como *Matrix* (*The Matrix*, EUA, 1999) e *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, EUA, 1999) mexeram com a maneira de produtores e público lidarem com o modo comercial de contar histórias de entretenimento. Henry Jenkins apontou em 2003 que as estratégias utilizadas ali não eram apenas uma aplicação inteligente das estratégias conhecidas até então, como a estratégia de franquias de mídia ou mesmo o *cross-media*. Aqueles conteúdos dispersos em diversos canais de distribuição, embora pudessem ser reconhecidos como franquias ou *cross-media*, eram algo mais, a que Jenkins deu o nome de *transmedia storytelling*, termo traduzido no Brasil como narrativa transmidiática.

Em janeiro de 2006 a Rede Globo de Televisão exibiu no Domingo Maior, horário destinado aos longas-metragens de ação, o episódio-piloto da série *LOST* (*Lost*, J. J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof, EUA, 2004-2010), partes 1 e 2, condensadas e anunciadas como “o filme que deu origem à série”. Um equívoco, uma vez que os episódios foram pensados não como filme, mas como capítulos para poderem ser assistidos separadamente. Curiosamente, a emissora brasileira acabou inventando um filme que nunca existiu e transmediando uma obra que só produziria material intencionalmente transmidiático algum tempo depois, dando uma indicação para a leitura do livro “*Bad Twin*” durante o episódio “*Two for the Road*” em maio de 2006.

Muitas confusões, várias delas inclusive intencionais, marcaram a exibição da série televisiva *LOST* e suas extensões em outras mídias.

É como se o espectador que realmente embarcou na série deixasse de ser um espectador, meramente, e passasse a experimentar o seriado, vivendo no seu dia-a-dia nos meios de comunicação a confusão a respeito de tudo o que envolve a série, o acidente, a ilha, as empresas multimilionárias com interesses escusos.

Assistindo televisão distraidamente, o público se depara com um comercial da Fundação Hanso. Abre os jornais, uma matéria sobre Gary Troup e o livro *Bad Twin*. Acessa a web, uma imensidão de blogs, sites e comunidades discutindo o final da temporada. E cada um destes pequenos pedaços de informação aponta para um lugar

diferente, com um ponto de vista diferente, pra que não se saiba o que é e o que não é “verdade”. Como a bússola que, na ilha, não funciona. O espectador vai ficando ilhado em meio a informações transmidiáticas aparentemente desconexas, sem saber que caminho tomar.

Mesmo o antigo recurso de verificar contra quem está o protagonista é ineficaz em LOST. Benjamin Linus, que se apresentou inicialmente como Henry Gale, líder do grupo conhecido como os “outros” e que pareceu ser antagonista durante duas temporadas, ao final da quarta temporada não parece mais. A frase que causou revolta na audiência por dar a entender, no final da segunda temporada, que Ben e seus asseclas é que eram os protagonistas da história (“We're the good guys, Michael”) após terem maltratado os sobreviventes, agora causa muito menos estranhamento. A inquietação causada pelo uso de estratégias até então pouco familiares a grande parte do público e também de produtores de programas de televisão foi suficientemente marcante para motivar este estudo.

É frequente a confusão entre os conceitos de *cross-media* e narrativa transmidiática, sobretudo quando não se leva em consideração que nem todo conjunto *cross-media* conta histórias, mas os de narrativa transmidiática baseiam-se nisso.

É importante, antes de aprofundar a discussão, apontar uma dificuldade de tradução para o termo “*transmedia storytelling*”. Não se pretende aqui propor nova tradução, mas sim alertar para um possível viés na leitura do conceito. Henry Jenkins fala em *transmedia storytelling* muito mais discutindo uma forma nova de apresentar ou contar histórias do que problematizando questões da narrativa. Há na língua inglesa o termo “*narrative*”, muito mais próximo do nosso conceito de narrativa e, no entanto, Jenkins prefere o termo *storytelling*, o “contar histórias”. O objetivo aqui não é debater o conceito de narrativa, e sim, analisar como se dá o contar histórias em várias mídias.

Para discutir os aspectos canônicos da narrativa transmidiática em LOST, esta dissertação estruturou-se em três capítulos.

No primeiro, é trazido o referencial teórico, objetivando principalmente duas coisas: diferenciar o que é chamado de *cross-media* do que é chamado de narrativa transmidiática; e definir o conceito de canonicidade ficcional e apontar sua importância na diferenciação entre os dois conceitos anteriores.

Para a diferenciação são utilizados principalmente os conceitos e exemplos, apontando quais casos famosos de franquias de mídia são narrativas transmidiáticas ou *cross-media* e por quê.

Para a discussão de canonicidade ficcional são trazidos os conceitos de canonicidade na religião e na arte, e então é indicado o conceito de canonicidade interno à ficção, no sentido do cânone religioso, de quais textos fazem parte do conjunto sagrado a ser conhecido e respeitado pelo religioso. Isso permite apontar a relevância do conceito para a definição de narrativa transmidiática.

Já foram produzidas muitas narrativas que tenham migrado de uma mídia a outra. Livros que foram adaptados para filmes ou peças de teatro, e histórias em quadrinhos que foram adaptadas para o rádio e para a televisão. Mas, raramente se viu uma continuação entre essas histórias, como, por exemplo, um capítulo de uma narrativa que se passasse na televisão e que tivesse seu trecho seguinte transmitido pelo rádio, e depois uma terceira parte num videogame. Mais ainda, de uma forma que essas transposições não causassem rupturas na história, nem contradições, nem brigas hierárquicas.

A série LOST se apoia nesses problemas para propositalmente multiplicar seu potencial de gerar desorientação em seus espectadores, como seu próprio nome alegoriza. Objetiva-se no segundo capítulo mapear pontos relevantes da série e de suas extensões para verificar se a audiência e os próprios produtores consideram aquelas narrativas como congruentes e como pontos de orientação eficazes (e, em LOST, tão necessários) para o público e checar quais extensões podem ser consideradas canônicas dentro daquele universo diegético. Isso permite verificar o enquadramento da extensão como *cross-media* ou narrativa transmidiática.

A partir da verificação do que é ou não canônico foi feita uma avaliação do conjunto de extensões de LOST para identificar que subconjunto se forma que pode ser chamado de narrativa transmidiática. Passou-se então a traçar indicações, baseadas na experiência de LOST, sobre como não frustrar o público, muitas vezes jogado em meio a uma narrativa transmidiática sem que tenha consciência disso, o que pode gerar ansiedade, sensação de ruptura do contrato ficcional, a sensação de que os produtores não sabem o que estão fazendo em relação à história, ou mesmo a sensação de abandono. E uma variável importante para auxiliar na solução dessa situação é justamente a canonicidade

ficcional, que permite que o público não se perca em meio a um volume extraordinário de informações, sabendo sempre o que está buscando ou, ao menos, sabendo reconhecê-lo quando o encontrar.

CAPÍTULO 1

1. Sobre *Cross-Media*, Narrativa Transmidiática e Canonicidade Ficcional

1.1 - Contar histórias em mais de uma mídia

A serialização das produções audiovisuais geralmente possibilita que o público obtenha algo que nem sempre os filmes de longa-metragem permitem: um contato mais duradouro com aquele universo ficcional através da continuidade do fornecimento de material inédito, o que mantém o prazer da audiência por mais tempo. Há na *web* um sem-número de páginas comerciais e pessoais que tratam de cinema e televisão, que analisam, comentam e abrem a possibilidade de debate entre usuários a respeito de suas obras audiovisuais de interesse, e visam, em parte, o prolongamento da fruição dessas obras. Mídias digitais têm trazido aos seus usuários uma espécie de extensão das telas de televisão e de cinema tradicionais. Além de poderem assistir a conteúdos normalmente exibidos em *broadcast* ou em salas de projeção, internautas podem acessar outros materiais audiovisuais produzidos comercialmente por emissoras de televisão e estúdios de cinema, disponibilizados em *sites* oficiais destes produtores. Essas extensões visam suprir a demanda por mais contato com o universo ficcional.

Este material suplementar é disponibilizado como parte de uma estratégia de fornecer conteúdo com o interesse de promover a série ou filme. São trechos extras, trechos convencionais com comentários ou registros de *making of*. Diversas são as possibilidades de uso desses recursos para expandir a oferta de um determinado produto. Alguns estúdios e emissoras têm feito uso desses recursos de forma ainda mais ampla. Vicente Gosciola analisa que:

novas tecnologias de comunicação e de informação, ou novas mídias, abriram-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram mais simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais (GOSCIOLA, 2004a, p.2).

A *Bruxa de Blair*, de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, é um exemplo de filme de baixo orçamento (60 mil dólares), mas de extremo êxito comercial (um lucro de bilheteria mundial de aproximados 248 milhões de dólares, segundo o *site* Box Office¹) devido, em grande parte, à estratégia de comunicação pouco ortodoxa adotada na época, que possibilitou uma imersão antecipada do público no universo do filme. Foi anunciada via internet a ideia central da obra: “em outubro de 1994, três estudantes de cinema entraram nas florestas de Burkittsville, Maryland, para filmar um documentário sobre uma lenda local. Jamais foram vistos novamente. Um ano depois, as imagens foram encontradas”. Essas são também as palavras que abrem o suposto documentário. *E-mails* que anunciavam esse conteúdo como verdadeiro foram enviados e re-enviados exaustivamente devido a uma estratégia viral de divulgação bem amarrada que contou com um documentário de apoio, exibido no Sci-Fi Channel, chamado *Curse of the Blair Witch* (EUA, 1999), em que se entrevistavam amigos e parentes dos estudantes desaparecidos, especialistas em paranormalidade e historiadores locais. Tudo ficcional, embora tentando se fazer passar por real. Os atores do longa chegaram a ser incluídos em listas de busca de “*missing, presumed dead*” nos EUA. Essa tática demonstrou bons resultados e acabou inspirando diversos realizadores e estúdios a utilizarem formas similares de divulgação. Foi um fenômeno mercadológico através do qual se percebeu o potencial de gerar material publicitário de cunho narrativo, corroborando a fantasia do filme e usando elementos de *reality show* ou de *mock-documentary*², ou seja, utilizando um verniz de realidade.

O longa-metragem *Matrix*, de Andy Wachowski e Lana Wachowski, baseou sua temática em um universo aparentemente idêntico ao nosso, no qual máquinas conscientes teriam tomado o poder sobre o planeta e feito dos seres humanos matéria-prima para sua sobrevivência, mantendo-os em uma espécie de transe no qual não eram capazes de perceber sua condição de cativo e subserviência. Colocada de forma a fazer com que o espectador se questionasse se aquilo era ficção ou realidade, a história levou os levou a imaginar a sensação, na vida real, de como seria estar imerso na *Matrix* sem sabê-lo. Antes do lançamento do filme já havia “*What Is The Matrix*”, *site* promocional dessa

¹ Disponível em: <<http://boxofficemojo.com/movies/?id=blairwitchproject.htm>>. Acessado em: 29 de março de 2012.

² *Mock-documentary* ou *mockumentary* é um filme ou programa no qual informações fictícias são apresentadas no formato de documentário.

ficção, que falava da Matrix como uma realidade, como se a página estivesse dentro da diegese. Depois do lançamento do longa houve a proposta, por parte do estúdio, de duas continuações e de uma série de animações em curta-metragem com tramas que demonstrassem o funcionamento do universo da Matrix, sem o envolvimento dos personagens principais. Essas animações foram posteriormente reunidas em DVD. Quadrinhos com roteiros atrelados às histórias dos filmes também começaram a ser lançados.

A opção de distribuir conteúdo ao público em diversas mídias concomitantemente recebe o nome de *cross-media*. Nessa estratégia, mídias se interligam, por exemplo, para levar o espectador de um programa de televisão a um *site* na internet, a um programa de rádio ou a uma revista em quadrinhos. Essa estratégia visa oferecer alternativas, opções para o consumo de uma marca. Seu uso pode ser exclusivamente narrativo ou não. Podem ser incluídos nas franquias e nos procedimentos *cross-media* os licenciamentos de brinquedos, lancheiras, quebra-cabeças e similares.

É importante fazer aqui uma ressalva, de que todos os exemplos dados nessa dissertação podem ser chamados de “franquia de mídia”, como denomina Derek Johnson, uma

propriedade intelectual, cuja implantação de um mundo imaginário através de diferentes espaços de mídia é feita por meio de uma série de linhas de produtos, estruturas criativas e/ou nós de distribuição, geridos ao longo do tempo (D. JOHNSON, 2009, p. 25).

Portanto, os exemplos aqui utilizados, quer sejam identificados como *cross-media* ou como narrativa transmidiática, podem necessariamente ser reconhecidos na definição de franquia de mídia.

1.1.1 – *Cross-media*

Cross-media é um termo antigo e versátil, já utilizado por diversos autores. Como aponta Scolari (2009),

Conceitos como “*cross media*” (Bechmann Petersen, 2006), “*multiple platforms*” (Jeffery-Poulter, 2003), “*hybrid media*” (Boumans, 2004),

“*intertextual commodity*” (Marshall, 2004), “*transmedial worlds*” (Klastrup & Tosca, 2004), “*transmedial interactions*” (Bardzell, Wu, Bardzell & Quagliara, 2007), “*multimodality*” (Kress & van Leeuwen, 2001), ou “*intermedia*” (Higgins), podem ser encontrados orbitando a mesma galáxia semântica.

Os nomes referem-se a conjuntos um pouco diferentes de variáveis, mas que têm em comum a seguinte ideia: produzir e disponibilizar conteúdo em diversas mídias.

Gary Hayes (2006)³ aponta quatro níveis de *cross-media*, passíveis de acumulação:

Cross-media 1.0 - Empurrado.

O mesmo conteúdo ou com variações mínimas, colocado em diferentes plataformas em diferentes formas. [...]⁴ (HAYES, 2006)

O nível 1.0 é o nível mais básico de *cross-media*, com o mesmo conteúdo sendo re-editado para adaptar-se a outra mídia ou suporte. Um telejornal em sua versão para telefone celular, ou o áudio de um programa de televisão disponibilizado para *download* são exemplos de *cross-media 1.0*.

Cross-media 2.0 - Extras.

conteúdo produzido em paralelo a uma produção principal e entregue em plataformas diferentes das da produção principal. Este conteúdo “extra” *cross-media* é naturalmente diferente da propriedade principal, e não necessariamente dependente dela - temporal ou editorialmente. [...]⁵ (HAYES, 2006)

O *making of* de um filme, feito para a televisão a cabo, ou um pequeno documentário sobre a época histórica que o filme retrata, produzidos pela equipe do próprio filme são os exemplos mais comuns de *cross-media 2.0*.

Cross-media 3.0 – Pontes.

³ Disponível em: <http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/> (30 de mar. 2012)

⁴ Tradução nossa.

⁵ Tradução nossa.

A mais verdadeira forma de *cross-media*, onde a estrutura da história ou serviço é especificamente criada para conduzir o público através de dispositivos de mídia, para continuarem a jornada. O conteúdo colocado na outra plataforma é fundamental para permanecer em contato com a experiência e as pontes narrativas o incitam a investigar ou mudar para outra forma/plataforma de mídia. [...] ⁶ (HAYES, 2006)

O *cross-media* 3.0 é um dos mais relevantes para essa dissertação, uma vez que estabelece uma relação de expectativa por parte dos produtores de que o público atravesse a ponte e veja o conteúdo complementar (opcional ou fundamental) em outra mídia. Os exemplos aqui envolvem sempre alguma forma de *call-to-action*, um convite para mudar de mídia. Um programa de televisão que se encerra abruptamente e que fornece um endereço na *web* para que o espectador possa continuar a acompanhar a história é um exemplo do uso desse mecanismo de ponte. LOST utiliza esses convites de diversas formas, através de informações dentro da série, como é o caso do livro *Bad Twin* (Gary Troup, 2007) lido por Sawyer e Hurley na ilha e que é vendido no mundo real. Este livro é parte do universo de LOST e foi escrito a pedido dos produtores da série.

Cross-media 4.0 - Experiências.

Uma agregação dos três primeiros níveis. É também aqui que o conteúdo é distribuído em várias plataformas, de forma não-linear e sem as mãos do produtor – cria-se um ambiente muito parecido com um jogo, dentro do qual os participantes ‘vivem’, seguindo o próprio caminho e personalizando a experiência. O *cross-media* 4.0 típico é um jogo de colaboração co-criativa com o público através de diversos dispositivos, que evolui e desenvolve uma vida própria. Embora tenda a sofrer fortes intervenções do autor, os gatilhos e convites *cross-media* são parte da experiência, No sentido da audiência criar suas próprias pontes. [...] ⁷ (HAYES, 2006)

No *cross-media* 4.0 podem-se ver exemplos de situações nas quais o público tem um papel preponderante e sua interação é fundamental. Geralmente essas situações se encaixam melhor nos ARGs, jogos de realidade alternativa que são similares a gincanas, com pistas e investigações ocorrendo no mundo real, e com comunicações que podem ter proporções

⁶ Tradução nossa.

⁷ Tradução nossa.

mundiais, pela internet e por outras mídias. LOST se utiliza de diversos ARGs para apresentar seu universo ficcional.

Um produto que esteja dentro da definição de *cross-media* pode ter elementos de mais de um nível. Os extras, por exemplo, são referenciados apenas no nível 2.0, mas podem estar presentes nos produtos de nível predominante 3.0 ou 4.0. LOST, por exemplo, teria elementos dos quatro níveis de *cross-media*. No entanto, para ser considerado *cross-media*, bastaria possuir elementos do nível 1.0; ou seja, seria *cross-media* qualquer material que fosse exposto em mais de uma mídia, idêntico ou com pequenas variações.

1.1.2 - Narrativa transmidiática

Henry Jenkins cunhou em 2003 o termo *transmedia storytelling*, traduzido posteriormente no Brasil como “narrativa transmidiática”, para designar um processo que tem semelhanças com o *cross-media*. Todavia, como a variação do que se pode compreender por *cross-media* é muito grande, objetiva-se aqui apontar o que Jenkins entende por narrativa transmidiática e identificar as diferenças conceituais dessas expressões para, então, seguir com as referências a ambos os termos de forma mais específica e clara.

Christy Dena, frequente comentadora de Jenkins, pinça especialmente as referências do autor com relação à franquia Matrix, usada como exemplo inicial do raciocínio sobre narrativa transmidiática. “Matrix,” Jenkins explica, “é entretenimento para a era da convergência midiática, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão grande que não pode ser contida dentro de um único meio” (Jenkins, 2006 apud DENA, 2009). Tais narrativas, tão grandes que não caberiam em uma única mídia, geraram a teorização postada no *blog* do autor, chamado “Confessions of an Aca-Fan”. Há dois itens que são de especial interesse para esta discussão. Essas postagens se intitulam “*Transmedia storytelling 101*” (2007a) e “*Transmedia 202*” (2011), em alusão às disciplinas introdutória e de nível intermediário das universidades estadunidenses. Ambas discutem a narrativa transmidiática, a primeira com a intenção de apontar um conjunto de

regras para atender à definição, e a segunda para esclarecer equívocos comuns na identificação e na aplicação do conceito:

A postagem de 2007a é dividida em dez tópicos, sendo que o primeiro deles é tomado muitas vezes como definição absoluta da narrativa transmidiática e é, de fato, estruturado como uma. Mas os outros nove tópicos talvez não fossem necessários, se ela fosse definitiva. Segue parte do texto do primeiro item:

1. Narrativa transmidiática representa um processo onde os elementos integrantes de uma ficção são dispersos de forma sistemática por múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Idealmente, cada meio faz sua contribuição distinta para o desvelamento da história. [...] ⁸

Jenkins aponta como exemplo disso a franquia “Matrix”, por ter produzido três filmes, uma série de animação, duas séries em quadrinhos e vários videogames, sem que houvesse uma única fonte oficial e completa de informação. Essa franquia contou suas histórias em diversos canais de distribuição, visando criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada. Jenkins dá seguimento à análise do contexto em que a narrativa transmidiática se insere:

2. Narrativa transmidiática reflete a economia da consolidação da mídia, ou o que os observadores da indústria chamam de “sinergia”. Companhias modernas de mídia estão horizontalmente integradas - isto é, possuem interesses que abrange o que antes eram indústrias midiáticas distintas. Um conglomerado de mídia tem um incentivo para espalhar a sua marca ou expandir suas franquias em tantas plataformas diferentes de mídia quanto possível. [...] ⁹

Os exemplos que Jenkins seleciona são os quadrinhos publicados imediatamente antes do lançamento dos filmes “Batman Begins” (EUA, 2005) e “Superman – O Retorno” (Superman Returns, EUA, 2006), por somarem à experiência do leitor-espectador uma história pregressa do ambiente e dos personagens, que acrescenta à compreensão do público, mas que também serve de publicidade para o filme. Isso demonstra a “sinergia” no

⁸ Tradução nossa.

⁹ Tradução nossa.

sentido de sinergia de mídia, ou seja, produções que cooperam e nas quais uma ajuda a vender a outra.

[...] A configuração atual da indústria do entretenimento faz da expansão transmidiática um imperativo econômico, ainda que os artistas transmidiáticos mais talentosos também surfem essas pressões do mercado para criar uma história mais expansiva e imersiva do que teria sido possível de outra maneira.

3. Na maioria das vezes, as histórias transmidiáticas são baseadas não em personagens individuais ou tramas específicas, mas sim em complexos mundos ficcionais que podem sustentar múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias. Este processo de construção de mundos incentiva um impulso enciclopédico tanto nos leitores quanto nos escritores. Somos atraídos a dominar o que há para se saber sobre um mundo que sempre se expande para além do nosso alcance. Este é um prazer muito diferente do que nós associamos com o desfecho encontrado em narrativas mais classicamente construídas, onde esperamos sair do cinema sabendo tudo o que é necessário para dar sentido a uma história em particular. [...] ¹⁰

Sobre a criação de mundos ao invés da criação de histórias isoladas, Jenkins diz ainda em seu livro “Convergence Culture: Where Old and New Media Collide” (2006: p.114),

Cada vez mais, a narrativa tornou-se a arte da construção de mundos, enquanto artistas criam ambientes atraentes que não podem ser totalmente explorados ou exauridos dentro de uma única obra ou mesmo um único meio. [...] Um roteirista experiente me disse: “Quando eu comecei, você podia preparar uma história, porque sem uma boa história, você realmente não tinha um filme. Mais tarde, uma vez que as sequências começaram a decolar, você preparava um personagem, porque um bom personagem poderia suportar múltiplas histórias. E agora, você prepara um mundo, porque um mundo pode suportar múltiplos personagens e múltiplas histórias através de várias mídias.” ¹¹

A ideia de construção de mundo também se apresenta no raciocínio que o autor traça, ao chamar os *game designers* de “arquitetos narrativos”, no sentido de criarem um mundo e deixarem-no lá à espera de um jogador, que é quem decide se a história vai ou

¹⁰ Tradução nossa.

¹¹ Tradução nossa.

não ser contada a ele. (2007b, s/p.¹²) A construção de mundo pensada dessa forma pressupõe que não se crie um mundo para ser visto na íntegra por todo o público, mas ela dá uma margem de liberdade para que a audiência escolha seu caminho. Ou, ao menos, torna alguns elementos opcionais, extensões que agregam conteúdo de diferentes formas:

4. Extensões podem servir a uma variedade de funções diferentes. [...] A extensão pode fornecer informações sobre os personagens e suas motivações, [...] pode sinalizar rapidamente aspectos do mundo ficcional, [...] ou pode ser a ponte entre os eventos retratados em uma série de sequências [...]. A extensão pode adicionar uma maior sensação de realismo à ficção como um todo. [...] (JENKINS, 2007a)¹³

Jenkins aponta como exemplos de extensões transmidiáticas: os programas de rádio do seriado Dr. Who (Inglaterra, 1963-?) durante a época em que o programa de TV não foi produzido, o boletim do “Planeta Diário” na internet, noticiando os acontecimentos no universo diegético dos super-heróis da editora DC Comics durante a saga “52”, e os documentários falsos envolvendo a história do filme “A Bruxa de Blair”. Todos esses exemplos têm em comum a proposta de, ao mesmo tempo, expandir o universo diegético e manter o público aquecido, guarnecido de novos conteúdos em dose suficiente para gerar sinergia.

5. Práticas narrativas transmidiáticas podem expandir o mercado potencial para uma propriedade através da criação de diferentes pontos de entrada para segmentos de público diferentes. [...] Da mesma forma, a estratégia pode funcionar para atrair espectadores que se sentem confortáveis em um meio especial para experimentar com plataformas alternativas de mídia [...] (JENKINS, 2007a)¹⁴.

Acompanhando as ideias de construção de mundos e de sinergia, Jenkins aponta que a distribuição dessas histórias em várias mídias deve possibilitar tanto que consumidores de um determinado segmento de mídia, por exemplo, os cinéfilos, sejam atraídos através do

¹² Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>. Acesso em 30 de mar. 2012.

¹³ Tradução nossa.

¹⁴ Tradução nossa.

cinema a entrar no universo diegético (e que o filme destinado a eles realmente tenha a possibilidade de funcionar sozinho) quanto que outros sejam estimulados a buscar mais informações de um conteúdo que lhes agrada em uma mídia que não lhes é familiar, que não costumam consumir, por exemplo, um cinéfilo que seja levado a jogar um videogame com a continuação da história que o tocou no cinema.

6. O ideal é que cada episódio deve ser acessível em seus próprios termos, mesmo quando faz uma contribuição única para o sistema narrativo como um todo. O *game designer* Neil Young cunhou o termo “compreensão aditiva” para se referir à forma como cada novo texto adiciona um novo elemento de informação que nos obriga a rever a nossa compreensão da ficção como um todo. [...] Produtores transmidiáticos têm encontrado dificuldades para atingir o delicado equilíbrio entre a criação de histórias que façam sentido para os espectadores da primeira vez e da construção de elementos que melhoram a experiência de pessoas que recebem informações em múltiplas mídias.¹⁵

O exemplo que Jenkins seleciona para ilustrar essa dificuldade de atender aos novos e aos antigos espectadores ao mesmo tempo e de criar compreensão aditiva é o unicórnio de origami presente em *Blade Runner* (1992, versão do diretor) que, quando é percebido, faz o espectador repensar toda a obra, mas que normalmente não é visto num primeiro contato com o filme.

7. Porque a narrativa transmidiática exige um alto grau de coordenação entre os diferentes setores de mídia, até agora tem se trabalhado melhor ou em projetos independentes, onde o próprio artista modela a história em todos os meios envolvidos, ou em projetos onde uma forte colaboração (ou co-criação) é incentivada entre as diferentes divisões da mesma empresa. A maioria das franquias de mídia, no entanto, não é regida por co-criação (que envolve conceber a propriedade em termos transmídia desde o início), mas sim de licenciamento (onde a história se origina em uma mídia e as mídias subsequentes permanecem subordinadas ao texto principal original.)¹⁶

Jenkins aponta no item 7 um problema comum de produção, que é a dificuldade de se coordenar vários criadores para um único universo diegético. Essa

¹⁵ Tradução nossa.

¹⁶ Tradução nossa.

característica pode inclusive diminuir a qualidade do produto transmidiático, caso não se consiga colocar todas as diversas frentes de criação em um caminho coeso. Quanto mais criadores, mais difícil é passar todo o material por um controle único. Todavia, em seu item 8, Jenkins acrescenta o conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy (2000) ao “conjunto de regras” para a geração de obras transmidiáticas:

8. Narrativa transmidiática é a forma estética ideal para a era da inteligência coletiva. Pierre Levy cunhou o termo, inteligência coletiva, para se referir a novas estruturas sociais que permitam a produção e circulação de conhecimento dentro de uma sociedade em rede. Os participantes montam um banco de informações e acessam as expertises uns dos outros, trabalhando juntos para resolver problemas. Levy argumenta que a arte em uma época de inteligência coletiva funciona como um atrator cultural, reunindo indivíduos que pensam de forma similar para formar novas comunidades de conhecimento. Narrativas transmidiáticas também podem funcionar como ativadores textuais - colocando em movimento a produção, avaliação e arquivamento de informações. (JENKINS, 2007a)¹⁷

Dentro do recorte feito por Jenkins para a inteligência coletiva, os espectadores podem “criar” sem efetivamente ferir o postulado no item anterior, no qual o número maior de criadores dificultaria o controle e a coordenação da obra. O exemplo escolhido por ele para ilustrar esse tópico é retirado de LOST:

O drama de televisão Lost, da ABC, por exemplo, mostrou rapidamente um denso mapa no meio de um episódio da segunda temporada: fãs digitalizaram um fotograma congelado com a imagem e colocaram-no na *web*, onde juntos extrapolaram sobre o que aquilo poderia revelar sobre a Fundação Hanso e suas atividades na ilha. A narrativa transmidiática expande o que pode ser conhecido sobre um mundo particular de ficção enquanto a dispersão dessa informação garante que nenhum único consumidor saiba tudo e assegure que eles devam falar sobre a série uns com os outros [...]. Os consumidores se tornam caçadores e coletores que vão e voltam através das várias narrativas tentando costurar uma imagem coerente daquela informação dispersa.¹⁸

Ou seja, a inteligência coletiva é indicada por ele como elemento aglutinador para a resolução de problemas, a solução de enigmas e a troca e catalogação de informações que

¹⁷ Tradução nossa.

¹⁸ Tradução nossa.

possibilitam as enciclopédias digitais colaborativas e abertas, como a Wikipédia ou a Lostpédia, mas não a criação de conteúdo diegético.

9. Um texto transmidiático não se limita a difundir informação: ele fornece um conjunto de papéis e objetivos que os leitores possam assumir enquanto encenam aspectos da história através de sua vida cotidiana. Podemos ver esta dimensão performativa em funcionamento com o lançamento de figuras de ação que incentivam as crianças a construir suas próprias histórias sobre os personagens de ficção, ou com fantasias e jogos de RPG que nos convidam a imergir no mundo da ficção. (JENKINS, 2007a)¹⁹

Jenkins menciona também o caso do *action figure* da personagem Boba Fett, de Guerra nas Estrelas (EUA, 1977-?), que era nos filmes mais antigos um personagem de pouca exposição, mas cujo boneco fez tanto sucesso entre os fãs que acabou motivando a criação de um papel maior para o mercenário nos filmes realizados posteriormente.

A possibilidade de jogar um *Role-Playing Game* situado no universo de qualquer ficção dá aos jogadores muitas oportunidades de detalhamento da história, não apenas no sentido de entrarem em contato com uma parte maior do cenário da diegese, mas também por colocar os jogadores na posição de um personagem que vive naquele ambiente, pensando constantemente sua geografia, suas regras da física e suas relações políticas e sociais. Um volume grande de pessoas pensando e investigando um universo diegético dessa forma, colocando-se no lugar dos personagens e se questionando sobre seu passado e suas intenções, acaba levantando muitas informações e de especulações.

10. As ambições enciclopédicas dos textos transmidiáticos muitas vezes resultam no que poderia ser visto como lacunas ou excessos no desenrolar da história: ou seja, introduzem tramas em potencial que não podem ser totalmente contadas ou detalhes extras que fazem alusões a mais do que pode ser revelado. Os leitores, portanto, têm um forte incentivo para continuar a desenvolver estes elementos da história, trabalhando-os através de suas especulações, até que elas assumem uma vida própria. *Fanfiction* pode ser vista como uma expansão não autorizada dessas franquias de mídia em novas direções que refletem o desejo do leitor para

¹⁹ Tradução nossa.

“preencher as lacunas” que descobriram no material produzido comercialmente. (JENKINS, 2007a)²⁰

Jenkins passa, mais tarde, a referir-se à existência desses “*gaps*” e à possibilidade do público de suportá-los e de preenchê-los como “capacidade negativa”, que seria “quando o homem é capaz de permanecer em incertezas, mistérios, dúvidas, sem qualquer busca irritante por fatos e razão” (KEATS, 1817 apud LONG, 2007, p.53). Esta qualidade estaria vinculada à potencialidade expansiva do universo narrativo transmidiático, a inserção planejada de lacunas inquietantes no universo diegético para motivar os fãs a deduzir, planejar, imaginar, buscar no mundo ficcional conhecido qualquer indício de como aqueles vãos poderiam ser preenchidos de forma coesa e congruente com o material produzido pelos realizadores.

Como já mencionado, para Jenkins a narrativa transmidiática ideal seria prevista desde o início de um projeto, antes mesmo de o trabalho na primeira mídia ser divulgado (Jenkins, 2007a). Luke Freeman opina sobre a postura de Jenkins:

sua visão de narrativa transmidiática é de uma perspectiva purista em que ele defende com vigor uma narrativa holística que é conduzida pelos autores originais e conceituada desde o início de um projeto (FREEMAN, 2009)

O planejamento do produto transmidiático teria que ser todo realizado antes do lançamento, o que traria uma coordenação e uma organização mais favoráveis ao seu funcionamento. Pode ser que uma obra com narrativa transmidiática ficasse mais organizada assim, mas isso certamente dificultaria a viabilização de algumas dessas obras como produtos. É sabido que séries televisivas são lançadas com uma temporada de estreia, que será, ou não, renovada por uma ou mais temporadas extras conforme seu sucesso comercial. Para atender a indicação de Jenkins, o conteúdo transmídia de uma série como essa teria que ser produzido, digamos, também de início no formato de histórias em quadrinhos, algumas páginas de internet, um filme, um videogame. Cada um desses suportes tem tempo de produção, custo e periodicidade muito distintos. Optar por produzir

²⁰ Tradução nossa.

um videogame que funcionasse em conjunto com a primeira temporada de uma série seria bastante complicado, pois se a série fosse cancelada sem renovação, o investimento de tempo e de dinheiro neste jogo teriam sido altos e em vão, pensando no conjunto transmidiático. E isso é muito diferente de produzir depois de um sucesso constatado e seguro. Mesmo as tramas, temáticas e personagens, que são alteradas em uma obra extensa como um seriado mediante o *feedback* do público, correriam o risco de não funcionar se pensadas com muita antecedência e se não fossem passíveis de alterações posteriores. Muitas vezes a reação é mais viável que o planejamento prévio.

O *feedback* do público tem se mostrado peça-chave da narrativa transmidiática. Não basta criar narrativas coerentes para diversas mídias se o público não for até elas, não aprová-las, não as quiser mais. Isso também se aplica aos produtos tradicionais, mas é mais fácil “pescar” espectadores casuais ou pouco interessados para um filme isolado do que para um filme que também precise ou dependa de um *site*, um jogo, uma animação.

Se a narrativa transmidiática aparenta conquistar um volume menor de espectadores que os produtos massivos, também parece tender a cativá-los mais profundamente. A resposta de um enigma proposto pela narrativa pode juntá-los coletivamente em torno do problema, de forma similar ao que Lévy (1998) chama de “inteligência coletiva”. Os canais de comunicação de mão dupla, diferentes das transmissões unidirecionais de televisão ou rádio e as facilidades do mundo digital conectam interessados ao redor do mundo, com conhecimentos e *expertises* diferentes, que tentam resolver multidisciplinarmente seus problemas em torno das tramas. Os *Alternate Reality Games* (ARGs) são um bom exemplo disso. A necessidade de juntar um enorme volume de informação disponibilizado pela obra em seus diversos canais de distribuição, que nem sempre atingiram a todos os interessados, aliada à complexificação das narrativas enxergada por Steven Johnson acaba levando à necessidade de geração de uma enciclopédia, muitas vezes em suporte digital e produzido coletivamente, em função de melhor catalogar o universo da narrativa, suas tramas, personagens, locais etc. Johnson (2005) elenca indícios de que a complexidade da televisão aumentou, chamados por ele de “enredos múltiplos, setas intermitentes e redes sociais” (p.52). Ele analisa que o número de enredos aumentou, que o número de setas intermitentes (ou indicações óbvias e indubitáveis daquilo que se deve saber sobre uma trama ficcional) diminuiu, e que as redes

sociais entre personagens de um universo ficcional aumentou. Os ARGs condensam exemplos desses três indícios, apontando por si só uma complexificação.

Outra ferramenta que acabou por proliferar em relação à narrativa transmidiática é a página de discussão, o fórum. Os próprios produtores de conteúdo transmidiático encontraram ferramentas vantajosas na existência dos fóruns, por fornecerem um panorama do que os fãs e espectadores casuais não compreenderam bem, discordaram, desgostaram ou querem saber mais, sem que isso precise ser dito aos produtores diretamente pelos fãs, que nem sempre sabem como fazê-lo. Alguns produtores chegam a debater nessas páginas, às vezes revelando suas identidades ao público, no interesse de coletar ideias e pontos de vista diversos com mais liberdade para observar sem interferir tanto no comportamento dos usuários. Eventualmente usam avatares para impedir que os espectadores debatedores saibam que estão sendo observados por alguém da produção, o que poderia gerar alterações de comportamento, tais como modificações de vocabulário, triagem de reclamações ou a tentativa deliberada de agradar.

Massarolo e Alvarenga ressaltam que, ainda que o transmídia permita uma personalização da narrativa, o mais importante, não importa o rótulo, continua sendo narrar bem:

A franquia transmídia entrega um mundo criado como se fosse à imagem e semelhança dos consumidores, mas em si mesma, uma marca é apenas uma ferramenta de comunicação, propaganda e marketing. O termo ‘narrativa transmidiática’ confere à franquia sua qualidade incomum e transmite os valores agregados à missão da marca. Criar uma missão que satisfaça os interesses da marca significa contar uma boa história que envolva e emocione as pessoas (MASSAROLO e ALVARENGA, 2009: 05).

Na postagem de agosto de 2011, *Transmedia 202*, Jenkins tece considerações a respeito dos muitos desentendimentos e desacordos que o termo e a definição do mesmo criaram. Ele aponta para o fato de “*transmedia*” significar somente “*across media*” (algo como “através das mídias”). A inclusão do termo “*storytelling*” refere-se então a contar histórias através das mídias. Mas, existem além da ideia de narrativa transmidiática também as expressões “gerenciamento de marca transmidiático,

performance transmidiática, ritual transmidiático, espetáculo transmidiático, ativismo transmidiático, além de outras lógicas”²¹ (2011). Assim sendo, há diversas atividades que se pode fazer através de múltiplas mídias, e a atividade específica de narrar ou contar histórias é chamada de *transmedia storytelling*.

Jenkins acrescenta, separando as narrativas transmidiáticas e as outras franquias, que para ele,

uma obra precisa combinar intertextualidade radical e multimodalidade para causar efeitos de compreensão aditiva para ser uma história transmidiática. É por isso que o encurtamento do termo *transmedia* para “uma história em múltiplas mídias” distorce a discussão.²² (ibid.)

Ele apresenta os conceitos de intertextualidade radical e de multimodalidade. A descrição de intertextualidade radical é a de uma situação na qual há movimento através de textos ou de estruturas textuais dentro da mesma mídia, como, por exemplo, nas histórias em quadrinhos das editoras DC ou Marvel, nas quais as grandes sagas se desenvolvem em diversas revistas, de títulos diferentes, mostrando pontos de vista de muitos personagens. Essas histórias acontecem todas nos quadrinhos, mas em revistas que seriam independentes umas das outras a maior parte do tempo. Outro exemplo seria entre a série *Grey’s Anatomy* (EUA, 2005-?) e sua série *spin-off*²³ *Private Practice* (EUA, 2007-?), que contam tramas que se tocam de tempos em tempos, em visitas de médicos do hospital *Seattle Grace* à clínica privada *Oceanside Wellness Center* e vice-versa.

Já para falar de multimodalidade o autor argumenta que:

Uma história que se desenrola em diferentes mídias adota diferentes modalidades. Uma franquia pode ser multimodal sem ser transmidiática – a maioria das que repetem os mesmos elementos básicos da história em todas as mídias se enquadram nesta categoria.²⁴

²¹ Tradução nossa.

²² Tradução nossa.

²³ *Spin-off* é um termo que designa um produto derivado de outro, mas interessante ao ponto de ganhar independência do primeiro.

²⁴ Tradução nossa.

Multimodalidade é, então, simplesmente a soma de diversas mídias em um conjunto, nesse caso um conjunto narrativo.

Para poder ser chamada de narrativa transmidiática, é necessário que a obra tenha intertextualidade radical, seja multimodal, e isso vise à compreensão aditiva.

Todos os conjuntos de obras que podem ser chamados de *cross-media* são multimodais, por definição, já que são *cross-media* porque produzem e disponibilizam conteúdo em diversas mídias. Assim, para poderem ser chamadas de narrativas transmidiáticas, todos os conjuntos de obras têm, antes, que poder ser chamados de *cross-media*.

Isso coloca a narrativa transmidiática como uma forma particular de *cross-media*, na qual a multimodalidade e a intertextualidade radical visam à compreensão aditiva. Essa colocação excluiria apenas as extensões *cross-media* 1.0 da definição de Hayes (2006).

Há ainda outro ponto para o qual é necessário olhar mais de perto para dar continuidade à distinção entre narrativa transmidiática e *cross-media*: a discussão entre continuidade e multiplicidade. Jenkins reconhece que a maioria das discussões sobre narrativa transmidiática dá muita ênfase à continuidade, considerando que há a necessidade de muita coordenação e controle criativo para criar um mundo ou uma narrativa consistente, e que isso já é difícil dentro das múltiplas divisões de um mesmo time de produção:

Esta é uma prática que é bastante difícil de alcançar através das várias divisões da mesma equipe de produção e torna-se difícil para os fãs contribuir diretamente para o desenvolvimento de uma narrativa que coloca **grande ênfase na continuidade**. De fato, muitos projetos que pretendem utilizar “conteúdo gerado por usuário” o fazem de forma que proteja a “integridade” da continuidade ao sacrifício de múltiplas perspectivas e de uma participação mais aberta. Eles fazem o autor ou algum agente designado como **árbitro do que conta como cânone**. Por outro lado, existem formas de produções comerciais transmidiáticas que realmente celebram a multiplicidade que emerge de ver os mesmos personagens e histórias contadas de maneiras radicalmente diferentes. Esse foco na multiplicidade deixa em aberto um espaço para nós vermos conteúdo produzido por fãs como parte de um processo transmidiático maior, mesmo que nós queiramos classificar como diferentes elementos

são marcados como cânone oficial ou alternativas criadas por fãs [grifos nossos.]²⁵

Os fãs, portanto, não podem desenvolver material por conta própria dentro da ideia de continuidade, já que não há como se ter uma experiência “unificada e coordenada” que seja produzida por fãs no mundo todo, ao mesmo tempo e sem o crivo dos produtores. O vago “processo transmidiático maior”, no qual Jenkins aponta como importante a participação dos fãs, ainda não os insere no escopo das **narrativas** transmidiáticas.

Poder-se-ia entender que *fanfiction*, as histórias produzidas por fãs para fingirem fazer parte do universo diegético oficial, poderiam integrar um processo transmidiático, não de continuidade, mas de multiplicidade, no qual inúmeras realidades alternativas poderiam ser levadas em conta como relevantes. Todavia, Jenkins faz uma ressalva especialmente importante para o escopo desta dissertação, a de que é necessário levar em conta a opinião de um árbitro (neste caso, um autor ou um porta-voz deste) a respeito de qual é o cânone oficial deste universo diegético. Faz-se necessária então a discussão do que é canonicidade.

1.2 - Canonicidade Ficcional

Canonicidade é a qualidade daquilo que é canônico. O termo “canônico” refere-se àquilo que é relativo ao cânone, cuja definição consta do dicionário Houaiss:

O termo cânone ou cânon, e os adjetivos canônico/canónico, são provenientes do termo em latim *canon*, “lei, regra, medida, regras de gramática, [...] conjunto de livros sagrados reconhecidos pela Igreja como de Inspiração Divina”. Este vem do grego κανών (*kanón*), “haste de junco, régua de construção, [...] fronteira ou limite, tipo, modelo, princípio, [...] regra ou modelo ou padrão gramatical de declinação, conjugação, flexão, metrificação” (HOUAISS, 2007, CD-ROM).

²⁵ Tradução nossa.

Temos, portanto, definições que giram em torno da parametrização, da comparação com o modelo, a régua, a medida que é o cânone, para então verificar se o outro objeto é ou não canônico, está ou não dentro dos parâmetros do cânone, em acordo com ele.

O uso do termo cânone aqui não se dá no sentido de atribuir ao objeto ilustrativo LOST o *status* de cânone dentre as obras narrativas transmidiáticas, mas de verificar a coesão interna dessa narrativa e se os trechos dispersos por várias mídias se reportam ou estão em acordo com o cânone de seu universo diegético. Assim, faz-se necessária uma desambiguação do termo, para ilustrar de que canonicidade se está falando, mas em todas se pode perceber que quem estabelece o cânone são pessoas às quais se atribui autoridade de julgamento sobre a matéria, seja religião, arte, etc.

Alguns dos casos mais comuns de usos do termo canonicidade ocorrem em relação à religião. Não é raro se ouvir falar de “canonizar” alguém no sentido de torná-lo oficialmente parte do cânone de uma religião. É comum que se dê o nome de cânone ao conjunto de textos considerados sagrados, de revelação ou inspiração divina. Em relação às bíblias, é frequente nomear livros canônicos e livros apócrifos, remetendo respectivamente àqueles que são parte efetiva daquela bíblia (segundo designação das autoridades religiosas relativas à bíblia em questão) e aos que são descartados por algum motivo, seja o estilo literário incompatível com o resto daquela bíblia canônica ou um texto cuja autoria seja questionada pelas respectivas autoridades eclesiásticas. Esse conjunto pode ser aberto, no sentido de permitir que outros textos ainda venham a ser adicionados ao cânone, ou fechado, se for considerado pelos estudiosos daquela religião específica que todas as revelações já foram feitas e o cânone está completo. Muitas religiões se utilizam de conjuntos de textos que têm intersecções com outras religiões. Assim, os cristãos e os judeus consideram canônicos alguns textos em comum, mas há textos considerados não-canônicos ou apócrifos para uma e que são canônicos para outra religião. A ideia de canonicidade é sempre relativa ao conjunto tido como regra, ao cânone

Em relação à arte, pode-se dizer, por exemplo, que determinado escritor faz parte do cânone literário do Ocidente, significando que a importância de sua obra é tamanha que ela pode ser considerada clássica, referencial, parâmetro de comparação. O conjunto de obras que pode ser considerado como cânone para uma determinada arte ou estilo é determinado por estudiosos dessa arte, o similar ou equivalente às autoridades eclesiásticas que determinam o cânone religioso. Da mesma forma como aquele cânone

não é primeiramente determinado pelo conjunto de fiéis, mas pelas autoridades e estudiosos, na arte também os críticos e estudiosos é que o apontam, e não o público que usufrui das obras.

Canonicidade ficcional é a qualidade que determina se o trecho da história faz parte integrante do mundo diegético, perante produtores e fãs. Mas quem determina essa canonicidade? Para levantar respostas para esta questão, é importante observar, antes, como se dá o estabelecimento do cânone nos outros contextos citados.

1.2.1 – A determinação do cânone de um universo ficcional

O cânone ficcional pode ser encarado como um conjunto de regras e acontecimentos diegéticos dentro de um determinado universo ficcional.

Em seu livro de 1932 *Sherlock Holmes: Fato ou Ficção*, TS Blakeney usou o termo canonicidade em referência aos romances de mistério e contos de ficção de Arthur Conan Doyle. Entusiastas de Holmes trataram o trabalho de Doyle como se o grande detetive habitasse um universo coerente e logicamente consistente. [...] não deveria ser nenhuma surpresa que os fãs se apropriassem de termos teológicos. O êxtase do verdadeiro fanatismo pode, afinal, aproximar-se da religião (BAKER: 2008).²⁶

Em alusão à terminologia usada nas religiões (uma vez que os fãs esmiúçam os detalhes de sua obra favorita à exaustão, com um fervor quase religioso) as extensões que podem ser consideradas confiáveis e livres de contradições são chamadas de “canônicas”, a mesma designação dada aos livros que foram escolhidos para fazer parte do conjunto de textos sagrados ou oficiais desta ou daquela religião. Assim, as extensões que foram desconsideradas recebem do público a designação de descanonizadas ou apócrifas. O uso de terminologia religiosa não se encerra aí. O guia utilizado por produtores de ficção onde constam as normas que delimitam o que faz ou não parte do universo criado por eles, ou mesmo quais regras e leis da física se aplicam ali, recebe a denominação de “bíblia”. A escolha desse nome remete a um livro que seria considerado sagrado, que deveria ser

²⁶ Tradução nossa.

seguido, ou que teria todas as respostas. Seria, enfim, o livro “das revelações” relativo ao universo ficcional. Essa aproximação entre o fã de ficção e as pessoas religiosas (apontadas acima por Baker) lembra que os fãs levam realmente suas discussões e deduções muito a sério, criando brigas por divergências de opinião e proporcionando debates realmente aprofundados a respeito não só da história em questão, mas também de narrativa, psicologia, física ou mesmo cartografia relativa ao universo. A bíblia ficcional é uma importante fonte de informações num caso como esse.

A bíblia do universo ficcional de Guerra nas Estrelas, por exemplo, determina como se comporta um Jedi, ou qual é a gravidade em cada planeta daquela galáxia “muito, muito distante”. A bíblia do universo diegético de Jornada nas Estrelas (EUA, 1966-?) explica o funcionamento das naves da frota estelar. Tudo aquilo que é produzido oficialmente, ou seja, pelos realizadores que detém os direitos sobre o desenvolvimento daquele universo, deve obedecer às bíblias ficcionais, sob pena de incorrer em contradição e ferir o cânone. Tudo aquilo que é criado para fazer parte do conjunto da obra, mas não está de acordo com a bíblia, é chamado de apócrifo. Todavia, nem todo universo ficcional tem, necessariamente, um guia de regras assim formalmente estabelecido. Nesse caso, a referência ao que é ou não canônico é dado pelo conjunto de obras do autor e seus próprios comentários a respeito.

O universo ficcional da Terra-média do autor J. R. R. Tolkien, criador de *O Hobbit* (*The Hobbit*, 1937) e *O Senhor dos Anéis* (*The Lord of the Rings*, 1954-1955) é um exemplo de universo construído sem bíblia, mas com coesão entre os diversos textos originais (não fazem parte do cânone as adaptações, apenas as cinco obras do escritor e seus comentários a respeito). É claro que Tolkien inseriu nos livros vastos apêndices, anexos que descrevem minuciosamente linhagens, tradições, línguas, antecedentes históricos, criou e publicou mapas, idiomas e outros elementos ainda. Mas esse material não pode ser chamado de bíblia, uma vez que o que se entende aqui por esse termo é um conjunto de informações enciclopédicas, mais no sentido de alimentar outro realizador com material necessário (muitas vezes até, material inédito) em função de não permitir rupturas de coesão e coerência do conjunto da obra.

Em uma situação como esta, na qual todo o universo ficcional é apresentado pelo trabalho de um único autor, fica desnecessária a bíblia, e fica um pouco mais fácil

determinar o que é canônico, posto que haja poucas contradições (e quando são apontadas, costuma-se entender que o texto mais recente prevalece sobre o mais antigo).

Há casos mais complicados, nos quais a delimitação do cânone ficcional muda depois de o universo ficcional já ter se estabelecido. Isso acontece com uma quantidade grande de universos ficcionais, por exemplo, os das histórias em quadrinhos das editoras Marvel Comics e DC Comics, detentoras dos direitos de personagens como Wolverine e Superman respectivamente, e acontece também com as narrativas de Jornada nas Estrelas e Guerra nas Estrelas. No caso dessas editoras, é comum que haja dificuldades em manter uma coesão canônica, uma vez que as produções trocam de roteiristas de tempos em tempos. Não sendo trabalhos autorais, como no caso dos quadrinhos do personagem Calvin (Calvin & Hobbes, criado por Bill Watterson, 1985-1995) ou de Charlie Brown (Peanuts, criado por Charles Schulz, 1950-2000), esses diversos roteiristas acabam criando tramas que muitas vezes desconsideram o passado do personagem, publicado pela mesma editora.

Tomando o universo de Jornada nas Estrelas como exemplo, há outras questões interessantes envolvidas, uma vez que Gene Roddenberry, criador do seriado original, já faleceu (o próprio Roddenberry chegou a mudar de ideia a respeito do que era ou não considerado oficial em seu universo ficcional), mas a franquia continua sendo produzida. Vários livros foram escritos com conteúdo diegético e chegaram a ser declarados canônicos, tanto quanto os episódios para televisão e os filmes da série original. No entanto, quando Jornada nas Estrelas – a nova geração (EUA, 1987-1994) foi lançada, muitos elementos contidos nos livros foram contraditos pela expansão nova e a canonicidade destes textos caiu, prevalecendo o que foi dito na televisão e no cinema. Nestes casos, a definição de canonicidade é dada pelos produtores – e removida, se considerarem necessário.

As alterações feitas Quando já se estabeleceu uma canonicidade, que é posteriormente revogada, recebem o nome de continuidade retroativa (expressão encurtada para *retcon*, no inglês: *retroactive continuity*). Isso se diferencia da simples descanonização de um texto, já que na descanonização o texto é meramente descartado e pára de fazer parte do conjunto do cânone. Na continuidade retroativa a história é recontada, sem que necessariamente se exclua o texto corrigido. A enciclopédia TVTropes define *retcon* da seguinte forma:

Embora o termo venha das histórias em quadrinhos, datando de All-Star Squadron n° 18 em 1983 e reduzido para [de continuidade retroativa para] “*retcon*” no final da década, a técnica é muito mais antiga. Muitas vezes, ele é usado para apresentar um novo *plot* mudando seu contexto, no entanto, também é utilizado quando os criadores são capturados escrevendo uma história que viola a continuidade e não é muito plausível²⁷ (TVTropes, s/d.).

Há vários casos famosos na literatura, nos quadrinhos, no audiovisual. Arthur Conan Doyle, autor das aventuras de Sherlock Holmes (a partir de 1887), chegou a escrever e publicar a história na qual o detetive era morto no encontro final com seu arqui-inimigo, professor Moriarty. Todavia, por diversas razões, em especial o apelo dos leitores, Doyle trouxe de volta o personagem²⁸. Também Tolkien teve essa experiência: após contar a história da obtenção do Um Anel por Bilbo Baggins em O Hobbit, mudou a concepção que tinha da natureza do Um Anel, o que o fez recontar o trecho no livro posterior O Senhor dos Anéis, explicando a versão anterior como uma mentira influenciada pelo Anel. Edições posteriores do livro O Hobbit incorporaram a versão corrigida.

Em Jornada nas Estrelas, na série original, as limitações de orçamento e de tecnologia pediam que a aparência dos Klingons fosse muito similar à dos humanos, com traços mongóis e bigodes que remetiam a Gengis Khan. Com o aumento da verba em edições posteriores de Jornada nas Estrelas, o visual da espécie mudou bastante, acrescentando próteses ao rosto dos atores, sem que os produtores tenham sentido a necessidade de apontar qualquer diferença entre o que foi visto antes e o que estava sendo mostrado então, como se aquela segunda versão sempre tivesse correspondido à aparência dos Klingons.

George Lucas é conhecido por visitar e alterar versões consagradas de seus filmes da franquia Guerra nas Estrelas. Não somente o visual dos efeitos especiais, que realmente mudou muito a aparência datada de alguns personagens e naves, mas a ações de personagens. Na versão original de Guerra nas Estrelas (EUA, 1977), Han Solo se senta a uma mesa de bar com um alienígena que vem lhe fazer uma cobrança. Após

²⁷ Tradução nossa.

²⁸ Em “The Adventure Of The Empty House”, Doyle, 1903.

alguma discussão, Han atira por debaixo da mesa e o mata, e o alienígena também dispara, quase simultaneamente. Quando decidiu revisitar a obra, modificando trechos dos filmes, Lucas alterou a autoria do disparo inicial, de forma que Solo apenas revida um tiro dado inicialmente pelo alienígena, matando-o assim em legítima defesa. Essa alteração foi amplamente discutida e atacada pelos fãs dos filmes originais por mudar a forma como Solo é visto pelo espectador.

A construção da mitologia dos universos ficcionais e mesmo a histórias dos personagens, vez por outra, acabam precisando de *retcon*, ou seja, da revisão do cânone. Pelo menos do ponto de vista dos produtores. No caso dos quadrinhos da editora DC Comics, um dos exemplos mais famosos é a história “Crise nas Infinitas Terras” (1985-1986, na qual a editora assume a existência de mais de uma realidade canônica. A editora era dona de uma quantidade grande de personagens, muitos deles comprados aos lotes de editoras menores e, portanto, relacionados entre si. Cada lote desses era um universo coeso, que não assumia a existência dos outros; a cada lote a editora denominou “Terra”, havendo assim Terra 1, Terra 2, etc., decorrendo daí o nome “Infinitas Terras”. A editora, muito tempo antes, havia publicado uma história com a morte do personagem Batman, mas, diferentemente do caso de Doyle e seu Holmes, a DC Comics optou por não dar explicações sobre o reaparecimento do personagem, vivo. Tempos depois, durante a saga, a editora “esclareceu” que o Batman morto era de uma terra diferente daquele acompanhado pelos leitores nas edições posteriores. Tal expediente lembra o utilizado na narrativa do livro 1984, de George Orwell (1948), quando descreve o Ministério da Verdade, cuja função era reescrever livros de história e alterar fotografias para que a versão corrente dos fatos fosse a mais interessante ao Grande Irmão. A população tinha que atualizar-se para conhecer a verdade oficial.

Não é raro que os fãs busquem explicar as incoerências notadas em suas narrativas preferidas, dando margem à ideia de “criação da crença”, de Janet Murray (2003). Os fãs não mais simplesmente absorvem passivamente o que recebem, mas se propõem a fazer valer como verdade aquele universo ficcional, trabalhando para ajudar a construir e justificar a existência da diegese da qual se aproximam. Algumas vezes, inclusive, casar dois elementos aparentemente inconsistentes ou conflitantes e justificar o motivo pelo qual nenhum dos dois se afasta do cânone é um desafio que por si só se torna uma fonte de entretenimento. Mas nem sempre a viabilidade de uma explicação a torna

automaticamente plausível. O mesmo público, que aceita trabalhar em prol da construção de uma justificativa que permita a existência de dois elementos contraditórios dentro do cânone, é exigente a ponto de não aceitar explicações rasas e mal dadas, ainda que possíveis.

Em LOST, um exemplo dessa situação específica é o aparecimento, na terceira temporada da série, de dois personagens que nunca haviam sido vistos pelo público, mas que supostamente teriam estado ali na ilha o tempo todo. Paulo e Nikki, interpretados pelos atores Rodrigo Santoro e Kiele Sanchez, foram mostrados em apenas três episódios, já que o público e a crítica receberam muito mal a desculpa para seu surgimento. Os produtores optaram por removê-los da série, matando-os em sua terceira aparição, mesmo tendo tido o trabalho de regravar vários *flashbacks* para mostrá-los em meio aos outros sobreviventes. Nem a entrada e nem a saída desses personagens foge ao cânone, nem mesmo se trata de *retcon*, já que não foi feito um esforço para desmentir, mas para contar um trecho desconhecido da história; esse fato demonstra que, embora de posse de todos esses recursos narrativos e do domínio do cânone, os produtores precisam levar a opinião dos fãs em consideração para obterem êxito comercial, engajamento da audiência e aceitação do conjunto de regras de canonicidade.

A determinação da canonicidade ficcional, então, pode dar-se de diversas formas, dependendo de quem é o ou quantos são os autores, de se os autores são de fato donos do universo que criam e de se o *feedback* do público é favorável ou não. Quando os fãs querem que algo de seu agrado seja considerado canônico, os autores podem adotar aquela ideia ou rejeitá-la; quando há ruptura entre os fãs e os autores, e estes insistem em manter apócrifo determinado elemento, aqueles podem rebelar-se e desconsiderar o que dizem os autores. Cria-se, assim, um cânone paralelo, respeitado apenas pela comunidade de fãs que o endossa, e que não é imediatamente enxergado por quem se aproxima de um produto narrativo a partir do material oficial.

1.2.2 – O “*Fanon*” ou “*Fânone*”

A produção dos fãs, ou *fanfiction*, é aquela feita, colaborativamente ou não, por espectadores ou “pessoas comuns”. Há tanto casos de *fanfiction* produzidas em formato de textos quanto de filmes. Geralmente são histórias contadas para completar

lacunas nos universos ficcionais, mas podem ser feitas para “corrigir” situações que desagradaram os fãs. Nos casos em que a *fanfiction* é de qualidade (o julgamento disso se dá pelos próprios fãs) ela pode ganhar *status* e visibilidade, sendo discutida e divulgada em fóruns e comunidades. Para Meredith McCardle (2003, p.4),

autores de *fanfiction* às vezes se referem aos seus cânones como suas Bíblias, e a maioria tenta permanecer tão fiel ao cânone quanto possível, para que outros leitores vejam suas histórias como uma extensão natural dos arcos da história original.²⁹

Sendo extensões feitas por pessoas não oficialmente autorizadas, a tendência é que essas obras, mesmo quando não deturpam, desmentem ou conflitam com os trechos oficiais da narrativa, não sejam aceitas como canônicas, por mais que se esforcem em respeitar o cânone. Os produtores que controlam o cânone podem simplesmente ignorar as obras ou rejeitá-las publicamente, mas raramente irão admiti-las como canônicas. Se isso se dá por motivos financeiros ou legais foge ao escopo desta discussão. Todavia, ainda que não sejam aceitas pelos produtores, muitas obras originadas por fãs preenchem dúvidas e lacunas deixadas no cânone e passam a ser entendidas pelos fãs em geral como uma explicação oficial. Gera-se aí um cânone complementar, gerado e acolhido apenas pela comunidade de fãs, ao qual se dá a alcunha de “fânone”³⁰. Em geral, o fânone é inferior hierárquico do cânone, mas se uma explicação oficial for dada a um determinado evento e deixar os fãs descontentes, a explicação fânônica pode ser adotada como a “correta” pela comunidade. Essa adoção ocorre muito mais frequentemente em casos relativos a fatos obscuros, mal-explorados e opcionais dos universos ficcionais.

Universos muito amplos acabam facilitando a geração de *fanfiction*, por não ser possível (ou, na maior parte das vezes, comercialmente viável) dar explicações para tudo e delimitar cada detalhe do universo narrativo. No caso de Guerra nas Estrelas existe um funcionário, chamado Leland Chee, que alimenta o servidor de rede chamado Holocron, dedicado ao cadastro e listagem de cada elemento canônico do universo diegético, e George Lucas se manifesta a respeito de todo o detalhe envolvendo o cânone

²⁹ Tradução nossa.

³⁰ “Fanon” no original, uma junção de “fan” (fã) e “canon” (cânone).

da franquia. Há aberturas, deixada muitas vezes deliberadamente pelos produtores, que levam os fãs a explorarem as lacunas inquietantes do mundo ficcional e a trabalharem a favor de uma constante ampliação.

De acordo com o raciocínio de Henry Jenkins, os fãs não vêem seus respectivos cânones como “uma forma privilegiada de propriedade intelectual”, mas vêem a si mesmos “como pessoas leais, fazendo cumprir a promessa e o potencial inerente para o (cânone) - um potencial traído ou não realizado por aqueles que “possuem” os direitos de propriedade intelectual sobre ele”³¹ (McCARDLE, 2003, p.12).

De certa forma, o fânone se assemelha ao caso das aculturações regionais da religião católica, que tem um rol de santos oficiais, canonizados mediante um longo processo, mas cujos fiéis se devotam a figuras religiosas de grande expressão regional e os “canonizam” por conta própria, como Padre Cícero no nordeste do país, ou São Longuinho na Europa e Brasil.

Ao longo do tempo, os milagres exaltados pelos santos não-canônicos foram sendo destacados e memorizados. Com o acontecimento dos milagres, concedidos por aqueles santos, o interesse de outros fiéis foram sendo despertados, tornando-se eles, por sua vez, seguidores e devotos desses “santos”. Cabe lembrar que os avanços das práticas comunicacionais também influenciaram, em muito, a propagação de tais milagres. (LÓSSIO & VAINSENER, 2004, p.2)

O fânone é, então, aquilo em que os fãs querem crer, independentemente da autoridade oficial e sua regulação.

1.2.3 – Sobre autoria e canonicidade

Há um grande volume de extensões que são realizadas pelos produtores oficiais, publicadas e mais tarde descanonizadas pelos próprios, como no caso de Gene Roddenberry e dos manuais da Frota Estelar.

³¹ Tradução nossa.

Pode-se supor que qualquer produção ficcional isolada tem um selo de canonicidade. Um escritor que produz seu próprio mundo de ficção e é “dono” desse universo é também “dono”, de certa forma, do cânone. É ele quem define o que é a realidade diegética. Como no caso de Tolkien, se o cânone muda, é ele quem o determina; então, como se poderia afirmar que aquele autor produziu algo não-canônico?

Quando se produz material ficcional com mais de um autor, por outro lado, é possível afirmar que a canonicidade depende de um acordo. Ou todos aceitam que a nova produção faça parte do conjunto, ou já de início haveria canonicidade contestada. Se esses autores trabalham juntos, resolver essa questão antes de uma divulgação da obra é bastante razoável, o que diminui consideravelmente as situações de conflito de canonicidade. Mas há os famosos casos de “versão do diretor”, que geralmente se contrapõe às versões comerciais, mais divulgadas e comumente feitas por produtores. É o que ocorre com o filme *Blade Runner*, de 1982, que teve sete versões. Na versão do diretor, de 1992, foi acrescentada a cena do unicórnio de origami, que implica que as memórias do detetive Deckard eram artificialmente inseridas. Isso sugere que ele seja um replicante, o que não aparecia nas versões anteriores. Mas qual é o cânone? A versão imaginada pelo diretor, e durante dez anos foi exibida a versão “apócrifa”? Ou a mais divulgada até então, a versão preferida pelos produtores, e a versão apócrifa é a do diretor do filme? Os critérios de autoria são confusos em relação a obras de criação coletiva. Há quem considere o diretor de cinema autor da obra cinematográfica, e outros consideram o filme uma obra de co-autoria. Sem pretender responder a essa questão, de toda forma, parece importante questionar.

Quando se trabalha com múltiplos autores em revezamento, como costuma ser o caso das editoras de quadrinhos, o cânone é dado pelos editores. Em geral, vale como canônica a versão atual e se fazem necessárias, de tempos em tempos, as *retcons*. De forma similar aos produtores de filmes comerciais, os editores tentam manter canônicas as versões que mais agradam ao público consumidor, sem muitas preocupações com propostas autorais.

Normalmente, quanto maior é o número de autores, mais complexa fica a determinação da canonicidade. Se forem acrescentadas versões licenciadas, a dificuldade aumenta, pois pouco controle se tem sobre os rumos narrativos de produtos licenciados para produção fora dos núcleos originais.

Fãs de quadrinhos têm os “universos partilhados” da DC e Marvel Comics, e quando algo não faz parte daquele cânone, eles são avisados disso, na medida em que esses livros são marcados como “Elseworlds³²” ou “O que aconteceria se...”. Fãs de Star Wars e Star Trek têm publicações oficiais sobre essas questões feitas por pessoas empregadas para decidir sobre isso. Você sabe, se você é um fã de Star Trek, que a série animada, de uma forma extremamente injusta, considerando algumas das coisas que acabaram entrando, é definitivamente não-canônica. Nestes casos, “canonicidade” não é apenas uma questão de autoridade, mas da existência de uma autoridade que esteja interessada em legislar a respeito. (CORNELL, 2007)³³

Em obras extensas como as exemplificadas, em especial as com um volume grande de autores, é comum que se tenha contestações de canonicidade e mesmo ciclos de alternância entre qual é a versão que naquele momento se considera como canônica. Mas de toda forma, ainda que não se tenha um juiz para determinar o que é e o que não é canônico, ou que o público não saiba como ou não se atreva a fazê-lo, ainda assim a relevância da canonicidade é grande: a canonicidade ficcional dita quem “ganha” uma discussão entre fãs, dita quais são as obras que devem ser estudadas para assegurar o entendimento correto de um universo diegético (ou ainda, o entendimento do universo diegético correto) e quais são os rumos que a história tomará do ponto atual em diante. Desrespeitar uma canonicidade estabelecida é complicado, embora eventualmente necessário, por alterar informações que os fãs mais ávidos muitas vezes sabem de cor.

Os personagens de quadrinhos têm tido suas histórias contadas de forma marcadamente diferente nas histórias originais e em desenhos animados ou filmes licenciados. O controle sobre a produção de filmes por parte das próprias editoras de quadrinhos tende a aproximar do cânone essas extensões, mas a diferença de formato acaba atrapalhando o trabalho. Comprimir vinte anos de quadrinhos mensais em um filme de duas horas é um trabalho que tem se mostrado inviável, de maneira que uma simplificação acaba ocorrendo na maior parte das vezes, causando o corte de personagens e a acumulação de funções dos que restam, entre outras coisas. Há situações em que a própria

³² No Brasil, as editoras Abril, Mythos e a Devir publicaram histórias do selo Elseworlds com o título de Túnel do Tempo. A Editora Brainstore optou por traduzir como Realidade Alternativa. A editora Pandora Books utilizou o nome Multiverso.

³³ Tradução nossa.

editora de quadrinhos (e, portanto, a detentora das decisões sobre a canonicidade) decide o que vai ser colocado no filme, mas, mesmo assim, o filme diverge da obra original. Nesses casos, o que acaba acontecendo é que se cria um universo paralelo no qual há outra canonicidade a ser respeitada. Forma-se então o cânone da franquia de filmes, que poderá divergir muito da franquia de quadrinhos.

Há ainda situações nas quais o cânone simplesmente não existe ou não é levado em consideração. Exemplos proeminentes disso são os quadrinhos do universo de Buffy - a Caça-Vampiros (EUA, 1997-2003) e o seriado Dr. Who, como aponta o *blogger* Teatime_brutality:

Canônico não é “o que a maioria das pessoas acha que é canônico” (caso contrário, os quadrinhos da Buffy – a caça-vampiros, dos quais a maioria dos milhões que assistiram ao programa nunca ouviu falar, não poderiam fazer parte do Buffyverso canônico. Mas fazem) (Teatime_brutality, 2009)

De fato, não saber onde procurar os próximos trechos de uma narrativa transmidiática torna toda a discussão mais difícil, especialmente em casos como Buffy ou LOST, nos quais a história começou e funcionou bem em uma única mídia durante algum tempo.

Canônico não é “o que a maioria dos fãs prefere que tenha sido canônico” (caso contrário, Han teria atirado primeiro) (id. ibid.)

George Lucas sofrerá para sempre com a divergência de opinião dos fãs por ter modificado seu próprio cânone em função de tornar a história mais politicamente correta, e isso enfraquecer um personagem denso e profundo, muito querido dos fãs. Sites, camisetas e comunidades em redes sociais até hoje apregoam que Han Solo atirou primeiro. Mas o cânone pertence ao “conselho de bispos” e isso não está aberto a deliberações:

Canônico é o que as pessoas que tocam a franquia lhe dizem que é. Não é uma coisa democrática. Fãs de Star Trek não tiveram a opção de vencer Gene Roddenbery por votação quando ele quis retirar algo do registro.

Claro, as pessoas são, nestes tempos de espírito livre e pós-estruturalista, bem capazes de pensarem por si e dizerem: “Bem, *The Animated Series* é certamente parte da minha Star Trek”, mas o que eles estão fazendo não é alterar o cânone, ou estabelecer um cânone novo e individual; é uma

rejeição da ideia do próprio cânone. A negação da autoridade ao proprietário da franquia para dizer como conceituar os componentes dessa franquia.

Mas não há um cânone para rejeitar ou negar em Doctor Who. De certa forma isso é uma vergonha, porque eu iria gostar de rejeitar e negar um, se houvesse, mas ninguém com autoridade para definir um cânone em Doctor Who jamais fez isso, então me foi cruelmente negada essa emoção anárquica. (Teatime_brutality, 2009)³⁴

Assim, Dr. Who é um seriado sem cânone atribuído, não apenas porque seria difícil manter controle sobre a canonicidade da história de um personagem que salta no tempo e entre dimensões (o que torna complexo afirmar que ele esteve ou que não esteve onde quer que seja, porque isso poderia mudar no episódio seguinte) e que se regenera em outro corpo quando morre (o que impede de afirmar que os episódios gravados por este ator são canônicos, os daquele outro não), mas acima de tudo porque os produtores (ou o conselho de bispos, como diz Cornell) nunca disseram que haveria um cânone.

De forma similar, nos quadrinhos Disney, o Pato Donald (DISNEY, 1934-?) pode, em uma mesma revista, ser visto trabalhando para o Tio Patinhas em uma história, ser explorador ou caçador de tesouros na história seguinte e ser um desempregado que nunca sai de casa na terceira, tudo isso vestido de marinheiro e sem uma preocupação com continuidade, tempo ou mesmo vários elementos do histórico do personagem, já que simplesmente ninguém nunca disse que haveria um cânone.

Paul Cornell diz, também sobre a canonicidade ficcional e sua ausência em Dr. Who:

Lá atrás nas brumas do tempo, os fãs de Sherlock Holmes pensaram que seria engraçado referir-se às histórias de Holmes escritas por Sir Arthur Conan Doyle como “parte do Cânone”. Eles estavam pensando nos livros que foram oficialmente declarados como parte da Bíblia. Eles, assim, confundiram duas coisas, e é culpa deles nós estejamos em uma guinada linguística sobre isso desde então. O cânone a que se referiam foi decretado por autoridade, a autoridade teológica de um grupo do alto-clero sobre quanta verdade e quanta *fanfiction* estavam contidas em um determinado proto-Evangelho. O Cânone de histórias de Sherlock Holmes, por outro lado, não foi decidido pela autoridade sobre os fatos, mas pela autoridade autoral. Se Conan Doyle escreveu, ele estava dentro.

³⁴ Tradução nossa.

Se ele não o fez, estava fora. Fãs de Sherlock Holmes não poderiam ter debates sobre o que era e não era “canônico”. “Escrito por Conan Doyle” era o que sua nova versão de “canônico” significava.

Essa nova definição de “cânone” funciona bem se você está lidando com obras de um autor. Não funciona em absolutamente qualquer outro quadro. Doctor Who foi criado por muitas pessoas, durante um longo período de tempo, e eles não cooperavam. Não há nenhuma autoridade autoral e, eu vou chegar lá em um momento, nenhum conselho de Bispos. (CORNELL, 2007)³⁵

Alegoricamente falando, é importante que haja um conselho de bispos para determinar tudo aquilo que se passa no universo como canônico ou não, a não ser que haja um criador para resolver sozinho que só é canônico aquilo que ele próprio criou, ou alguém autorizado a criar em seu nome.

A ideia de uma continuidade confiável que se apresenta no conceito de canonicidade é especialmente agradável para o fã, que tenta absorver a maior quantidade possível de informações a respeito dos personagens e das histórias e, de certa forma, pretende prever acontecimentos e obter outro nível de percepção da narrativa. O espectador ou leitor casual se incomoda menos com o fato de existirem histórias mal explicadas ou períodos de transição que nunca foram apresentados. Ele tende a assumir que não viu o que ocorreu e ser esse o motivo de não conseguir entender, por exemplo, uma reviravolta brusca, enquanto que o fã está certo de ter visto tudo e culpa o produto por não mostrar as transições. Saber detalhes sobre o comportamento e o passado de um personagem é um trunfo social para os fãs *hardcore*, motivo de distinção hierárquica numa discussão sobre a narrativa de seu objeto de interesse. Enquanto um fã provavelmente buscará ter contato com qualquer forma de narrativa que remeta ao seu universo ficcional preferido, um espectador ocasional muitas vezes tomará conhecimento desse universo por um meio secundário, sem a pretensão de conhecer o ponto de partida.

Um fã pode ter lido centenas de revistas em quadrinhos dos X-Men, assistido aos filmes e desenhos animados e jogado os videogames, enquanto que um espectador ocasional pode ter assistido aos filmes e achado interessante, talvez até ter tido curiosidade pelos quadrinhos ao saber que estes deram origem àqueles. Mas, se esse

³⁵ Tradução nossa.

espectador ocasional compra uma revista da cronologia corrente, dificilmente encontrará brecha para “entrar” no universo mais antigo, que não é pensado para acolher o iniciante, mas para deleitar o *hardcore* com informações obscuras e dependentes de uma continuidade escravagista. Para o iniciante, o “código” de acesso ao cânone não funciona, ou antes, não é fornecido em sua totalidade no pequeno fragmento narrativo com o qual ele entrou em contato, embora o *hardcore* possa assistir aos filmes apontando item a item o que é canônico ou não, o que foi suprimido e o que foi condensado.

Assim sendo, obras feitas para terem espectadores casuais como principal público-alvo tendem a não sofrer represálias se não decretarem um cânone ficcional ou se não o respeitarem, até porque, é possível que esse público não venha sequer a ter consciência desse cânone; já obras que pretendem ter um público mais fiel precisam estabelecer adequadamente seu conjunto de regras de canonicidade a ser seguido, sob pena de decepcionar e desinteressar os fãs que tentam montar o quebra-cabeças diegético.

CAPÍTULO 2

2 - Um Mapeamento da Narrativa Multiplataforma de LOST

O objetivo deste capítulo é analisar as extensões da série LOST quanto à canonicidade ficcional. Para tanto, fez-se necessário mapear as diversas instâncias nas quais a obra ficcional seriada LOST foi expandida, levando em consideração a relação de interdependência narrativa entre extensões e série televisiva, partindo da premissa que a série é o ponto de partida da narrativa e hierarquicamente superior a qualquer extensão, em suporte televisivo ou não, em caso de conflito entre narrativas. A série é o cânone, as extensões podem ou não ser consideradas canônicas. As expansões são analisadas item a item quanto à sua canonicidade.

Aaron Smith (2009) aponta que LOST é aclamado como “um dos mais inovadores e emocionantes programas da televisão” e que é, de certa forma, “garoto-propaganda do entretenimento da ‘era da convergência’”, empregando as novas tecnologias como ferramentas narrativas, de descobertas, ao invés de apontá-las como ameaças à propriedade intelectual (2009, p.70). O programa é entendido por Jenkins (apud PORTO, 2010) como fruto de uma mudança de paradigma, no qual o entretenimento de nicho é, agora, trazido para o primeiro plano.

O que Jenkins e Smith apontam são características da série e de seu contexto que irão balizar as intenções deste capítulo, de ilustrar de que forma o programa foi fragmentado e expandido no intuito de melhor adequar-se à sua época, prevendo espaços para a participação do público, para o uso da construção coletiva de conhecimento e do conteúdo espalhado em várias plataformas midiáticas.

Essa fragmentação se dá em dois eixos, o do tempo e o da multimodalidade. O conteúdo é espalhado tanto pelas diversas mídias quanto pelos diversos capítulos da série.

Desde 2006 temos vindo a assistir à emergência de um novo conceito de serialidade televisiva com uma estrutura narrativa idêntica às dos romances do século XIX que também eram publicados em fascículos

semanais antes de sair o livro completo; hoje, a caixa de DVD. Estará o futuro a trazer do passado aquilo que tem potencial para criar audiências, mas sem iludir a realidade? Isto é, a televisão como entretenimento inteligente? O paradigma de [LOST] não é o mesmo da Ilha do Tesouro, de Stevenson, agora acrescido da inquietação moderna da ausência do herói? E os múltiplos enredos e intrigas secundárias, os infundáveis elencos, a construção das personagens não era algo que até agora estava apenas reservado ao cinema e à literatura? (VENTURA, 2007)

Por se tratar de uma série que envolve suspense/mistério, a importância da correta decifração das pistas cria a necessidade de que a investigação por parte do público seja minuciosa, o que exige do espectador muita assiduidade. Para contrabalançar esse requisito, além da venda das caixas de DVDs da série, o *site* da própria emissora coprodutora, no endereço *www.abc.com*, permite aos residentes nos EUA acessar o vídeo em alta definição de qualquer capítulo já exibido. Esse recurso é bastante relevante, levando-se em consideração que são 114 episódios. Emissoras que retransmitem a série também exibem recapitulações eventuais. Praticamente todos os capítulos se iniciam com “*Previously on LOST*”, um apanhado das cenas pertinentes em todos os episódios já exibidos até então e que trazem elementos relevantes para a compreensão do programa corrente. Esses elementos ajudam a fomentar o que Jason Mittel chama de “*forensic fandom*”, uma atuação por parte da comunidade de fãs que se assemelha à atuação forense:

A estrutura narrativa de LOST incentiva os telespectadores a analisar o show mais do que simplesmente consumi-lo. Pesquisas em estudos culturais e teorias da compreensão cognitiva destacam como os espectadores estão ativamente envolvidos no ato de consumir programação, mentalmente e emocionalmente envolvidos com a mídia, em vez de aceitar passivamente significados. (MITTEL, 2007, p.6)

Além da série televisiva propriamente dita, com suas seis temporadas, o universo ficcional de LOST expandiu-se para diversos outros pontos de contato com o público. *Sites*, livros, jogos para computador, ARGs, episódios para celular e documentários falsos construíram, em conjunto com a televisão, para criar o ambiente diegético da série. Para Médola e Redondo (2009, p.151), “estar inserido em uma lógica de produção apoiada no caráter pervasivo dos meios digitais constitui uma estratégia decisiva para se readequar ao atual contexto midiático”. Essa é uma das estratégias dos ARGs, que

visam tornar a experiência de entretenimento pervasiva³⁶. Jeff Gomez, em entrevista a Ben Fritz, compara esse conjunto de objetos pensados para mídias diferentes com uma sinfonia: “diferentes meios de comunicação são como instrumentos, e quando você os junta, você pode criar sinfonias em movimento”³⁷ (FRITZ, 2011).

Nesse conjunto, alguns instrumentos têm papel mais ou menos importante na composição, entrando ou saindo conforme se faz necessário. Smith chama a atenção para o fato de que o universo expandido de LOST

inclui novos episódios, artefatos diegéticos e extensões de realidade alternativa. Cada extensão tenta equilibrar a informação narrativa contribuindo para a mitologia em geral, ao mesmo tempo em que funciona sozinha (SMITH, 2009, p.82)³⁸.

A classificação de Smith que separa “novos episódios”, “artefatos diegéticos” e “realidades alternativas” será adotada aqui para auxiliar no mapeamento das extensões de LOST. O autor identifica como “novo episódio” toda extensão que conta mais um pedaço da história de LOST, seja em que mídia for; chama de artefato diegético todo elemento que poderia ser entendido como um objeto presente no universo da narrativa, que pudesse ter contato direto com um personagem; e denomina realidade alternativa as experiências que o público pode ter que parecem criar situações nas quais o mundo de LOST e o nosso mundo real se sobrepõe. Assim, um desenho animado sobre o personagem Batman poderia ser entendido como um novo episódio da série em quadrinhos, enquanto o Batmóvel, se fosse vendido no mundo real, seria um artefato diegético e um jogo de realidade alternativa seria levar o público a trabalhar para o Coringa. Uma quarta categoria é adicionada para ser utilizada aqui visando catalogar as extensões, a categoria “repositório”, pensando em agrupamentos de informações a respeito da série e/ou suas extensões.

³⁶ Experiência de entretenimento pervasiva é aquela que está ou é perceptível em toda parte, que não é interrompida quando alguém pára de participar e que está presente também no mundo real. Os ARGs são bons exemplos disso, já que um jogador parar de jogar não interrompe o jogo, como em muito videogames, e as informações vão surgindo por telefone, e-mail, fax, cartas, etc.

³⁷ Tradução nossa.

³⁸ Tradução nossa.

Askwith (2007, p.65) postula que:

Assim como as extensões narrativas, extensões diegéticas oferecem ao público uma percepção, informações ou conteúdo narrativo adicionais. A diferença crucial é de enquadramento e apresentação: enquanto extensões narrativas se reconhecem como uma forma de contar histórias, e podem ser entendidas como ‘novos capítulos’, acrescentando à narrativa de um programa central, extensões diegéticas se apresentam como ‘artefatos diegéticos’ de dentro do mundo ou narrativa do programa. Tais extensões podem ou não avançar explicitamente eventos narrativos de um programa, mas em todo caso, eles são projetados para dar aos espectadores a sensação de ‘interação direta’ com o mundo do espetáculo narrativo e/ou seus personagens. [...] extensões diegéticas representam a si mesmas como objetos ‘reais’ de dentro da narrativa da série - e, assim, desafiam os limites que separam a realidade do telespectador da realidade do programa.³⁹

O autor usa um exemplo da própria ABC para ilustrar o conceito de artefato diegético, que borrou as fronteiras entre ficção e realidade para os fãs de *Twin Peaks* (EUA, 1990-1991):

Uma das primeiras experiências significativas com o desenvolvimento de extensões diegéticas para uma série de televisão ocorreu em 1990-1991, com a publicação de três livros relacionados à cultuada série desafiadora-de-gêneros ‘*Twin Peaks*’, da ABC. Embora todos os três volumes tenham se apresentado como produtos de dentro da narrativa, cada livro tinha um nível diferente de conexão com a narrativa central do programa⁴⁰. (ibid.)

Estes três livros teriam existido dentro do universo ficcional de *Twin Peaks*, mas foram publicados e colocados à venda no mundo real. Entre eles está o *Diário Secreto de Laura Palmer* (LYNCH, 2000), artefato diegético pertencente à vítima do assassinato que foi a maior trama de suspense da primeira temporada da série, e que tinha inclusive páginas propositalmente faltantes em sua edição publicada, ‘tal como’ seria na ficção.

Os termos novos episódios, artefatos diegéticos e extensões de realidade alternativa, acrescidos dos repositórios, auxiliam na compreensão e no mapeamento das extensões de *LOST*. É feita uma identificação destas extensões, seguida de uma descrição do suporte e uma sinopse do funcionamento dessa extensão específica.

³⁹ Tradução nossa.

⁴⁰ Tradução nossa.

O próprio seriado televisivo, sendo o carro-chefe do conjunto multiplataforma, não pode ser entendido como extensão e não cabe nestas quatro categorias. Todavia, além de fazer-se necessário um panorama da série para apontar relações que levem à consideração de quais extensões são apócrifas ou canônicas, a própria série provoca reações de releitura nos espectadores, por apoiar-se nas reviravoltas que criam compreensão aditiva, como comenta a *blogger* Annaliviams:

Se para Henry Jenkins transmídia é construir possibilidades narrativas que gerem diversos nichos e mudanças de significado (destituição de um sentido original), além de associações novas que alterem sentido e agreguem outras conotações ao produto inicial – sendo que essa destituição de sentido, fora do controle de quem produziu a informação original, depende da inteligência coletiva – LOST pode ser visto como seu exemplo máximo. (ANNALIVIAMs, 2011)

2.1 – A série

2.1.1 – *Flashes* da primeira temporada

O episódio piloto de Lost foi o mais caro da história da televisão, tendo custado entre 10 e 14 milhões de dólares. O programa tornou-se um dos maiores sucessos comerciais da televisão em 2004 e, juntamente com a outra série estreante da ABC, *Donas de Casa Desesperadas* (*Desperate Housewives*), ajudou a reverter a má fase do canal televisivo. (ISHIMINE, 2009)⁴¹.

LOST “atingiu 18 milhões de espectadores nos Estados Unidos, 6 milhões na Inglaterra e se tornou um sucesso mundial. No Brasil, liderou o horário em todas as faixas etárias no canal pago AXN em 2005.” (MARON, 2006)⁴²

⁴¹ Disponível em: <<http://lost-lostmaniacos.blogspot.com.br/>>.

⁴² Segundo o site Observatório da Imprensa.

O episódio piloto teve na televisão duração equivalente à de um longa-metragem⁴³ (84 minutos, tendo sido lançado em DVD como dois episódios distintos - episódio piloto partes 1 e 2, com 42 minutos cada) e narra a história a seguir:

Em 22 de setembro de 2004 um avião com trajeto Sidney - Los Angeles caiu em uma ilha, após partir-se em vôo durante uma turbulência. Os sobreviventes da queda passam a tentar prolongar a sobrevivência na ilha, saindo de perto dos destroços que oferecem risco de explosão e começando a procurar comida, água e a triar seus pertences em busca de itens de primeira necessidade. Pouco a pouco, vários personagens vão sendo apresentados ao espectador, sem que fique claro quem é o protagonista. Um ou outro elemento indica que alguns personagens são mais relevantes que outros: há um médico, uma mulher grávida, um jovem extremamente prestativo.

Após o momento de tensão que envolve as primeiras cenas, o espectador começa a questionar que ilha é aquela e se o socorro virá. Rápidas conversas entre os sobreviventes mostram que ninguém sabe ao certo. Um grupo tenta uma incursão à mata para procurar a cabine do piloto, na intenção de fazer um contato via rádio, caso a aparelhagem ainda funcione. O piloto é encontrado vivo e ainda tem energia para comentar que saiu da rota, que ninguém saberá onde procurá-los e que o contato por rádio não foi possível porque há um sinal bloqueando a transmissão. O clima de tensão e suspense vai se intensificando. De súbito surge uma criatura não identificada que ataca o piloto. Os sobreviventes fogem.

Há na obra tons de mistério além dos de suspense. Sabe-se muito pouco do acidente, dos personagens, da ilha. Não há introdução aos acontecimentos, todas as ações transcorrem sem pausas, salvo pelas interrupções nas quais se dão os ganchos de bloco ou de episódio. Dessa forma, para contar mais sobre os personagens e suas vidas, é usado o recurso de mostrá-los fora da ilha, em *flashback*.

Os *flashbacks* integram todos os episódios, delineando assim um padrão e destacando a cada capítulo um ou dois personagens de maior importância para aquele

⁴³ Tendo sido exibido pela primeira vez no Brasil em televisão aberta pela Rede Globo, no programa Domingo Maior, destinado a longas-metragens. O episódio piloto em duas partes foi chamado pela emissora de “o filme que deu origem à série”, muito embora nunca tenha sido entendido pelos produtores como filme. A série foi exibida pela Rede Globo a partir daquela semana.

momento da trama. Embora o espectador passe a ter mais informações, na maior parte das vezes tais acréscimos trazem dados conflitantes a respeito do comportamento já conhecido daquele personagem.

Os sobreviventes se dividem por diversos motivos, desde a busca por um local de abrigo até pela forma mais adequada de se pedir socorro. A audiência se divide da mesma forma, e passa a defender seus pontos de vista em discussões em torno de mesas de café e em fóruns na internet, em função de uma versão mais atual do “efeito bebedouro”, explicado por Chris Anderson:

o chamado efeito bebedouro, expressão que descrevia a conversa homogeneizada nos escritórios em torno de um mesmo evento cultural. Nas décadas de 1950 e 1960, era seguro supor que quase todo o mundo no escritório tinha visto a mesma coisa na noite anterior. (2006, p.22)

Os fóruns seriam então a versão digital do bebedouro. Em dado momento da história, alguns personagens encontram, em meio à selva, uma escotilha, que não conseguem abrir. Em outro, encontram o navio Black Rock, de transporte de escravos, encalhado no centro da ilha. O burburinho percebido no efeito bebedouro a respeito dos motivos diegéticos demonstrava que os fãs estavam divididos quanto à preferência por personagens, quanto às possíveis soluções para as complexas tramas da série e mesmo quanto ao gênero do produto, mas não sem motivo.

Sem deixar tão clara sua posição entre os gêneros ficcionais, LOST acaba dificultando ao espectador a identificação de algumas pistas sobre os rumos e justificativas da história. Na visão de Steven Johnson (2009a): “LOST, não surpreendentemente, brinca de esconde-esconde com as revelações do programa: não só com a história de fundo e a mitologia que envolve os personagens, mas com as regras básicas de gênero”. Outro exemplo dessa situação se dá quando, logo no início da primeira temporada, o médico Jack Shephard vê seu falecido pai na ilha, ao longe. O caixão dele estava no avião, visto que o filho o estava transportando para o enterro. Várias hipóteses poderiam dar conta de responder a essa provocação: aquela poderia ser a visão de um espírito, fantasma ou clone; um caso de viagem no tempo ou de alucinação causada por insolação, desidratação ou trauma da queda. Ou talvez Jack também estivesse morto. Se a obra pertencesse a um gênero claramente definido, o código daria ao espectador pistas para optar por uma

hipótese, em conformidade com a temática e o pano de fundo fornecidos pelos elementos típicos daquele gênero. Mas LOST reúne elementos do terror e do sobrenatural, da ficção científica, do drama psicológico e da metafísica. Então, qual é o código a ser seguido?

Para Smith, a “estrutura narrativa de LOST é também similar à de um videogame” (2009, p.75). Além da hibridização proposital de gênero, haveria também uma similaridade do seriado com outros formatos de obras não-televisivas, talvez buscando atrair um público mais familiarizado com outras mídias. Um dos roteiristas das primeiras temporadas da série, Jeff Pinkner, já dizia no material extra dos DVDs da 1ª temporada que “a ilha seria uma versão dramática de um videogame... você poderia encontrar a escotilha, mas poderia levar várias semanas antes que você tivesse as ferramentas adequadas para abrir a escotilha”. Smith aproxima a sensação de frustração dos jogadores de videogame com a dos personagens de LOST, em relação ao desvelamento do cenário:

Locke, um paraplégico antes de cair na ilha, que é milagrosamente curado depois do acidente, é obcecado com a abertura da escotilha na 1ª temporada. Depois, em “Deus Ex Machina”, Locke se ajoelha sobre a escotilha e expressa uma frustração semelhante à dos jogadores que não conseguem encontrar um caminho para chegar à próxima fase do jogo: “Eu fiz tudo que você pediu que eu fizesse! Por quê?” Acontece que, tal como em um videogame, Locke e os sobreviventes precisam passar por uma jornada para encontrar a “chave”. Eles encontram dinamite no Black Rock e explodem a escotilha, passando para o próximo nível (PINKNER, in LOST, 2006).

O episódio final se encerra mostrando a abertura da escotilha, sem que, no entanto, se veja nada do que há dentro dela, deixando um gancho de uma temporada para outra.

2.1.2 – *Flashes* da segunda temporada

A cena inicial do primeiro episódio da segunda temporada permite novamente que se aponte a intencionalidade de desorientação provocada pelos produtores na tentativa de confundir os espectadores e, assim, complexificar o seriado e torná-lo atrativo para um público mais exigente. Nessa cena assiste-se a um personagem não identificado, em um ambiente interno, fazendo exercícios e pedalando uma bicicleta

ergométrica. A trilha sonora escolhida para a atividade data da década de 1970, assim como todo o visual do espaço no qual ele se encontra. Pautando-se pelo que foi visto até então na série, o espectador é levado a crer que está assistindo a um *flashback*, já que a cena parece ocorrer fora da ilha. Mas a continuação da cena mostra que ela se passa no presente diegético e que é, sim, na ilha, embora em ambiente até então desconhecido: o interior da escotilha. A intenção de confundir se faz ver também nos elementos de construção narrativa, na estrutura da série: mesmo quando um assunto é imediata continuação do anterior, como no caso da cena final da primeira temporada (em que a escotilha é aberta), e da cena inicial da segunda temporada (em que se vê seu interior), há um disfarce que dificulta essa leitura.

O espaço conhecido da ilha era, até então, todo externo. Não havia mais tecnologia que aquela que era portada pelos sobreviventes do vôo. A segunda temporada modifica isso, inserindo todo um novo cenário e ampliando o espaço, gerando um desvelamento que se torna, no decorrer da série, uma constante: mostrar mais e mais espaço, conforme as temporadas avançam.

Lost magistralmente emprega progressão gradual do mundo e empresta convenções estruturais de videogames para criar um ambiente que incentiva a exploração. Este ambiente impulsiona os fãs *hardcore* a buscar mais informações, procurar conexões e obter uma melhor compreensão do mundo ficcional (SMITH, 2009, p.76)

Dentro da escotilha, além do personagem Desmond Hume, são encontrados mantimentos, alguns equipamentos eletrônicos, armas e um computador. Tudo o que é obtido ali amplia grandemente o ‘inventário’ dos personagens e gera novos conflitos. Um desses elementos é um filme de orientação de uma instituição chamada “Iniciativa DHARMA”, que parece ter sido a organização responsável pela construção daquela escotilha e que solicita ao funcionário que assiste àquele filme que não se descuide de teclar os números corretos no computador a cada 108 minutos.

A partir daí a Iniciativa DHARMA é sugerida como a instituição por trás de tudo que há de estranho na ilha, das escotilhas e sua tecnologia até ursos polares correndo pela selva tropical. Essa indicação feita no início da segunda temporada, após um longo período em que não se conhecia antagonistas, gera muita ansiedade. Há aqui uma lacuna inquietante proposital, que evoca a capacidade negativa dos fãs. Henry Jenkins, em

entrevista ao Los Angeles Times⁴⁴ a respeito de LOST, Sopranos e capacidade negativa afirma, sobre a audiência, que:

eles querem aberturas, eles querem capacidade negativa [aqui utilizada por Jenkins como sinônimo de lacuna inquietante] que lhes permita preencher as lacunas por si mesmos e especular e explorar e levá-las por seus próprios caminhos. O cara que senta na poltrona e assiste casualmente, provavelmente quer uma resolução maior do que alguém que é mais dedicado, mas que está em uma subcultura que encoraja a elaboração criativa (LLOYD, 2010).

LOST trabalha com uma audiência ampla, possivelmente dividida entre aqueles que têm e que não têm capacidade negativa, assim como entre aqueles que tentam fazer a leitura da série pelo viés da ficção científica ou pelo mistério sobrenatural. Mas os produtores se esforçam em não decretar a inviabilidade de uma ou de outra leitura e, assim, não perder nenhuma parcela do público que, como lembra Jenkins, está inserido em um contexto que valoriza sua intervenção de preenchimento dessas lacunas.

O contexto de valorização do esforço da audiência em completar livremente os vãos presentes na narrativa compete com a ideia do gênero de mistério, no qual supostamente há uma resposta correta e ela será dada pelos autores. Entretanto, isso não impede os espectadores de teorizarem e juntarem peças do quebra-cabeça no intuito de desvendarem os mistérios de LOST. Askwith comenta sobre a relação entre Survivor (2000-?) e LOST, no que concerne um tipo específico de audiência engajada, os *spoilers*⁴⁵:

muitos dos espectadores mais ativos de Survivor interpretavam o show como uma competição agressiva, não só entre os concorrentes do programa, mas também entre os espectadores (que pretendiam descobrir a identidade do vencedor de cada temporada antes do resultado exibido em televisão) e o produtor do programa (que esperava manter sua identidade em segredo). [...] Como os *spoilers* de Survivor, fãs de Lost se voltaram para uma ampla gama de recursos inesperados (e muitas vezes extratextuais) na esperança de melhor predizer as respostas para os inumeráveis mistérios de Lost. (ASKWITH, 2007, p.120)

⁴⁴ Disponível em: <http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2010/03/interview-media-scholar-henry-jenkins.html>

⁴⁵ Do verbo "to spoil" que significa estragar, arruinar. O termo *spoiler* pode ser usado para referir-se tanto a revelações de fatos importantes no desenrolar de tramas de filmes, televisão e livros quanto à pessoa que faz a revelação.

O que ocorreu neste caso citado por Askwith foi que o público conseguiu acesso a fotos não-autorizadas do set de produção do programa no Havaí e identificou dois buracos na areia da praia como covas, deduzindo a partir daí que dois personagens morreriam nos episódios seguintes. A dedução dos *spoilers* estava correta, e a produção de LOST copiou a estratégia dos produtores de Survivor em um caso semelhante, lançando um *foiler* (um falso *spoiler*), para encobrir a identidade dos personagens mortos.

Durante esta temporada é apresentado o personagem Professor Artz, professor de ciências que acaba morto tentando lidar com dinamite. Esse personagem é apresentado no livro LOST – Sinais de Vida (THOMPSON, 2006), tendo sido o único personagem a ser introduzido em livro e referenciado na série.

2.1.3 – *Flashes* da terceira temporada

A terceira temporada se inicia com uma personagem desconhecida assando *muffins* em casa enquanto ouve música, preparando-se para uma sessão de clube do livro com seus convidados. Pela regras aparentemente estabelecidas, o ambiente – que é interno, mas que não é uma escotilha – fica fora da ilha e, assim sendo, deve ser um *flashback*. Todavia, o início da temporada anterior induziu os espectadores a uma análise incorreta com base nesses mesmos dados. Aqui não é diferente: a grande surpresa está realmente no fato de que o que vemos é o passado, mas a casa fica na ilha. Mostra-se toda uma vila em que residem os Outros.

Após a explosão da escotilha no final da temporada anterior, Desmond passa a ter visões premonitórias. Isso colabora para a desorientação que os produtores pretendem gerar nos espectadores, uma vez que é necessário ficar atento para não tomar as visões do futuro como presente, além da diferenciação entre estas visões e os *flashbacks*.

No campo da discussão de gênero, as visões premonitórias, que são recursos mais frequentemente vistos nas narrativas sobrenaturais e místicas, têm aqui uma justificativa relacionada à ficção científica, já que ocorrem por causa de uma forte descarga de energia eletromagnética que atingiu o personagem.

Uma dessas visões de Desmond leva os personagens a um encontro com Naomi, uma pára-quadista que parece estar ali para resgatá-los. Naomi, ao saber que os protagonistas são sobreviventes do vôo 815 da Oceanic Airlines, se espanta e diz que o avião foi encontrado no fundo do oceano, com diversos corpos a bordo.

Soma-se a esse elemento provocativo o fato de que alguns *flashes* de Jack mostram um lado da personalidade dele muito diferentes do que havia sido mostrado até o momento. O final da temporada é um *flash* do encontro entre ele e Kate em um aeroporto, durante o qual ele diz a ela que eles precisam voltar à ilha, o que demonstra claramente que vários *flashes* durante a temporada eram, na realidade, *flashforwards*, e não *flashbacks*.

Os *flashforwards* aconteceram por alguns capítulos sem que fosse revelado ao público que aquelas cenas não se passavam antes de 2004, ano da queda do avião. Mas alguns fãs *hardcore* já haviam investigado e descoberto essa informação não-diegeticamente:

Lost faz do tempo uma incerteza à medida que progride em um formato não-linear, que pode mover-se do passado ao presente e de personagem para personagem, mantendo um meta-arco coeso, devido ao hiperconhecimento que os fãs têm sobre o texto. No final da terceira temporada, o show quebrou com uma tradição de utilizar apenas *flashbacks* e também começou a usar *flashforwards*. Isso só se tornou evidente no final do programa. E, no entanto, alguns fãs já haviam percebido isso baseados na aparência de um telefone celular que não existia na época a que os *flashbacks* remetiam⁴⁶ (DAMITIO, 2008, p.22).

Esse tipo de reação por parte dos fãs condiz com o comportamento dos *spoilers* mencionado anteriormente em relação à própria série e ao *reality-show* “Survivor”, e também condiz com o comportamento dos jogadores de ARGs.

Entre a terceira e a quarta temporadas ocorre um ARG chamado “Find 815”, no qual os jogadores participam de uma trama investigativa que leva à descoberta de um avião, com o número 815, cheio de corpos, no fundo do Oceano Índico. Este jogo se passa no passado. Os jogadores descobrem o que a mídia do universo diegético descobriu e que Naomi reportou aos sobreviventes.

⁴⁶ Tradução nossa.

2.1.4 – *Flashes* da quarta temporada

A imagem de abertura desta temporada é uma pilha de mangas contra o céu azul, o que claramente induz a análise de que a cena se passa na ilha e, portanto, no presente. Em seguida, um carro atropela a pilha de mangas e o quadro se abre para mostrar que o cenário é um píer, e o carro é dirigido por Hurley, um dos sobreviventes. Depois de ser parado pela polícia, ele faz comentários que não teria como fazer antes de ter ido à ilha, ou seja, a abertura também é um *flashforward*, uma vez que no presente diegético nenhum dos sobreviventes da queda do avião deixou a ilha ainda.

Boa parte da temporada se passa, então, entre as dúvidas sobre quem é que vai deixar a ilha e como o fará, e os *flashes* do futuro, sobre como é que os personagens que conseguiram sair conseguiriam voltar. Uma vez que toda a energia dos protagonistas até o final da temporada anterior voltava-se para a saída, é bastante desconcertante saber que eles saíram e que o que eles querem, uma vez lá fora, é voltar. Os *Oceanic Six*, ou os Seis da Oceanic, como são chamados pela mídia os personagens que saíram da ilha, vão aos poucos mostrando que não são felizes fora dela.

Desmond, na ilha, consegue ir até o cargueiro com ajuda de alguns dos tripulantes. Todavia, durante a saída da ilha, algo acontece com sua consciência, que se desloca do presente diegético (2004) para seu próprio corpo, fora da ilha, no passado (1996). A partir daí, ocorrem com frequência tais alterações com diversos personagens que fizeram a passagem entre a ilha e o cargueiro, mas apenas Desmond é acompanhado pelo público. Ele tenta modificar o passado de diversas maneiras, mas apenas para receber a lição de que o passado é imutável.

Carlton Cuse e Damon Lindelof, produtores de LOST, explicam em entrevista à *Entertainment Weekly* que sua preocupação com as variações no tempo se deve ao fato de já trabalharem com uma série muito difícil, e que inserir paradoxos temporais em LOST seria aumentar demais a complexidade da trama:

Paradoxos criam problemas. Em *Heroes*, o personagem de Masi Oka viaja do futuro para dizer: “Você deve impedir que Nova York seja destruída.” Mas se evitar que Nova York seja destruída, Masi Oka jamais

pode viajar do futuro para avisá-lo, porque o problema não existe mais. Certo? Então, quando começamos a ter aquelas conversas em *Lost*, dissemos, “Esse show já é bastante confuso assim como está”. Para realmente ter personagens viajando através do tempo, tudo tem que ser manuseado muito habilmente (JENSEN, 2008⁴⁷).

Nos *flashforwards*, os Seis da Oceanic lidam com uma série de mentiras mal-contadas perante a mídia para encobrir o fato de que a ilha existe e dizem ter ficado no mar, à deriva, por bastante tempo. A história, bem pouco razoável, apresenta como sobreviventes do vôo apenas seis pessoas e se soma à versão da queda do avião no Oceano Índico, avião esse encontrado pelos próprios jogadores do ARG “Find 815”.

Tanto por reconhecimento de que a “desculpa” dada pelos personagens era fraca quanto por comentários dos fãs, os produtores prepararam um material que foi recebido com muita surpresa por sua proposta pouco convencional. “Os Seis da Oceanic - Uma Conspiração de Mentiras” é, na definição encontrada no *site* *Lostpédia*⁴⁸:

um documentário-fictício, criado pelos produtores de *Lost* e introduzido nos bônus dos DVDs da 4ª Temporada, para os fãs terem o ponto de vista do “Universo *Lost*”, de modo que o documentário **contrarie** [grifo meu] a história narrada pelos seis sobreviventes. Além das imagens que já conhecemos sobre o “resgate” do sexteto na ilha de Sumba, vemos entrevistas reais [de] testemunhas e especialistas que “acreditam” que o grupo esteja envolvido numa das maiores conspirações dos últimos tempos.

A partir destas informações dadas na coletiva e outras correlatas, o investigativo tenta desmentir a versão oficial dos fatos, confrontando o “material de arquivo” das imagens de desembarque dos sobreviventes, da coletiva, do embarque no vôo 815 na Austrália e outras imagens, todas originárias do seriado, com simulações de computador, entrevistas com especialistas e depoimentos de testemunhas, que contrariam a

⁴⁷ Disponível em: http://www.ew.com/ew/article/0,,20179125_3,00.html

⁴⁸ Enciclopédia aberta sobre *LOST*. Disponível em: <http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Os_Seis_da_Oceanic_-_Uma_Conspiração_de_Mentiras>. Na página é possível acessar o vídeo, com áudio original e legendas em português. Embora o conteúdo esteja disponibilizado na íntegra, o arquivo foi dividido em três partes. É possível assisti-lo em DVD no disco 06 da quarta temporada de *LOST*.

versão sabidamente mentirosa apresentada pelos personagens, que sustenta que eles não caíram em terra.

Ainda que a versão dos fatos fosse aquela já conhecida pelos espectadores do seriado, de que eles caíram em uma ilha, que encontraram comida e abrigo, que tinham como se barbear e cortar os cabelos, um documentário dessa natureza também poderia ser feito, mas iria contra o conceito de “suspensão da descrença”:

a norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. O leitor tem que saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras (ECO, 1999, p. 81).

Assim, sem romper a suspensão, mas deixando claro que “a mídia” e “o mundo lá fora” não se deixaram enganar pelo embuste armado pelos personagens, o que se tem é um reforço para a suspensão, ou ainda, como diz Janet Murray,

quando entramos em um mundo ficcional, nós não meramente “suspendemos” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Nós não suspendemos a descrença tanto quanto nós criamos ativamente a crença. Por causa do nosso desejo de experimentar a imersão, focamos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência para reforçar ao invés de questionar a realidade da experiência (2003, p.110).

Assim, não apenas se suspende a descrença, como se cria a própria crença; a estética documental leva a pressupor a existência de mais pessoas (os supostos produtores do suposto documentário) questionando as tramas, mas que elas sabem menos que o público, que teria como explicar e justificar os pontos ressaltados no falso documentário. Para Mittel,

um dos grandes prazeres de *Lost* é o sentido de fé na sua concepção de narrativa e efeitos que o programa consegue transmitir. Um pouco desta fé decorre do consumo de entrevistas extratextuais, *podcasts*, e outras coisas semelhantes, mas mais frequentemente é o reconhecimento das continuidades temáticas e factuais que atestam um plano mestre, ou pelo menos um planejamento mais avançado do que é típico de séries de televisão. (2007, p.6)

Seja ou não real a afirmação de que os produtores de LOST sabiam o que pretendiam fazer com a série, Mittel aponta que, através de diversos recursos narrativos e mesmo de recursos extra-diegéticos o universo vai se firmando de forma coesa. Diz ele que “a questão é menos realmente ter um plano-diretor do que ter a sensação de que há um sentido de unidade e propósito” (2009, p.1).

2.1.5 – *Flashes* da quinta temporada

Esta temporada inicia-se com outra abertura visando desorientar. A cena se passa na casa de um personagem que não é identificado de imediato, que acorda, coloca um LP no toca-discos e vai cuidar de seu filho bebê. O LP está riscado. Desta vez a cena realmente se passa na década de 1970, em acordo com a decoração e objetos de cena. O personagem central é o apresentador dos vídeos de orientação da Iniciativa DHARMA. Seu filho bebê é o personagem Miles, adulto em 2004, que estava no cargueiro e que se encontra deslocado no tempo, vivendo na ilha no mesmo lugar que seu pai. A abertura, então, é em tempo presente para o apresentador, mas em *flashback* da vida de Miles.

Durante a temporada são reiterados os elementos de gêneros conflitantes, embora não propriamente incompatíveis, de ficção científica e fenômenos sobrenaturais: as viagens no tempo têm uma pretensa explicação científica; já Miles é capaz de saber o que pensavam os mortos no momento do falecimento.

Tal volume de recursos narrativos, o abuso do grau de dificuldade e do número de reviravoltas e a experimentação temporal vai tornando o tecido da série mais opaco, de acordo com as colocações de Mittel:

Defendo que um dos maiores prazeres na complexidade narrativa é uma estética operacional, que chama a atenção para a forma como o próprio maquinário de contar histórias funciona como um nível adicional de envolvimento para além do mundo da história em si. Lost é um exemplo dessa estética operacional em funcionamento – assistimos a série não apenas como uma janela para um universo ficcional atraente, mas também para observar como a janela trabalha para distorcer ou direcionar a nossa linha de visão. Observar uma série como Lost exige atenção dupla para tanto a história e o discurso narrativo que conta a história, com prazer particular oferecido exclusivamente no nível da forma de contar histórias (2007, pp. 8 e 9).

Em dado momento percebe-se que, como alguns personagens conseguiram sair da ilha na temporada anterior, não foram afetados pela alteração no tempo que ocorreu no local. Desta forma, se antes a série mostrava eventos na ilha que ocorriam sempre no presente (em 2004, ano da queda do avião) e eventos fora dela sempre em *flashback* (e a partir da terceira temporada também em *flashforward*, em 2007), agora o presente para os sobreviventes que ficaram é em 1977 (depois de alguns saltos no tempo) e, fora da ilha, a trama alcança o presente dos Seis da Oceanic, de forma que o que acontece fora em 2007 não é mais *forward*, é o presente. Os espectadores continuam acompanhando mais de uma linha temporal. Todavia, agora há dois “presentes”, em épocas distintas, e os *flashbacks* que traziam mais informações sobre os personagens continuam acontecendo, embora um *flashback* da vida de um personagem que voltou no tempo para 1977 possa se passar em 2004.

Após muita dificuldade, os Seis da Oceanic e mais alguns personagens que acabaram saindo de uma forma ou de outra conseguem tomar um avião e voar de volta, em 2007, levando consigo o cadáver de John Locke. A situação da queda do avião se repete, mas desta vez os sobreviventes do vôo anterior são sugados para o passado e caem na ilha em 1977, junto com seus colegas (que agora trabalham na Iniciativa DHARMA) e tentam viver suas vidas como se nada daquilo houvesse acontecido. Aqueles que estavam no segundo vôo, mas não no primeiro, realmente caem na ilha em 2007. John Locke está entre eles, aparentemente ressuscitado, e passa a disputar a liderança do grupo dos Outros.

Ao longo da temporada os personagens planejam resolver a situação de estarem ali, modificando o passado. Ao encontrarem uma bomba de hidrogênio na vila da Iniciativa DHARMA teorizam que, se detonarem uma bomba em 1977 no local onde será construída a escotilha que fez com que o vôo 815 caísse na ilha em 2004, o avião jamais cairá e eles jamais teriam ido parar lá. O final da temporada é a tentativa de disparar a bomba. Não se sabe ao certo se ela explode ou não; ocorre com um clarão, ao mesmo tempo em que surge a tela de encerramento do episódio, deixando o gancho para a temporada final. Não se sabe ao certo se o clarão é ou não é diegético, uma vez que ele coincide com a vinheta de encerramento do episódio, sempre preta com texto branco, mas apresentada em negativo nesse caso, deixando nos espectadores a sensação de que há algo

errado, sem sequer terem a certeza de que aquele elemento poderia ser entendido como parte da narrativa.

2.1.6 – *Flashes* da sexta temporada

A cena de abertura mostra o voo 815, facilmente reconhecido, em regravação. Alguns detalhes não são iguais e induzem à hipótese de que a estratégia dos personagens na temporada anterior funcionou. Uma imagem submarina mostra a ilha submersa no fundo do oceano. O trecho seguinte se passa na ilha, onde os personagens despertam, em 2007, após o clarão ocorrido em 1977. Os mesmos personagens estão na ilha e no avião, caracterizando duas realidades distintas, em *flash-sideways*.

A última temporada decorre sem deixar claro se realmente houve uma ruptura no tempo que dividiu a história entre duas realidades ou se aquilo que se vê nas cenas em *flash-sideway* é pós-morte, por exemplo. Nelas, os personagens retomam muitas das situações dramáticas de conflito que a série retratou nas outras temporadas, mas de maneira mais amena e moralmente bem-resolvida, quase em tom de resgate cármico.

O último episódio da série deixa em aberto diversas questões que agregaram audiência durante os anos anteriores. Ao invés de caminhar para as resoluções das tramas de mistério e suspense, o clima é muito mais emocional e pode ser entendido como o final de uma jornada pessoal dos personagens, mais do que uma tentativa de sair da ilha ou livrar-se dos Outros. O produtor Damon Lindelof comenta, a respeito do fim da série:

A estrada é longa, amigos, mas espero que, quando finalmente chegarem ao seu destino, vocês olhem para trás e se lembrem de ter gostado a viagem ainda mais do que do lugar a que vocês chegaram (LINDELOF, 2005, apud SMITH, 2009).

O estabelecimento do cânone (e conseqüentemente, das relações de canonicidade) se dá num conjunto formado pela série televisiva e pelos comentários dos produtores, que à parte da discussão sobre terem ou não sido os autores da obra, comportavam-se como o concílio de bispos mencionado por Cornell (2007) no capítulo anterior. Eles comentavam tudo aquilo que julgavam necessário para que a canonicidade se mantivesse confiável. Se um

episódio tinha um erro de gravação ou de texto, eles comentavam que não era para os fãs se debruçarem sobre o assunto, já que aquele erro não geraria novas revelações, o que para os fãs era suficiente para mudar o rumo das investigações.

Tendo sido apontados o cânone e os bispos, segue uma investigação quanto à canonicidade de cada extensão, verificando-se também se a mesma cabe na definição de narrativa transmidiática, quando olhada em conjunto com a série.

2.2 – Extensões

2.2.1 – Artefato diegético - *Website* da empresa aérea Oceanic Airlines

A empresa *Oceanic Airlines* operava o voo 815 de Sidney para Los Angeles que caiu na ilha. É uma empresa fictícia, mas há um *site* na internet criado pela equipe de produção de *LOST* que traz a informação de que todos os voos daquela companhia foram cancelados depois de o voo 815 não ter chegado ao seu destino. Foi o primeiro, em setembro de 2005, de muitos materiais diegéticos que se expandiram da televisão para outras mídias levando informações relativas à linha narrativa da série. O *site*⁴⁹ tem um discurso coeso, comportando-se como uma página de uma empresa qualquer, do mundo real, em que se tenha parado de realizar atualizações. No início, diversos espectadores estranharam o fato de ver o *site* da empresa fictícia constar na internet. O estranhamento se dava principalmente por não se ter certeza de que a **empresa** era fictícia; mas a estratégia de comunicação pretendida pelos produtores era gerar incertezas com relação à ficcionalidade da narrativa, rodeando o espectador com informações aparentemente não-inverídicas e, assim, gerar desorientação. Este *website* pode ser considerado um “artefato diegético” institucional, uma extensão do mundo diegético que pode ser utilizada pelo espectador. Passível de algum grau de navegação, como uma página comum, pretendia

⁴⁹ Originalmente no endereço <www.oceanic-air.com>, já desativado e redirecionando para o site da emissora ABC, mas que ainda pode ser visto no endereço <<http://archive.bigspaceship.com/oceanic-air/>>.

provocar um maior envolvimento do público e o enfraquecimento da barreira entre o real e o ficcional.

Sendo um artefato diegético, o *site* não propriamente conta histórias, mas ainda assim, traz alguns elementos novos à trama da série, indícios para o preenchimento do mundo, argumentos para a planta de expansão da arquitetura narrativa que legitima a verossimilhança de LOST.

Com relação à audiência, o contato com o *site* promove uma expansão das noções que o espectador da série tinha até aquele momento, modificando os limites do círculo mágico de Huizinga (2005), que é o espaço delimitativo no qual se desenrola toda ação de um jogo ou brincadeira, expandindo o ambiente que geralmente estaria restrito a um tabuleiro, recinto ou à tela, para tomar a *web*, ou ainda o mundo real como um todo. A partir daí, não apenas a internet torna-se campo de busca de novas informações a respeito da série, seus personagens e instituições, mas também palco da obra transmidiática.

O *site* é entendido como canônico, sua existência é referenciada na tela em diversos momentos, através do uso que os atendentes da companhia aérea fazem da página. No entanto, há algumas informações escondidas na página, “*easter eggs*”⁵⁰ que trazem mensagens dos sobreviventes solicitando que se faça contato com os parentes e amigos para solicitar resgate na ilha. A série nunca abordou nenhuma relação entre a empresa aérea e a obtenção dessas mensagens por parte dos sobreviventes, e o *site*, considerado canônico antes da inserção dos *easter eggs*, foi descanonizado pelos produtores.

2.2.2 – Artefato diegético – Webpage “diário do sobrevivente” – Janelle Granger/Chris Dobson

Material escrito pela equipe de marketing da emissora ABC, e não pelos criadores de LOST, como simulacro de um diário escrito por um sobrevivente nunca antes visto na televisão. As informações contidas no diário são de fonte questionável, não

⁵⁰ Informações escondidas para premiar o público mais empenhado. Têm esse nome em alusão à brincadeira de esconder ovos de páscoa.

podendo ser consideradas canônicas porque conflitam com elementos da série televisiva, essa sim, a referência do que é ou não canônico. Mas o fato de os diários trazerem apenas relatos em primeira pessoa ameniza as divergências que podem ser apontadas entre o discurso do diário de Janelle, disponibilizado durante a primeira temporada, o discurso do diário de Chris Dobson, disponibilizado durante a segunda temporada e o do seriado em si. Os diários relatam a presença de personagens conhecidos do público, como a (então) grávida Claire Littleton, mas são escritos por personagens que nunca foram oficialmente apresentados na televisão. Isso é possível porque uma das pontas soltas propositalmente deixadas pelos produtores da série é o fato de haverem muitos sobreviventes do acidente que nunca foram apresentados nem nomeados.⁵¹ Utilizando-se dos pontos de vista destes personagens, pode-se criar dúvidas novas que tenham ou que não tenham respaldo canônico. Se em seu diário um personagem diz que viu alguém desaparecer no meio da mata, essa informação não pode ser considerada confiável, pois o sobrevivente pode meramente ter perdido contato visual com o outro personagem e ter sido induzido pelo medo a uma conclusão precipitada e incorreta. Mas quando essa informação não é desmentida pela série, cria-se a impressão de que a informação é oficial.

Além disso, enquanto o *site* da Oceanic Airlines dá suporte a uma dúvida com relação à existência ou não da empresa no mundo real, os diários seriam o oposto. Como um diário escrito em papel por um sobrevivente da queda do voo 815 em uma ilha da qual não se sabe a localização poderia ser disponibilizado na *web*, no *site* de uma emissora de TV? Esse artefato feriria as regras da construção do círculo mágico, ou seja, não propõe uma expansão de seus limites, como no exemplo da página da Oceanic, mas rompe com elas exibindo fora dos limites anteriormente estabelecidos do círculo mágico algo que não tem justificativa para isso.

Esse argumento é um indicativo da motivação da retirada destes textos do *site* a pedido dos produtores e da interpretação de seu conteúdo como não-canônico pelo público. Os diários foram removidos ao final da segunda temporada. Os personagens Janelle Granger e Chris Dobson nunca foram sequer mencionados no programa televisivo,

⁵¹ Essa estratégia permitiu a inserção do personagem Paulo, vivido pelo ator brasileiro Rodrigo Santoro, na terceira temporada, falando como se sempre tivesse estado na ilha, entre os sobreviventes do voo.

o que teria sido encarado como uma legitimação da existência daqueles personagens e seus artefatos diegéticos dentro do universo canônico, mas que nunca ocorreu.

A intenção da equipe de marketing da ABC era, provavelmente, oferecer ao público mais informações para garimpar, na tentativa de contentar um público *hardcore* e extremamente ativo com mais material diegético. Mas a tentativa não foi respaldada pela série e os esforços de prospecção de material por parte do público não ofereciam recompensa à altura, já que as teorias desenvolvidas para explicar os mistérios da trama não poderiam ser embasadas nesse material tão pouco objetivo (e, portanto, pouco ou nada confiável para a investigação do público) que acabou descartado como uma fonte que só ofereceu pistas falsas. Os diários são considerados apócrifos.

2.2.3 – Novos episódios – Os romances “LOST: risco de extinção”, “LOST: identidade secreta” e “LOST - Sinais de Vida”

Há três romances escritos utilizando-se o universo de LOST. Os dois primeiros, LOST: risco de extinção (2005 nos EUA e 2006 aqui) e LOST: identidade secreta (2006 lá e aqui) foram escritos por Cathy Hapka e publicados respectivamente durante a exibição da primeira e da segunda temporadas. O terceiro se chama LOST - Sinais de Vida (2006 lá e 2007 aqui) e foi escrito por Frank Thompson.

Os três contam a história do ponto de vista de personagens previamente desconhecidos, cada um sobrevivente do voo 815 e que se relaciona com diversos personagens canônicos: Kate, Jack, Locke, Hurley, de forma similar aos personagens dos diários.

A narrativa literária se utiliza do formato escolhido para o fluxo da narrativa audiovisual naquelas temporadas: momentos vividos na ilha são entremeados de *flashbacks* que mostram mais informações sobre a personalidade do sobrevivente, sobre suas motivações pessoais e sobre como chegou ao voo 815. Há nesses romances um teor de teoria da conspiração, envolvendo grandes empresas multinacionais canônicas.

Afora as instituições, há nestes livros um único personagem que surgiu na literatura e teve eco na televisão, legitimado na relação entre os produtos: o professor Artz.

Para a realização desses romances eram fornecidas informações para os escritores, visando aproximar o rumo das narrativas na TV e nos livros, gerando uma identificação que endossaria estes últimos perante o público (SMITH, 2009). Também conforme os produtores, os escritores contratados para os romances não teriam respeitado as indicações tanto quanto os produtores gostariam, o que teria resultado em um problema de qualidade e de dissonância de conteúdo, gerando a anulação do esforço criativo dos escritores, com o prevaletimento sempre do discurso da série, por sua posição hierárquica inequívoca.

Além de pretenderem auxiliar na expansão do universo narrativo, reiterando instituições diegéticas como a empresa aérea Oceanic Airlines e diversos personagens principais, os romances citam personagens presentes apenas nos livros e também Janelle Granger, a personagem escritora do diário feito pela ABC.

Para o público a expansão traz pouca informação nova e confiável, e nos poucos momentos em que o faz, é para mostrar dados de baixa relevância, como quando a personagem Faith ajuda Locke a encontrar o tabuleiro de Gamão que ele aparece jogando na série. Há inclusive conflitos entre o que é dito pelo narrador onisciente do livro e pela série, como ilustra a citação abaixo, proveniente da enciclopédia digital Lostpédia, verbete do romance “LOST – Sinais de Vida”:

Segundo o livro, o avião caiu no ano de 2006. O personagem principal recebe uma carta no ano de 2002 pedindo que ele ocupe um cargo por três anos. Ele o faz, o que nos coloca no final de 2005. Ele então vai para a Austrália durante seis meses (2006) e embarca no Vôo Oceanic 815 para LA. Como o episódio final da 2ª temporada “Live Together, Die Alone, Part 1” afirma que o acidente ocorreu em 22 de setembro de 2004, este deve ser um erro.⁵²

Trazendo ou informações conflitantes ou irrelevantes para os espectadores, os três livros podem ser considerados apócrifos.

⁵² Tradução nossa.

2.2.4 – Artefato diegético – O romance metaficcional “Bad Twin”

Romance publicado pela editora Hyperion Publishing em maio de 2006, assinado pelo personagem fictício Gary Troup⁵³ e escrito pelo *ghostwriter* Laurence Shames. No seriado, o personagem Gary é o primeiro sobrevivente da queda a morrer, sugado pela turbina ainda em funcionamento do avião. Ele teria autorizado a publicação do livro à editora Hyperion imediatamente antes de embarcar no voo 815, levando consigo uma cópia impressa.

Bad Twin existe tanto quanto um romance na vida real, como um meta-romance em progresso dentro do mundo de LOST. O que parece ter sido o manuscrito de Bad Twin foi descoberto pelos personagens em LOST na Segunda Temporada e lido por Sawyer no episódio “Two for the Road”. Sawyer diz a Jack que ele deve ter sido a única pessoa a ter lido, embora Hurley já houvesse sido visto lendo o manuscrito anteriormente no seriado. As últimas páginas do manuscrito foram jogadas no fogo por Jack antes que Sawyer terminasse de ler. Enquanto a narrativa do romance não tem ligação direta com o seriado (exceto o uso dos nomes Widmore e Alvar Hanso), Bad Twin contém várias referências a LOST.

O romance faz diversas críticas ao personagem Alvar Hanso e às empresas Widmore, o que traz aos fãs informações novas a respeito de assuntos pouco explicados ou apenas mencionados na televisão. As empresas Widmore e a Fundação Hanso ganharam não só páginas na internet como aparições na mídia:

Em 9 de maio de 2006, a corporação fictícia Fundação Hanso publicou um comunicado em vários jornais importantes, incluindo The Washington Post (no dia 10), The Philadelphia Inquirer e o Chicago Tribune. O comunicado repudiava o livro Bad Twin por seus “ataques” e “desinformações” sobre a Fundação Hanso. Além disso, o *site* da Fundação Hanso apresentava uma nota à imprensa que também criticava o livro Bad Twin.⁵⁴

⁵³ Gary Troup é um anagrama da palavra *Purgatory* (purgatório).

⁵⁴ Informações disponíveis no verbete Bad Twin da Lostpédia. <http://pt.lostpedia.com/wiki/Bad_Twin>.

No caso do comunicado publicado como matéria paga em grandes jornais americanos feito pela fictícia Fundação Hanso, o que os produtores esperavam é um choque causado por um paradigma. O público não esperava encontrar artefatos diegéticos nos jornais e, ao encontrá-los, fica a impressão para quem não conhece o seriado, de que uma empresa real foi desacreditada por outra e está reagindo. Para quem o conhece, a impressão é de que uma tal Fundação Hanso existia no mundo real, foi mencionada como se fosse uma empresa ficcional homônima, não entendeu e reagiu. De toda forma, qualquer impressão leva a crer que a Fundação Hanso é real, assim como a empresa Oceanic Airlines em seu *site*. O lançamento deste livro foi marcado por estas ações na mídia e pela “divulgação” de entrevistas com o suposto autor, o personagem Gary Troup, em um *talkshow* também ficcional chamado “Book Talk Show”, episódio de número 1523⁵⁵.

Em termos narrativos, o livro traz várias informações que são pano de fundo para tramas que acontecem na ilha. Fala-se muito na Fundação Hanso e em membros da família Hanso. A história do livro é uma novela de detetive, que tem bastante similaridade com a postura que se espera dos espectadores que decidiram ler o livro para entender mais sobre LOST. Na busca por mais informações a respeito do próprio livro, do autor e de seu outro livro⁵⁶, ou ainda das instituições diegéticas mencionadas na trama literária, o público pode entrar em contato com o material do ARG Lost Experience. Assim sendo, o livro é canônico.

2.2.5 – Realidade Alternativa – O ARG “Lost Experience”

O ARG, ou Jogo de Realidade Alternativa,

se destaca por proporcionar uma experiência lúdica com fortes qualidades imersivas. Configurando seu mundo ficcional em sintonia com a realidade cotidiana, o ARG busca borrar as fronteiras entre a ficção e a não-ficção, a fim de intensificar a experiência vivenciada pelo público (MESQUITA, 2012, p.5).

⁵⁵ O *talkshow* pode ser visto no endereço <<http://www.youtube.com/watch?v=vYLyDQRE590>> na íntegra. São listadas nove partes, mas na realidade só foram produzidas sete, propositalmente.

⁵⁶ “A Equação de Valenzetti”, não publicado no mundo real.

Lost Experience foi lançado em maio de 2006, no fim da segunda temporada da série, para preencher o hiato até a terceira temporada. Ele contribuiu para aumentar a oferta de informações sobre LOST, fossem elas verdadeiras, falsas ou pretensamente localizadas no mundo real. O jornal The New York Times, à época, noticiou que:

O jogo [...] é uma caça ao tesouro multimídia que faz uso de mensagens de correio eletrônico, chamadas telefônicas, comerciais, outdoors e *sites* falsos que são feitos para parecerem reais. [...] quaisquer novas informações ou indícios revelados no Lost Experience seriam aplicáveis à história do programa da TV. (apud MILLER, 2006)⁵⁷

Michael Benson, vice-presidente da emissora ABC, exibidora e coprodutora de LOST, declarou sobre o ARG: “Eu não quero que o público se sinta como se ele estivesse apenas promovendo a série por mim ou fazendo marketing por mim”⁵⁸. A intenção pode ser de entretenimento, mas não deixa de ser uma ferramenta de marketing, uma vez que seu objetivo era o aumento do número de espectadores.

Já com relação ao discurso adotado na série, Carlton Cuse, produtor de LOST, reconhece que há uma estratégia pensada:

Nós propositadamente concebemos o programa com uma grande quantidade de ambiguidade para que as pessoas possam teorizar sobre o que significa uma determinada cena. Isso permite que os fãs participem no processo de descoberta.⁵⁹

O comentário direcionado aos fãs que Cuse faz em seguida ilustra a situação de terem que teorizar sobre a ambiguidade: “Assista ao episódio de 03 de maio com muito cuidado [...]. Você pode gravar no TiVo, mas não pule os comerciais”. Quando Cuse dá seu aviso aos futuros espectadores, sua intenção não é apenas garantir que os fãs honrem os números de audiência da série durante os intervalos, mas sim indicar uma pista que viria a ser exibida:

⁵⁷ Tradução nossa.

⁵⁸ Tradução nossa.

⁵⁹ Tradução nossa.

um comercial falso, feito para parecer real, que trouxe informações sobre o ARG e, consequentemente, sobre LOST.

Uma das ações do ARG que visava confundir e borrar as fronteiras entre real e ficcional foi uma aparição da personagem Rachel Blake, exclusiva deste ARG, na *Comicon*⁶⁰ 2006, durante uma palestra dos produtores e atores de LOST. Blake acusou publicamente os produtores de tentarem mascarar, através da série, os interesses da Fundação Hanso, dizendo que “eles fizeram anúncios no seu programa, eles estão colocando dinheiro nos bolsos da ABC”, ao que o produtor Carlton Cuse respondeu “eles não são reais, isso é um programa de televisão, não existe Alvar Hanso”⁶¹.

Essa estratégia de esconder pistas diegéticas da série em cenários tradicionalmente não-diegéticos para um programa de televisão (os intervalos comerciais, a internet, jogos de computador, livros, convenções de fãs de quadrinhos) torna-se regra a partir daí para rodear os fãs por todos os lados com informações sobre LOST – como numa ilha – mas sem que saibam quais são verdadeiras e quais são falsas. Como *na* ilha.

As tramas desenvolvidas neste ARG contam as histórias de corporações que são mencionadas pela série em temporadas posteriores e dão respostas para perguntas marcantes, como o que são os números que se repetem a todo momento na ilha e fora dela. De grande repercussão, respeitando a narrativa da série e tendo elementos referenciados posteriormente na série, o ARG *Lost Experience* é canônico.

Os produtores atenderam, neste ARG, às demandas apontadas por Jenkins a respeito das necessidades de dispersão sistemática de conteúdo narrativo a ser buscado pelo público. Atenderam também às indicações de Steven Johnson de que as narrativas contemporâneas deveriam ser mais complexas para despertar o interesse dos espectadores e jogadores. Conseguiram uma legião de fãs que se engajaram em descobrir onde estavam as informações diegéticas, difundi-las, catalogá-las, classificá-las em canônicas ou apócrifas e estudá-las. E, sendo essa tarefa dos fãs, árdua, embora feita de bom grado, era

⁶⁰ *Comics Convention*, uma convenção anual de quadrinhos na qual *Lost* já fez diversas ações de marketing e comunicação. O episódio-piloto foi exibido na *Comicon* 2004 antes mesmo de ser exibido na ABC.

⁶¹ Essa ação foi gravada por fãs e pode ser vista no site youtube.com, no link <http://www.youtube.com/watch?v=QvVJNYZ5PuQ&feature=player_embedded#!>. Acesso em 30 de abril de 2012.

necessário um contingente grande de pessoas para realizá-la a contento. Os próprios fãs trataram de obter mais gente para o trabalho, arregimentando novos espectadores e jogadores para a série e para o ARG. Tais investigações feitas pelo público das extensões transmidiáticas resultaram na descoberta de várias soluções para mistérios da série televisiva. Mas, muito embora o público *jogador* tenha ficado satisfeito e relatado orgulho pelas descobertas coletivas, o público *telespectador* sentiu-se frustrado por não ter tido acesso a essas soluções na mídia original. Sendo assim, ainda que o ARG Lost Experience tenha sido um sucesso para arregimentar fãs *hardcore*, os produtores optaram por mudar de estratégia e pararam de fornecer material de grande relevância para a narrativa principal fora da TV, o que leva a questionar o quanto é possível juntar os fãs que querem essa interação e essas extensões, com os espectadores tradicionais.

2.2.6 – Novos episódios – Os Mobisódios “LOST: Missing Pieces”

Além das temporadas regulares da série na televisão, LOST se expandiu para o entretenimento via celular. Surgiram os “*mobisodes*”, ou *mobile phone episodes*, episódios para telefone móvel. Foram produzidos treze mini-capítulos, tendo entre dois e três minutos de duração cada, que contam pequenos momentos dos personagens, dentro ou fora da ilha, que vão aumentando em importância do primeiro para o último, culminando no décimo terceiro com a confirmação de uma dúvida que surgiu ainda no 5º episódio da primeira temporada – portanto, três anos e meio antes: se Christian Shephard, pai de Jack, teria realmente sido visto na ilha logo após o acidente ou se Jack teria alucinado. Jack foi até a Austrália em busca do pai, acabou por reconhecê-lo morto e estava levando seu corpo de volta para Los Angeles num caixão no voo 815. O mobisódio mostra Christian na ilha, momentos antes de Jack despertar após a queda. Muito embora ainda não seja informação suficiente para dizer se ele estava efetivamente morto, uma vez que LOST trabalha com algum grau de misticismo em sua narrativa, ele pode ser visto lá, o que significa que não era uma alucinação de Jack. Pistas como essas, colocadas propositalmente descontextualizadas, levam a induções e deduções com resultados falsos.

Embora vários espectadores tenham reclamado dos micro-episódios, dizendo que eles pareciam ter vindo direto do rol de cenas cortadas e que apenas o episódio

final fosse realmente relevante, eles realmente trouxeram uma expansão do universo audiovisual da televisão para os celulares Verizon e, depois, para a internet (na página oficial da ABC). Neste caso, diferentemente das outras expansões, vários dos personagens utilizados eram os principais sobreviventes.

Para os produtores, a aposta era de que se os fãs *hardcore* soubessem que havia um trecho em vídeo disponível, isso seria suficientemente instigante para fazê-los pagar por conteúdo exclusivo para celular. Aqui se mostra um momento em que o conteúdo não é feito para ser fundamental para o entendimento da série, mas o espectador que decide buscá-lo e obtém acesso a ele recebe com muita antecedência uma informação que muda a forma de enxergar o quebra-cabeça. Carlton Cuse, um dos produtores, aponta os mobisódios como conteúdo opcional: “Mesmo coisas como os mobisódios, que são canônicas, não são essenciais para o entendimento do programa. Essas coisas são apenas um bônus.”⁶² Assim, vai se delineando que no caso de LOST a série televisiva é o que deve importar para qualquer espectador, e o material extra que pode ser fornecido transmidiaticamente não será **fundamental** para o entendimento do seriado em si. Criam-se diferentes níveis de compreensão, como lembra Jenkins a respeito do termo “compreensão aditiva” (2007a). Essa informação é relevante para que se compreenda por que as obras que vão sendo lançadas em outras mídias têm uma relação mais distante ou mesmo inexistente com a história dos sobreviventes do acidente, mas mantém relação com o universo diegético mais amplo.

2.2.7 – Realidade Alternativa – O ARG “Find 815”

Uma questão levantada logo no início da série e que levou quatro anos para ser respondida foi a localização da ilha. O piloto se desviou da rota durante uma tempestade, houve pane nos aparelhos e ele não conseguiu se comunicar com as torres de controle, o que os deixou sem saber onde estavam e impediu que outras pessoas soubessem onde procurá-los. Isso foi motivo suficiente, durante toda uma temporada, para levar a

⁶² Tradução nossa.

audiência a acreditar que os sobreviventes não haviam sido resgatados apenas porque estavam sendo procurados em um local mais próximo da rota padrão do vôo, da qual eles haviam saído.

Sabendo disso, os espectadores passaram a buscar entender onde o acidente poderia ter ocorrido, estudando *sites* como Google Earth⁶³ e similares. A localização da ilha, conforme se aprende pelo seriado, é secreta. Daí para um novo ARG que levasse o público a descobrir o local da queda, foi um clique. O *site find815*⁶⁴ leva à descoberta de outro lado da história não mostrado no seriado (ao menos, não até o início da quarta temporada, quando acaba o jogo): o lado das pessoas que perderam entes queridos no vôo e que querem respostas. O ARG leva a descobertas a respeito do local onde o avião teria caído, mas assim que se acessam as informações tão desejadas, há uma surpresa: o avião encontrado está no fundo do oceano, e não em uma ilha, como o público esperava.

Esta reviravolta suscita diversas teorias, retomando inclusive uma das mais antigas, de que os personagens na ilha estariam todos mortos.

Mais adiante, na narrativa televisiva, isso vai se mostrar obra de uma das gigantescas corporações interessadas na ilha. Novamente, transparece a teoria da conspiração, e os jogadores do ARG foram utilizados como peões nesta situação, colaborando com uma descoberta que acaba fazendo a mídia do universo diegético cessar as buscas pelo avião. As tramas são amarradas e coesas, demonstrando que o ARG Find815 é canônico.

2.2.8 – Realidade Alternativa – O ARG “Octagon Global Recruiting”

Logo após o término do último episódio da quarta temporada nos EUA foi exibido um comercial⁶⁵ (falso, querendo parecer verdadeiro), exibido pela própria emissora

⁶³ Disponível em: <earth.google.com/intl/pt/>.

⁶⁴ Agora já desativado.

⁶⁵ Disponível em: <www.octagonglobalrecruiting.com>.

ABC, que convidava pessoas interessadas em trabalhar voluntariamente em áreas que, como se sabe pela série, são de interesse da Iniciativa DHARMA, uma das organizações que fazia uso da ilha no passado e foi expulsa dela (e que aparentemente pretende voltar, a qualquer custo). O vídeo trazia informações em nome de *Octagon Global Recruiting*, não de *DHARMA Initiative*, mas isso é um exemplo de comunicação codificada, que foi percebida pelos fãs. O logotipo da Iniciativa é um octágono; a lista das profissões convocadas, se lidas em inglês e apenas as letras iniciais de baixo para cima, resulta em (aqui já invertidas): *Dentists, Horticulturists, Aeronautical Engineers, Recycling Coordinators, Minibus Drivers, Auditors, Illustrators, Nurses, Immunologists, Transport Mechanics, Ichthyologists, Architects, Teachers, IVF Consultants, Vets, Electricians - D, H, A, R, M, A, I, N, I, T, I, A, T, I, V, E.*

O anúncio fornecia o endereço na internet da *Octagon*, que dizia que o recrutamento ocorreria em San Diego, de 24 a 27 de Julho de 2008, data e local da *Comicon 2008*. A partir daí, sucedeu-se um simulacro de processo seletivo, com diversas etapas *online*⁶⁶. Sobre o ARG, o site *Entertainme - Excite UK* (2008) escreveu que:

A Iniciativa Dharma está recrutando. Bilhões de espectadores de LOST nos EUA estão se inscrevendo febrilmente para a Octagon Global Recruiting, na esperança de que esta vai selecioná-los como um figurante no programa. Não vai. Ela vai aumentar índices. Estrela de Ouro para o marketing viral inteligente da ABC.⁶⁷

Ou seja, não importaria que a promessa de recrutamento não se realizasse, desde que ela fizesse aumentar os índices de audiência. De fato, no decorrer do ARG, a fictícia *Octagon* informou que, devido à crise financeira nos EUA, não pôde proceder com as contratações e acabou por vender as licenças de uso de seu nome e o cadastro dos participantes para a equipe do seriado LOST, da emissora de TV ABC. Esse discurso reforça a ideia de que a empresa de recrutamento é real, mas lembra o público da posição do programa de televisão como ficcional. Esse posicionamento também foi utilizado

⁶⁶ <www.octagonglobalrecruiting.com>.

⁶⁷ Tradução nossa.

durante o ARG The Lost Experience, colocando a série como uma ficção para encobrir as corporações no mundo real.

Muito embora a resposta do público tenha sido muito negativa, as informações recebidas através do ARG são confiáveis e ele pode ser considerado canônico.

2.2.9 – Novos episódios – O Videogame “LOST - Via Domus”

LOST: Via Domus é um videogame para as plataformas PC, Xbox 360 e PlayStation 3, desenvolvido pela Ubisoft Montreal e lançado em 2008.

As propostas deste jogo eram: expandir o universo ficcional de LOST; permitir ao usuário uma exploração do espaço da ilha, com possibilidades mais amplas do que na televisão; e levar o jogador à experiência da vivência na ilha como sobrevivente.

A primeira proposta não foi atingida com êxito, já que os produtores da série apontaram em entrevista⁶⁸ à Entertainment Weekly (JENSEN, 2008) que a *storyline* do jogo não é canônica, embora tenham dito durante a Comicon⁶⁹ 2007 que “a noção de aventura e suspense que buscamos no programa também foi capturada no videogame de LOST”⁷⁰. Mas a segunda e a terceira propostas foram mais bem alcançadas. O mapa fornecido pelo jogo é canônico e a experiência na ilha é estruturada com *flashbacks* jogáveis.

O material narrativo oferecido pelo jogo não se agrega ao universo, mas os jogadores encontram um ponto de contato com a ilha e podem visitar algumas instalações da DHARMA. A interação é bastante limitada com relação às escolhas que se pode fazer, uma vez que o game se estrutura em capítulos, que têm a pretensão de contar uma história ao jogador.

⁶⁸ <http://www.ew.com/ew/article/0,,20179125_4,00.html>

⁶⁹ Convenção de quadrinhos nos EUA, palco de diversos lançamentos da indústria de entretenimento e tradicional espaço para revelações sobre LOST.

⁷⁰ Tradução nossa.

Embora seja o único produto que é assumidamente um jogo dentro do universo de LOST, uma vez que os ARGs pretendem esconder essa característica, LOST: Via Domus é um trecho do universo expandido bastante frustrante para os fãs em termos de interação. As tramas não são canônicas, o *feedback* sobre o jogo não gerou outro jogo nem modificou a série em suas tramas, embora tenha gerado limitada compreensão aditiva em relação ao espaço.

2.2.10 – Repositório – “LOST University”

Esta experiência multimídia interativa propõe que os interessados inscrevam-se em cursos que dizem respeito aos conhecimentos desejáveis para entender as tramas da série. Originalmente entendido pelo público como um ARG, mas diferentemente dos outros ARGs da série, LOST University não se utiliza do recurso da “quarta parede” para manter um distanciamento do público em termos da suspensão da descrença, e assume claramente ser uma peça de LOST. Alguns dos cursos oferecidos tinham relação com o universo ficcional, como o curso introdutório “Escrita Antiga na Parede” ou “Física Introdutória sobre Viagem Temporal”; mas outros eram ministrados por participantes do elenco ou da equipe de produção do seriado, como “Inspiração e Expressão com Jack Bender” (diretor de vários episódios de LOST).

Para poder matricular-se, o usuário precisava realizar um cadastro e responder a um questionário sobre a série. Isso liberava um código de acesso ao material extra do *box* de *Blu-ray* da quinta temporada, que dava apoio aos cursos. As matrículas se iniciaram em 22 de setembro de 2009 e os cursos se iniciaram em 08 de dezembro.

O projeto acabou mostrando-se um repositório de objetos de apoio ao conteúdo da série, embora também tenha criado *chats* e fóruns de discussão para fomentar um debate que é importante para manter vivo o interesse do público em um universo que é reavivado em temporadas esparsas.

Mesmo trazendo algum conteúdo relativo à série e fazendo um esforço para manter o público entretido e envolvido, o conteúdo não é narrativo e, portanto, não se encaixa no perfil de extensão narrativa transmidiática. Não contando uma história e não

tendo ligação com o universo da série diegeticamente falando, ou seja, a universidade de LOST não poderia existir no universo da série – o que exclui a possibilidade de entender o repositório como um artefato diegético – LOST University⁷¹ não pode ser chamado de canônico.

2.2.11 – Artefato diegético – O *Mock-documentary* “Os Seis da Oceanic - Uma Conspiração de Mentiras”

Este filme se estrutura como um documentário investigativo dentro do universo diegético do seriado. Na definição encontrada na enciclopédia coletiva Lostpédia⁷², é:

um documentário-fictício, criado pelos produtores de Lost e introduzido nos bônus dos DVDs da 4ª Temporada, para os fãs terem o ponto de vista do “Universo Lost”, de modo que o documentário **contrarie** [grifo meu] a história narrada pelos seis sobreviventes. Além das imagens que já conhecemos sobre o “resgate” do sexteto na ilha de Sumba, vemos entrevistas reais [de] testemunhas e especialistas que “acreditam” que o grupo esteja envolvido numa das maiores conspirações dos últimos tempos.

A mídia no universo diegético de LOST divulgou o encontro dos seis sobreviventes que foram tirados da ilha, chamados a partir daí de “Os Seis da Oceanic” (*Oceanic Six*, no original) quase três meses depois da queda do avião, o que causou estranhamento por parte de vários repórteres presentes já na coletiva de imprensa, como pode ser verificado no décimo segundo episódio da 4ª Temporada, “There's No Place Like Home: Parte 1”⁷³, já que estes se apresentavam saudáveis, bem nutridos (o personagem

⁷¹ Disponível em <<http://www.lostuniversity.org/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

⁷² Uma enciclopédia aberta, online e colaborativa sobre o seriado LOST. o verbete específico sobre este documentário ficcional está disponível em: <http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Os_Seis_da_Oceanic_-_Uma_Conspiração_de_Mentiras>. Na página é possível acessar o vídeo, com áudio original e legendas em português. Embora o conteúdo esteja disponibilizado na íntegra, o arquivo foi dividido em três partes. É possível assisti-lo em DVD, no disco 06 da quarta temporada de LOST.

⁷³ Esta sequência específica está disponível legendada em português no site youtube: <<http://www.youtube.com/watch?v=-mgG9QF-r84>>.

Hurley é, de fato, obeso, mesmo depois do resgate) e trazendo um bebê apresentado como filho de Kate (que não estava grávida), com cinco semanas de vida, mas que é filho de Claire (que não foi resgatada da ilha) e tem aproximadamente dois meses.

A partir destas informações dadas na coletiva e outras correlatas, o investigativo tenta desmentir a versão oficial dos ‘fatos’, confrontando o ‘material de arquivo’ das imagens de desembarque dos sobreviventes, da coletiva, do embarque no voo 815 na Austrália e outras imagens, todas originárias do seriado, acrescidas de simulações de computador, entrevistas com especialistas e depoimentos de testemunhas, que contrariam a versão sabidamente mentirosa apresentada pelos personagens, que sustenta que eles teriam caído no mar.

A estética documental adotada pelo curta leva a raciocinar que há personagens questionando as tramas, mas que eles sabem menos que o público, que por saber mais, teria como explicar e justificar os pontos ressaltados no falso documentário, raciocinando **a favor** da série. Este artefato diegético legitima um discurso contrário ao discurso dos produtores, no seguinte sentido: se a explicação dada pelos personagens é fraca, por que a mídia do universo ficcional não a contesta? E, neste falso documentário, é o que acontece, e exatamente a contestação é o que torna esta extensão, e o próprio seriado televisivo, mais elegíveis à suspensão da descrença e caracterizam o discurso desta extensão como compatível ao da série, podendo ser considerado canônico.

2.2.12 – Artefato diegético – O *Mock-documentary* “Mistérios do Universo – A Iniciativa DHARMA”

O segundo vídeo é uma imitação apurada do estilo fantasioso dos documentários sobre os mitos do pé-grande, lobisomens, monstros do lago Ness e outros semelhantes, que contam com muitos depoimentos e imagens de cobertura para uma

narração autorizada que, em teoria, não afirma, apenas questiona. Para a enciclopédia coletiva *Lostpedia*⁷⁴, “Mistérios do Universo” era, supostamente,

uma série de televisão de curta duração de 1982, que foi ao ar na rede ABC. Na realidade, a marca e seus episódios foram criados pela ABC e a equipe de *Lost* em 2009 como uma promoção para a temporada final da série.⁷⁵

Mistérios do Universo: A Iniciativa DHARMA⁷⁶ é um episódio da suposta série de 1982. A série de documentários nunca existiu, mas o episódio em questão imita o estilo que os programas similares da época usavam, sua estética, sua narrativa. Mesmo a logomarca da emissora ABC, mostrada durante a exibição do episódio tanto na *web* quanto na televisão e no DVD, é a logomarca utilizada pelo canal durante o período de 1982-1983.

Já de início se vê, pela abertura que indica quais os temas abordados por aquela suposta série investigativa - “*alien life forms*”, “*paranormal activity*”, “*monsters*”, “*ancient cultures*”, “*conspiracy*”, “*cults*” - e que conclui com o tema do presente episódio, “*THE DHARMA INITIATIVE*”, que o tom é fantasioso.

As imagens utilizadas para cobrir a narração ‘acusativa’ e ‘reveladora’ são arbitrárias e simbólicas, podendo ser ligadas a praticamente qualquer tema. Multidões, casas, mapas, ilustrações, diagramas são utilizados de forma a construir uma linha de raciocínio que permita qualquer narração, havendo ou não evidência concreta e imagética, o que quase não há. Em dado momento do filme, o narrador parece endossar essa posição, quando diz com sua voz marcante que “quando conjecturas, meias-verdades e mitos são reunidos, deixam de ser ficção científica e tornam-se fatos científicos”. A tônica do

⁷⁴ Enciclopédia aberta sobre LOST, versão original norte-americana, disponível em <<http://lostpedia.wikia.com>>.

⁷⁵ Tradução nossa.

⁷⁶ Este vídeo foi distribuído na *web* dividido em seis partes (as duas últimas lançadas juntas e como se a sexta fosse uma atualização do episódio de 1982 para os dias de hoje), disponíveis em inglês, sem legenda, em: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Mysteries_Of_The_Universe#External_links> ou no site youtube, com áudio original, mas legendado em português, em três partes: <http://www.youtube.com/view_play_list?p=798317D0E645133E&search_query=mysteries+of+the+univers+e+legendado>. O vídeo inteiro, com 26 minutos e 15 segundos, está disponível no disco 5 da quinta temporada de LOST.

documentário, então, é essa: construir seu ponto de vista a partir do mito e da confabulação.

É interessante destacar que, sabendo que a obra foi feita pelos realizadores do seriado, não haja quase traço de material decisivo, nenhuma ‘prova irrefutável’ da existência da organização, uma vez que seria simples produzir esse material. A dúvida é, exatamente, o que torna o curta verossímil. A hipótese de relação entre a Iniciativa DHARMA e a Área 51, em Nevada, onde muito já se teorizou e especulou a respeito de atividades alienígenas, gera entre os espectadores de LOST uma reação de humor, uma vez que dá a entender uma possibilidade jamais discutida no seriado e que é, portanto, automaticamente descartada, mas não sem sugerir que os realizadores (diegéticos) do ‘documentário’ estão perdidos e sem saber realmente o que dizer da organização. Isso, sim, tem muito a ver com o clima da série e seu universo diegético, já que efetivamente sabe-se pouco sobre a DHARMA.

Quando efetivamente há entrevistas, elas são realizadas com pessoas que falam de alguém que desapareceu, o que nunca é decisivo. Mas para o espectador atento de LOST aqueles nomes de desaparecidos têm relação com a realidade diegética. Aqueles personagens mencionados podem ser vistos trabalhando para a Iniciativa DHARMA na ilha, durante o período da história que se passa na década de 1970.

As descrições mais precisas em termos investigativos, quando ocorrem, não se sustentam sozinhas. Há várias indicações sobre compras de mantimentos, munição, material eletrônico, camisas de força e outras coisas aparentemente desconexas que não são satisfatoriamente identificadas na investigação promovida pelo programa, mas fornecem dados ao espectador de LOST, que tem em mente que na ilha havia diversos itens daqueles tipos, formando conjuntos aparentemente surreais, mas que fazem sentido quando se obtém o resto das variáveis. Dessa forma, é perfeitamente compreensível que os produtores ficcionais do artefato diegético “Mistérios do Universo” não soubessem bem o que dizer daquilo, ou que acusações fazer, mas o público passa a saber depois de assistir ao episódio “Iniciativa DHARMA”, trazendo o encaixe adequado no seriado televisivo, legitimando como canônico o discurso da extensão.

2.2.13 – Repositório Lostpédia

Lostpédia, a enciclopédia de LOST, é um projeto *wiki* desenvolvido por fãs de LOST, contendo informações sobre a série, sendo atualmente o seu maior banco de informações e dados. Foi lançado em 22 de setembro de 2005, exatamente um ano depois do lançamento do episódio-piloto, por Kevin Croy, um fã da série. Em sua página de apresentação como administrador no próprio *site* Lostpédia, ele diz:

Comecei a Lostpédia por duas razões: a) Eu amo a série Lost e percebi que um wiki seria uma ótima maneira de acompanhar a evolução do espetáculo b) eu queria aprender sobre Software Wiki. Estou aprendendo toneladas sobre MediaWiki todos os dias e a Lostpédia está crescendo a cada semana! Eu acho que os usuários da Lostpédia serão os primeiros a “conectar todos os pontos” relacionados a Lost. O tempo dirá (CROY, 2005).

A proposta deste espectador é bastante simples. Ao catalogar o conteúdo do seriado de forma enciclopédica e coletiva, características típicas de projetos *wiki*, fica mais fácil não se perder no enorme universo de informações. Sua iniciativa certamente foi aprovada por outros fãs, já que o trabalho coletivo é voluntário e a enciclopédia agrega mais de sete mil artigos e mais de vinte e três mil fotos sobre LOST, suas extensões, personagens e atores. Sendo um repositório de informações sobre a série e suas extensões, não é diegético e não pode ser considerado pertencente à categoria de elementos canônicos, por não fazer parte da narrativa. Todavia, muitas das discussões em torno da canonicidade ocorrem em fóruns desta enciclopédia, catalogando quais extensões foram mencionadas pelos produtores como confiáveis, que tramas geraram incoerências e contradições.

CAPÍTULO 3

3. DISCUSSÃO E CONCLUSÕES

3.1 – Resgatando *cross-media*, narrativa transmidiática e canonicidade ficcional

Conforme foi discutido no capítulo 1, há diferenças entre o que se pode chamar de *cross-media* e o que se pode chamar de *transmedia storytelling*. Toda história contada em múltiplos suportes midiáticos pode ser considerada *cross-media*. Entretanto, essa característica, que pode ser aplicada a qualquer produto transmidiático, não basta para identificar uma narrativa transmidiática.

Se o elemento analisado fizer parte de um conjunto que envolve mais de uma mídia como canal de distribuição, então esse elemento pode ser considerado *cross-media*. O próprio termo *cross-media* não pressupõe *storytelling*, o que leva a uma separação imediata: aquilo que não tem relação com contar histórias não pode ser considerado parte do *transmedia storytelling*.

Se o elemento analisado for narrativo e estiver formando um conjunto que envolve mais de uma mídia, então em princípio ele poderia enquadrar-se em ambas as definições; mas se as histórias contadas não estiverem relacionadas de forma coesa, proporcionando uma narrativa na qual seus elementos integrantes são “dispersos sistematicamente através múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento **unificada** e **coordenada** [grifo nosso]” (JENKINS, 2003), então este elemento analisado não pode ser considerado *transmedia storytelling*. Ou seja, se for uma produção sobre a qual os produtores não têm controle criativo, então não pode ser considerada unificada e coordenada. Isso excluiria toda forma de *fanfiction*, assim como exclui as formas de licenciamento sobre as quais não se tem controle criativo; mas não necessariamente exclui os ARGs, se levarmos em consideração que os elementos da história que estão sob o controle do público são cedidos controladamente e coordenados por um narrador autorizado e, este sim, coordenado. Assim pode-se ter a participação do

público, sem perder o controle da experiência de entretenimento, e ainda manter-se dentro dos limites da narrativa transmidiática.

Se o elemento é narrativo, forma um conjunto com elementos em outras mídias, os produtores têm controle criativo sobre ele, mas esse conteúdo é estritamente uma adaptação, então esse não é um caso de narrativa transmidiática, por não ser uma expansão e não trazer compreensão aditiva. Christy Dena (2009) argumenta que adaptações podem trazer novos pontos de vista, forcem os produtores a pensar variáveis não planejadas anteriormente, mas um conjunto feito de adaptações da mesma história pra mais de uma mídia não é o que se chama de *transmedia storytelling*. Para Jenkins, a ideia de compreensão aditiva é algo que leve o público a repensar toda a história ou boa parte dela, mediante novas informações encontradas na extensão, e não apenas a modificação de um suporte para outro, mesmo sabendo que uma história originalmente contada no rádio certamente trará imagens em sua adaptação para os quadrinhos.

Toda extensão narrativa transmidiática é, por definição, *cross-media*. Mas, para poder também ser chamada de *transmedia*, é necessário que tenha sido criada de forma unificada e coordenada, preferencialmente visando sinergia, possibilitando uma construção de mundo e a expansão de um mercado potencial, gerando compreensão aditiva e provocando a inteligência coletiva da audiência através um alto grau de coordenação da produção.

Tirando os elementos desejáveis, mas não fundamentais, da definição analisada acima, temos que: pode ser chamada de extensão narrativa transmidiática toda extensão *cross-media* criada de forma unificada e coordenada.

Em resumo, toda forma “unificada e coordenada de experiência de entretenimento” embute as ideias de “alto grau de coordenação”, mas também de uma coesão narrativa que leve ao público uma “verdade” não conflitante a cada trecho. Pistas falsas, ou indicativos falsos para atrapalhar uma investigação, sempre podem ser colocados de forma coordenada, bastando para isso que a pista não seja proveniente de uma fonte indubitável, como um narrador onisciente.

Apesar de os termos cânone e canonicidade não constarem nas definições de *transmedia storytelling* cunhadas por Jenkins, é perceptível a relevância das relações entre o cânone e o conjunto de histórias contadas em diversas mídias. Em primeiro lugar, pela

própria ideia de conjunto; claro que é possível formar um conjunto de histórias quaisquer de um mesmo personagem, mas a ideia de que esse personagem não esteja sujeito a regras de continuidade é um pouco desconfortável para o público que queira montar o quebra-cabeça dessa narrativa. Seria como dizer, por exemplo, que as aventuras do Pato Donald formam um conjunto transmidiático de histórias. Elas são contadas através de quadrinhos, desenhos animados, videogames; mas as diversas situações retratadas não formam uma experiência de entretenimento coordenada e unificada, por criarem contradições entre o que é contado nessa ou naquela história. Se na primeira história em quadrinhos de uma determinada revista Donald trabalha para o Tio Patinhas, na segunda história da mesma revista ele nunca trabalhou na vida, e nos videogames ele é um caçador de tesouros (Quackshot, Sega, 1991). Não há canonicidade na criação dessa sequência de histórias, o que torna a experiência não-unificada. Isso difere em muito do que é feito, por exemplo, em *Matrix*, tomada por Jenkins como exemplo justamente por colocar alguns trechos da história em filmes, outros em jogos e outros ainda em animações, visando dar ao público mais informações “confiáveis” em cada ponto de contato midiático, ou seja, levá-los a entender mais sobre o todo juntando as partes do quebra-cabeça. Ao tentar fazer isso com o universo do Pato Donald, mesmo o fã mais estudioso e que tenha tomado contato com a maior quantidade possível de informações diegéticas seria incapaz de juntar todas as informações em um universo coerente.

Se em *Bruxa de Blair* a divulgação do filme e os boatos anteriores ao seu lançamento lançavam uma sombra de incertezas e algum grau de imprecisão sobre o suposto acontecido, ainda assim essas informações vagas eram canônicas, porque faz sentido que boatos sejam imprecisos em qualquer universo diegético. A relativização merecida pelos boatos canônicos sobre a história dos protagonistas difere da análise de uma história passada com o protagonista do cânone.

Nem toda informação canônica será coesa e unificada no sentido diegético, mas o será na significação de sentido pretendido. Podem-se ver diversas informações dissonantes diegeticamente, como mentiras e farsas, mas que fazem sentido e se coordenam num quadro mais amplo, se olhado à distância, sabendo-se dos objetivos de cada elemento do conjunto de peças narrativas.

É importante também lembrar que toda obra transmidiática é serializada, se não em sua mídia original, no conjunto de histórias nas diversas mídias. Ainda que a obra

original, da qual as extensões derivam, seja única (um livro, um filme), as extensões acabam tornando o conjunto seriado, ou no sentido da continuidade imediata, ou ao menos no sentido do parcelamento da fruição.

3.2 – Sobre a narrativa transmidiática em LOST

LOST foi criado inicialmente como uma série televisiva, mas, conforme os índices de audiência se mostraram favoráveis, a emissora de televisão ABC deu não só o aval para a continuidade do projeto, como propôs que fossem produzidas mais temporadas, que, a pedido dos produtores, acabaram não passando de seis. O produtor Carlton Cuse comentou, no ano de produção da última temporada da série, que

nós certamente entendemos e absolutamente respeitamos a ideia de que a ABC e a Disney tenham uma franquia incrivelmente valiosa e que queiram fazer mais coisas com LOST, mas a história que nós estamos contando acaba em Maio (Chozick, 2010, apud D. JOHNSON, 2010).

Com o final da sexta temporada e a saída dos produtores desse projeto, o cânone ficcional foi completado e, muito embora a ideia de franquia pudesse ser mantida por seus donos (ABC e Disney), aquela história já estava contada, não haveria mais *storytelling* e, conseqüentemente, não haveria *transmedia storytelling*, ao menos relacionado àquele cânone ficcional. Derek Johnson ainda analisa, a respeito da declaração de Cuse, que:

como a tentativa de Cuse de posicionar seu trabalho fora das percepções de franquia demonstra, essa metáfora é particularmente carregada, frequentemente conotando de forma negativa o controle corporativo e a exploração de uma ‘vaca leiteira’ ao custo da independência e da artisticidade. Sem dúvida, muitas dessas conotações vêm de uma ampla história cultural da franquia (D. Johnson, 2010, p.4)⁷⁷.

⁷⁷ Tradução nossa.

Tais intervenções indesejadas das corporações sobre o trabalho dos criadores traz, muitas vezes, situações indesejadas e que precisem ser, depois, incorporadas a contragosto ou revistas e extirpadas o quanto antes, mas não sem prejuízo à credibilidade da obra e do cânone. Como já visto no capítulo dois, no início do projeto, uma equipe de *marketing* da própria emissora (e, portanto, não os produtores da série) deu início a um diário redigido por uma personagem desconhecida dos espectadores televisivos. Muito embora o diário não tenha sido bem recebido pelos espectadores, talvez justamente por não ter estabelecido uma relação clara de canonicidade com a série, os produtores notaram que havia um grande número de acessos a esse material e que seria possível expandir o universo diegético para outras mídias, levando consigo os espectadores da televisão que ansiavam por mais informações ao final de cada capítulo. Nem todos os espectadores quiseram, puderam ou mesmo perceberam a possibilidade dessa migração. Aqueles que encontraram o *website* da empresa aérea ficcional *Oceanic Airlines* não só passaram por uma situação de surpresa, como obtiveram informações privilegiadas a respeito dos personagens náufragos. Muito foi debatido a respeito disso em comunidades de fãs que passaram então a procurar, frequentemente, por outras empresas presentes no universo diegético, tais como a Iniciativa DHARMA, a Fundação Hanso e as Indústrias Paik. Especialmente nos intervalos entre temporadas, essas informações se mostraram úteis para os produtores no sentido de manter a audiência aquecida e discutindo novas revelações e relações entre os fatos mostrados na TV e na *web*. Em especial o *ARG Lost Experience* engajou uma quantidade bem grande de espectadores, mas trouxe para o universo diegético novos investigadores, gente que se aproximou das tramas de suspense por causa do jogo e sentiu necessidade de buscar respostas na televisão. Essas pessoas se somaram à legião de fãs da série que discutiam ativamente em comunidades e passaram a arregimentar novos jogadores e espectadores visando obter ajuda na solução de seus *puzzles*.

Numa investigação tão minuciosa que precise, realmente, envolver pessoas de diversos lugares do planeta e com habilidades bastante variadas (para decifrar as pistas do ARG, entre outras coisas, era necessário conhecer programação, saber decifrar códigos de linguagem e, efetivamente, deslocar-se a determinados lugares), a canonicidade era questão sem a qual uma determinada peça, como foi o caso dos três romances derivados da série, não tinha utilidade.

É necessário que a informação na qual a busca se baseia seja confiável a fim de a experiência de entretenimento não ser frustrante em excesso. Triar o que podia ser chamado de canônico e o que não podia tornou-se fundamental para o público, em função de não serem enganados nem pelas pistas falsas intencionais, diegéticas, e nem pelo material inadvertidamente produzido sem um selo de garantia de canonicidade, o que gera pistas falsas não-diegéticas. Talvez o rigor dessa busca tenha surpreendido os produtores porque, muito embora os romances não tenham entrado em contradição com a série, eles foram depois descanonizados pelos próprios, através de seu *podcast*, presumivelmente por falta de relação de influência real na série e do oferecimento de compreensão aditiva.

Da mesma forma, eventuais erros de produção na realização do programa de TV, que poderiam passar sem ser notados por uma audiência menos criteriosa, para esses detetives que assistiam um episódio de quarenta e dois minutos quadro a quadro, transformavam-se em pistas falsas que precisavam ser desmentidas pelos produtores a fim de não gerar frustração.

Mesmo discussões extra-diegéticas, que supostamente estariam abrigadas na “suspensão da descrença” do público, foram levadas em consideração pelos produtores. O *mock-documentary* “Os Seis da Oceanic - Uma Conspiração de Mentiras” é exemplo de uma situação na qual o público, investigando dentro do universo diegético, deparou-se com uma informação tão inverossímil que rompeu com a suspensão. A informação de que a mídia do universo diegético não desconfiaria do afundamento forjado do avião da Oceanic Air. O burburinho gerado pelo público, que foi buscado em função de sua capacidade investigativa e seu perfil variado de expertises, foi suficiente para mostrar que era necessário um ponto de vista crítico na mídia diegética, ainda que fosse com argumentos sensacionalistas. A canonicidade em um caso como esse legitima a opinião do público e contribui para a criação da crença, mostrando que a investigação criteriosa não pode esbarrar nos limites não-intencionais do faz-de-conta. Optar por não investigar o monstro na ilha é correto, mas não investigar interesses políticos e econômicos não pode ser uma opção.

Essa busca do público por um material “seguro”, ou seja, canônico, acaba gerando uma separação entre o que é uma experiência coordenada e unificada e o que é material acessório e, embora seja *cross-media*, não possa integrar o conjunto da narrativa transmidiática de LOST. Não se entende aqui como possível a leitura de dois cânones,

paralelos, gerados a partir de um cânone original. Se fosse esse o caso, haveria dois conjuntos separados, mas cada um deles coeso, o que não há. O que há, em LOST, é um cânone e suas extensões canônicas, que se agregam a ele, ou então pretensas extensões que não se agregam a nada.

Segue o Quadro 1, compilado do Capítulo 2, com a indicação do que foi considerado canônico, apócrifo ou descanonizado, levando em consideração as eventuais manifestações diretas dos produtores.

Quadro 1 – Extensões de LOST quanto ao seu status de canonicidade ficcional

EXTENSÃO	STATUS DE CANONICIDADE
Website da empresa aérea Oceanic Airlines	Descanonizado.
Diário do sobrevivente	Apócrifos.
Romances “LOST: risco de extinção”, “LOST: identidade secreta” e “LOST - Sinais de Vida”	Apócrifos.
Romance metaficcional “Bad Twin”	Canônico.
ARG “Lost Experience”	Canônico.
Mobisódios “LOST: Missing Pieces”	Canônico.
ARG “Find 815”	Canônico.
ARG “Octagon Global Recruiting”	Canônico.
Videogame “LOST - Via Domus”	Parcialmente canônico.
repositório “LOST University”	Não pode ser chamado de canônico.
Mock-documentary “Os Seis da Oceanic - Uma Conspiração de Mentiras”	Canônico.
Mock-documentary “Mistérios do Universo –	Canônico.

A Iniciativa DHARMA”	
Repositório Lostpédia	Não pode ser chamado de canônico.

Se for olhado em sua totalidade, o conjunto de LOST pode ser chamado de *cross-media*. Há informações em diversos suportes, há extensões, há material para enquadrar LOST em qualquer uma das separações previstas para o *cross-media* no capítulo 1, de 1.0 a 4.0. Mas para chamar LOST de narrativa transmidiática, não é possível inserir o conjunto completo.

Nenhuma das extensões em formato de repositório pode ser incluída no conjunto narrativo, de forma que tanto LOST University quanto a Lostpédia precisam ficar de fora. Quanto às peças que são narrativas, toda peça apócrifa fere a regra da experiência unificada e coordenada. Assim, o conjunto de extensões de LOST que poderia ser chamado de narrativa transmidiática é aquele formado por:

- a) A série televisiva;
- b) O romance metaficcional “Bad Twin”;
- c) O ARG “Lost Experience”;
- d) Os mobisódios “LOST: Missing Pieces”;
- e) O ARG “Find 815”;
- f) O ARG “Octagon Global Recruiting”;
- g) O *mock-documentary* “Os Seis da Oceanic - Uma Conspiração de Mentiras”;
- h) O *mock-documentary* “Mistérios do Universo – A Iniciativa DHARMA”.

Tem que ser deixado de fora o videogame parcialmente canônico LOST Via Domus porque, embora traga compreensão aditiva, contradiz elementos narrativos importantes ao mostrar cenas que dão indícios falsos das tramas de conclusão da série.

Olhando um pouco mais de perto o conjunto transmidiático formado por: série, romance metaficcional, ARGs, episódios para celular e falsos documentários, pode-se perceber que algumas tramas remetem da televisão à internet, ou do livro aos jogos. Outras tramas são resolvidas numa mídia diferente da original, sem aviso, como é o caso dos números (4, 8, 15, 16, 23, 42) que se repetem à exaustão nas tramas da série, mas sua origem só se revela no ARG *Lost Experience*, sem que haja menção a isso na TV. Essa estratégia de não contar na televisão todas as respostas que o espectador quer é o que assegura que haja compreensão aditiva quando o público se depara com o conteúdo narrativo das extensões. No entanto essa situação, desejável do ponto de vista da narrativa transmidiática, acaba se mostrando em *LOST* um elemento gerador de frustração para grande parte do público.

3.3 – Frustrações com a narrativa transmidiática de *LOST*

Os espectadores que aderiram a *LOST* como série televisiva acabaram, seis temporadas depois, frustrados por não terem recebido diversas respostas para as tramas de suspense e mistério que acompanharam, atentos, capítulo a capítulo. Entende-se aqui por frustração o ato de ficar insatisfeito, desiludido. Muitas dessas tramas realmente não receberam resposta ao final da narrativa, mas outras foram resolvidas sim, embora em mídia diversa da televisão.

Uma das saídas encontradas pelo público para sanar a frustração de não obter todas as soluções para as tensas tramas da série foi buscar essas informações na internet. Assim, acabaram entrando em contato com as comunidades, fóruns e mesmo com as enciclopédias abertas, feitas coletivamente pelos fãs, como é o caso da *Lostpedia*. Acontece que, tendo sido apresentados à história no formato de série televisiva, muitos espectadores pressupuseram que a narrativa transcorreria toda na televisão. Não tendo sido avisados de que a história se passaria também na *web*, em livros e no celular, muitos fãs se sentiram traídos quando viram o folhetim acabar sem responder questões recorrentes. Outros se sentiram ainda mais enganados ao descobrir que havia todo um universo *lostiano* descrito e narrado em suporte diferente daquele com o qual tinham contato e, supostamente, também um contrato. Alegoricamente, imitavam o personagem John Locke

que, frustrado, gritava com a ilha “eu fiz tudo o que você me pediu”, reclamando não saber mais o que fazer para ser recompensado. Arlindo Machado comenta em seu texto sobre a morte e renascimento da televisão que:

Mistérios e enigmas a decifrar são o que não falta em *Lost*. O que significa aquela estranha sequência de números (4, 8, 15, 16, 23, 42) que os *losties* são obrigados a digitar a cada 108 minutos, sob pena de sobrevir uma catástrofe? E por que o tubarão que ataca *Michael* e *Sawyer* na praia tem em sua cauda o logotipo da misteriosa empresa *Dharma*? As respostas não estão no programa, elas são desafios jogados aos espectadores, que nas listas de discussões e sites de fãs vão tentar decifrar os mistérios. Os espectadores tradicionais, na verdade, nem sequer chegam a perceber esses detalhes, preocupados que estão com a trama pura e simples, mas o espectador “ativo” vê tudo, muitas vezes gravando o programa e o revendo em câmera lenta ou quadro a quadro. (MACHADO, 2011a, p. 90)

Os espectadores que perceberam que “a verdade estava lá fora” e migraram atrás dela foram recompensados, mas e os que não perceberam que precisavam migrar? A esses, sobrou o pesar de terem acompanhado sete anos de narrativas sem receber diversas respostas importantes, e sendo lembrados disso a todo momento pela própria repetição dos mistérios na TV, já resolvidos para os mais “ativos”, como os chama Machado.

A frustração também foi sentida no grupo mais ativo, mas de outras formas. Muitos desses espectadores, que discutiam em fóruns e comunidades, não tinham a intenção de seguir *LOST* em outros suportes, mesmo depois de descobrir que havia mais a saber sobre a história. Usavam, então, as comunidades e a *Lostpédia* como única outra fonte de informação sobre a série, sem se reportar aos livros, jogos, etc. Essa troca de informações via fóruns fomentava teorizações, mas também desiludia esses espectadores que, ansiosos por discutir suas teorias, sofriam discriminação por não jogar, ler, etc.

Havia também os espectadores atraídos especialmente pelo caráter transmidiático, pelos ARGs. Esses foram decepcionados pelo efeito rebote da frustração dos espectadores anteriores:

Sabia-se que havia espectadores televisivos desapontados com a existência de material transmidiático necessário à compreensão de mistérios da série, uma vez que o monitoramento do *feedback* do público é prática antiga das emissoras de televisão. Sendo *LOST* originalmente uma série televisiva, é natural que a emissora ABC tenha pressionado

os produtores a não frustrar os espectadores televisivos, o que poderia romper o vínculo de fidelização da audiência. Assim, para não perder telespectadores por causa da existência de material narrativo transmidiático, os produtores tornaram esse material opcional, com vínculos mais tênues de integração com as tramas da série de TV. Isso gerou a frustração nos fãs do material transmidiático, já que procuravam inúmeras pistas e elas tinham, agora, pouco a ver com a série.

É também relevante a preocupação dos realizadores, por terem atingido uma obra de estado da arte em termos de narrativa transmidiática e terem sido forçados a recuar disso. No decorrer da quarta temporada da série, ocorreu uma greve geral de roteiristas nos EUA justamente para que aquele tipo de material transmidiático, até então produzido sob o rótulo de material promocional, passasse a ser considerado material original e os roteiristas começassem a receber pela criação dessas histórias. Certamente, a diminuição da importância narrativa desse material não é vantajosa para os realizadores e pode ser vista como frustrante.

É também relevante a preocupação dos realizadores por terem atingido uma obra de estado da arte em termos de narrativa transmidiática e terem sido forçados a recuar disso. No decorrer da quarta temporada da série houve uma greve geral de roteiristas nos EUA justamente para que aquele tipo de conteúdo transmidiático, até então produzido sob o rótulo de promocional, passasse a ser considerado material original e para que começassem a receber pela criação dessas histórias.

3.4 – Seis sugestões contra frustrações transmidiáticas

Não há uma resposta definitiva sobre como utilizar narrativa transmidiática sem causar frustrações e, certamente, cada caso é um caso. Ainda assim, a discussão da importância da canonicidade ficcional e o exemplo da narrativa transmidiática de LOST permitem extrair alguns direcionamentos sobre como evitar frustrar o público:

1) Declarar a narrativa transmidiática desde o início.

Essa recomendação parte de um pensamento do próprio Jenkins, de que, idealmente, as obras deveriam ser planejadas como transmidiáticas desde o início. Ninguém pode ressentir-se de descobrir que há material narrativo em outro suporte, sabendo de antemão que começou a seguir uma narrativa transmidiática.

2) Evitar a geração de material que possa ser descanonizado.

O público não deve ser levado a seguir a narrativa por diversas mídias, comprando livros, jogando ou lendo histórias em quadrinhos, para depois descobrir que seu esforço contribuiu para uma compreensão falsa do universo narrativo. Entram aqui também contradições e enredos que depois venham a ser abandonados. As terceirizações e licenciamentos deveriam ser evitadas ou acompanhadas de perto, já que têm maior tendência a produzir materiais a serem descanonizados, por ser difícil coordenar essas criações. A cultura das intervenções corporativas sobre a criação apontada por Derek Johnson (2010) deve ser evitada quando se espera manter a canonicidade, uma vez que essas intervenções são ditadas por motivos financeiros e não por intenções artísticas e narrativas, o que aumenta a chance de serem necessárias descanonizações.

3) Ser claro nos sinais.

Seja quanto à canonicidade ficcional ou quanto à transmediação, uma indicação precisa do que deve ou não ser investigado minuciosamente pelo público, e de onde essas informações serão dadas previne muita frustração, já que evita que esse público perca seu tempo investindo no lugar errado. Muito embora, em *LOST*, as pistas falsas fizessem parte da narrativa e, portanto, do jogo que o espectador jogava, isso ficava perceptível todo o tempo e a existência dessas pistas falsas era canônica, intencional. Quando havia falhas de produção, elas eram apontadas e assumidas no *podcast* dos produtores. O problema de *LOST* em relação à sinalização foi não avisar o público de que a obra era, ou havia se tornado, transmidiática. É também importante entender se o conjunto transmidiático tem suas informações uniformemente distribuídas, ou mesmo se há uma hierarquia nítida entre mídias, na qual se saiba qual objeto é o principal e quais são os coadjuvantes.

4) Dosar a frustração.

Não é possível agradar a todos os públicos e não frustrar ninguém poderia ser até prejudicial, deixando a narrativa sem desafios. Um pouco de discordância por parte do público gera discussão ou debate, o que é bom para a obra. LOST beneficiou-se de colocar fãs de diversos graus de engajamento para debater sua canonicidade e investigar suas pistas, inclusive as mais escondidas. Porém, a frustração do público televisivo foi evitada ou diminuída gerando-se frustração no público bem-adaptado à narrativa transmidiática. Dar a todos os públicos todas as respostas desejadas extinguiria as lacunas inquietantes e lhes tiraria a possibilidade de defenderem suas posições perante um final aberto, eliminando o efeito bebedouro lembrado por Anderson (2006). O mais importante para os realizadores é não se caírem em contradição, já que a argumentação de qualquer público irá sempre basear-se em argumentos que possam ser averiguados na narrativa.

5) “Cada extensão transmidiática deve tentar ser uma experiência individual satisfatória, além de oferecer esclarecimentos sobre a narrativa”.

Segundo Aaron Smith (2009, p.101), em tópico homônimo no qual discute os graus de mistério das tramas de uma narrativa transmidiática (aqui adaptado para abranger a discussão de canonicidade): “o processo de descoberta importa tanto quanto a revelação narrativa”. Como Geoffrey Long aponta como a primeira de dez lições sobre a narrativa transmidiática, “uma boa extensão transmidiática deveria fazer uma contribuição distinta e valiosa para a franquia como um todo” (LONG, 2007, p.163). Ou seja, mesmo canônica e transmidiática, se a extensão não for interessante em si mesma, ela será frustrante, por ser apenas um adendo à narrativa que realmente importa. Não basta que as extensões tragam informação, é necessário que elas sejam prazerosas.

6) Jogar pelas regras.

Certamente isso se aplica à canonicidade ficcional (que deve ser mantida sempre que possível), mas também aos mecanismos encontrados pelos realizadores para provocar um tipo de experiência. Por exemplo, em LOST, “a regra é esconder” (TOLEDO, 2009, p.48). Assim, tornar sua narrativa clara e sem reviravoltas atordoantes seria

descaracterizá-la, e isso com referência a todas as suas extensões. Em toda produção, as regras estabelecidas pelos realizadores são equivalentes ao cânone, no sentido de que elas serão estudadas e esmiuçadas pelo público, que espera poder acreditar nelas e em sua continuidade. O conceito de “criação da crença” de Murray (2003) se fundamenta na ideia de que os fãs tentarão contribuir para uma construção narrativa, mas, para isso, eles precisam confiar no terreno em que pisam e nas regras pelas quais jogam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta dissertação buscou-se utilizar a propriedade intelectual chamada franquia de mídia, “cuja implantação de um mundo imaginário através de diferentes espaços de mídia é feita por meio de uma série de linhas de produtos, estruturas criativas e/ou nós de distribuição, geridos ao longo do tempo” (D. JOHNSON, 2009, p. 25), como base para observar uma situação peculiar. Essa situação se dá apenas quando essa série de produtos que implantam o mundo imaginário se apresenta em mais de uma mídia. Poder-se ia argumentar que o próprio Johnson (2009) aponta que há franquias de uma única mídia, lembrando que a franquia de mídia

não está confinada a considerações especificamente transmidiáticas, já que propriedades como Law & Order e CSI passaram a ser entendidas como franquias por sua multiplicação dentro exclusivamente da mídia televisiva (p.5).

Ao se observar, então, o *cross-media* como um tipo específico de franquia de mídia, com seu conteúdo disperso em vários canais de distribuição de conteúdo ou produtos, tem-se um caso particular especialmente interessante das franquias que vem sendo explorado com cada vez mais ênfase e entusiasmo por produtores de entretenimento, e do qual surgiu um novo ramo, esse ainda mais específico, que além de exigir a implantação de um mundo imaginário e de que esse mundo seja apresentado em várias mídias ao público, ainda exige que essas histórias contadas dessa forma sejam pensadas de forma coesa, “unificada e coordenada” (JENKINS, 2003), visando uma experiência de entretenimento mais interessante do que se fosse apresentado ao público apenas uma variação maior de suportes de consumo para o mesmo produto, ou ainda variações de histórias com os mesmos personagens. A narrativa transmidiática pode, então, ser entendida como um caso específico de *cross-media* coeso, unificado e coordenado com relação ao seu conteúdo narrativo.

O uso do cânone ficcional, um conjunto de regras e acontecimentos diegéticos dentro de um determinado universo ficcional, não apenas facilita a produção de material por mais de um autor, como também é o que regula a unificação, coesão e

coordenação. Assim sendo, pode-se dizer que todo *cross-media* que possa ser considerado canônico coincide com a definição de narrativa transmidiática.

O respeito ao cânone ficcional e a produção de extensões canônicas são dois fatores que alimentam uma maior agregação de fãs e estimulam o “fanatismo forense” apontado por Mittel:

A estrutura narrativa de LOST incentiva os telespectadores a analisar o show mais do que simplesmente consumi-lo. Pesquisas em estudos culturais e teorias da compreensão cognitiva destacam como os espectadores estão ativamente envolvidos no ato de consumir programação, mentalmente e emocionalmente envolvidos com a mídia, em vez de aceitar passivamente significados. (MITTEL, 2007, p.6)

Os fãs estão em meio a uma constante busca por mais informações sobre esse mundo perdido do qual querem saber tudo, discutir os detalhes do que não foi dito a contento para tentar deduzi-los e, se não for suficiente, querem produzir esse conteúdo. A respeito à canonicidade ficcional é o que impede que esse esforço enorme seja pago com incoerência.

O exemplo ilustrativo LOST mostra que tudo aquilo que foi descanonizado ou considerado apócrifo foi declarado dessa forma porque os fãs queriam ter certeza do que ler ou assistir, de onde investir seu tempo e empenho. Tudo aquilo que foi chamado de apócrifo deixou de fazer parte da brincadeira dos fãs, uma vez que não seria aproveitado para responder às dúvidas criadas pela série. Qualquer investimento de tempo nesse material por parte dos fãs avisados era feito como um exercício de hipóteses, era visto como um “o que aconteceria se”. A verdade estava no material canônico. O universo de LOST foi estudado aqui para levantar sugestões acerca das preocupações com a canonicidade ficcional e com a frustração do público em outras obras narrativas transmidiáticas. Boa parte dessas frustrações aconteceu por não terem sido seguidas as regras estabelecidas pelos próprios produtores, mas os exemplos angariados com LOST permitem ver em ação vários mecanismos, como quando os produtores perceberam que os espectadores televisivos estavam frustrados e optaram por dar um passo atrás em termos de vanguardismo, abrindo mão de um funcionamento mais interessante em função de um público mais garantido. Com isso, frustraram tanto o público bem adaptado à narrativa transmidiática, quanto a si mesmos como produtores.

Os processos midiáticos e narrativos são dinâmicos e tanto a convergência midiática quanto a tendência atual à complexificação das narrativas são indícios disso. Acrescenta-se aqui também uma leitura, possível em função da discussão de canonicidade ficcional: o público espera respeito pelo investimento de seu tempo e teme ser enganado por uma obra ficcional, traído em um inocente acordo no qual entra de coração aberto e vive intensamente um universo ficcional, sentindo-se parte de suas histórias e ativo em sua diegese.

Em resumo, o público imerge na narrativa transmidiática e mostra-se fiel e engajado, mas pede em troca respeito e confiabilidade, ou corre o risco de ficar frustrado e perdido.

REFERÊNCIAS

ABC. Disponível em: <<http://abc.go.com/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

A BRUXA de Blair (The Blair Witch Project). Direção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. Produção: Robin Cowie, Cregg Hale. EUA : Haxan Films, 1999. DVD (86 min).

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Campus, 2006.

ANNALIVIAMS. LOST. In: **Bonitos do AV**. [Blog.] Disponível em: <<http://bonitosdoav.wordpress.com/2011/11/25/rascunho-ale-annali-lost/>> Acesso em: 30 de mar. 2012.

ASKWITH, Ivan D. **Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium**. 174 f. Dissertação (Mestrado em Ciência em Estudos de Mídia Comparativa). Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2007.

BAKER, Chris. Meet Leland Chee, the Star Wars Franchise Continuity Cop. In: **WIRED MAGAZINE**. Ed. 16, ano 09, 18 de agosto de 2008. Disponível em: <http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/16-09/ff_starwarscanon?currentPage=all> Acesso em: 30 de mar. 2012.

BATMAN BEGINS. Direção: Christopher Nolan. EUA: Warner Bros. Pictures, 2005. DVD (140min.).

BLADE Runner - O Caçador de Andróides (Blade Runner). Direção: Ridley Scott. EUA, Warner Bros. Pictures, 1982. DVD (117min.).

BUFFY, a Caça-Vampiros (Buffy, the Vampire Slayer). Criador: Joss Whedon. EUA, Mutant Enemy; Kuzui Enterprises; Sandollar Television; 20th Century Fox Television, 1997-2003, DVD (44min).

Cânone. In: HOUAISS, Antônio (Ed.). **Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Versão monousuário 2.0. São Paulo: Editora Objetiva, 2007. 1 CD-ROM. HOUAISS, 2007, CD-ROM.

CORNELL, Paul, Canonicity in Doctor Who. In: **PaulCornell.com**, 2007. Disponível em: <<http://www.paulcornell.com/2007/02/canonicity-in-doctor-who.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

CROY, Kevin. LostpediaAdmin. In: **Lostpedia**. Disponível em: <<http://lostpedia.wikia.com/wiki/User:LostpediaAdmin>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

CURSE of the Blair Witch (documentário para TV). Daniel Myrick; Eduardo Sánchez. EUA, 1999, DVD (44 min.).

DAMITIO, Chris. Lost in Transmediality: Architecting Contingency in TV's Lost. In: **Poor Vago's Almanack**. 2008. Disponível em: <<http://fuknus.chrisdamitio.com/art/movies-and-music/lost-in-transmediality-architecting-contingency-in-tvs-lost/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

DENA, Christy. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments**. 372 f. Tese (Doutorado em Filosofia) School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications, Digital Cultures Program, Universidade de Sydney, Sydney, Australia, 2009.

DISNEY, Walt. **Donald Duck**. EUA: The Walt Disney Company. 1934-?.

DOCTOR Who. Criador: Sydney Newman. Inglaterra, BBC, 1963-?, DVD (25min/45min).

DOYLE, Arthur Conan. **A Study in Scarlet**. In: Beeton's Christmas Annual, UK, 1887.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Companhia das Letras, 1999.

ENTERTAINMENT – Excite UK. Octagon Global Recruiting : Lost goes viral. 30 de mai. 2008. Disponível em: <<http://entertainme.excite.co.uk/octagon-global-recruiting-lost-goes-viral-N2325.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

FREEMAN, Luke. Transmedia Storytelling: The Art of World Building. In: **Narrative Now – A Website Devoted to Thinking About Transmedia Storytelling and How We Create Meaning In and Across Media.** 2010. Disponível em: <<http://narrativenow.blogspot.com.br/2010/04/transmedia-storytelling-art-of-world.html>>. Acesso em: 30 de abr. 2012.

FRITZ, Ben. Starlight Runner Entertainment creates mythology behind movie franchises. In: **Los Angeles Times.** 15 de Fevereiro de 2011. Disponível em: <<http://articles.latimes.com/2011/feb/15/business/la-fi-ct-starlight-runner-20110215>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

“**Gary Troup Interview (Parts1-7)**” (sequência). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=vYLyDQRE590>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

GOOGLE Earth. Disponível em: <earth.google.com/intl/pt/>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

GOSCIOLA, Vicente. Roteiro para as Novas Mídias. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação,** 27., 2004, Porto Alegre. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17808/1/R1572-1.pdf>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

GREY’S Anatomy. Criador: Shonda Rhimes. EUA: Shondaland; the Mark Gordon company; touchstone television (2005-2007); ABC studios (2007-?). 2005-?. DVD (41min.)

GUERRA nas Estrelas (Star Wars). Direção: George Lucas. Lucasfilm, 1977, DVD (121min).

HAPKA, Cathy. **LOST - Risco de Extinção.** Rio de Janeiro: Prestígio Editorial, 2005.

_____. **LOST - Identidade Secreta.** Rio de Janeiro: Prestígio Editorial, 2006.

HAYES, Gary. Social Cross Media – What Audiences Want. In: **Personalize media**. 2006. Disponível em: <<http://www.personalizemedia.com/cross-media-what-audiences-want/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

Huizinga, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 2005.

ISHIMINE, Victor de Paula. **Lost-Lostmaníacos**. Blog. Disponível em: <<http://lost-lostmaniacos.blogspot.com.br/>> acesso em: 26 de abr. 2012.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling - Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. In: **Technology Review**. MIT, 2003. Disponível em: < <http://www.technologyreview.com/biomedicine/13052/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

_____. **Convergence culture: Where old and new media collide**. New York: New York University Press. 2006.

_____. Transmedia Storytelling 101. In: **Confessions of an Aca-Fan. the official weblog of Henry Jenkins**. 2007a. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/index.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

_____. Game Design as Narrative Architecture. In: **Publications: Henry Jenkins**. 2007b. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

_____. Transmedia 202: Further Reflections. In: **Confessions of an Aca-Fan. the official weblog of Henry Jenkins**. 2011. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/index.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

JENSEN, Jeff. 'Lost': Mind-Blowing Scoop From Its Producers. In: **Entertainment Weekly**. Edição de 22 de fev. 2008. Disponível em: <<http://www.ew.com/ew/article/0,,20179125,00.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture**. University of Wisconsin-Madison, 2009.

_____. **Learning To Share – the Relational Logics of Media Franchising**. University of North Texas, 2010.

JOHNSON, Steven. **Surpreendente!: a Televisão e o Videogame nos Tornam mais Inteligentes**. São Paulo: Ed. Campus, 2005.

_____. How Lost bends the rules. In: **Boingboing**. 2009a. Disponível em: <<http://boingboing.net/2009/01/22/how-lost-bends-the-r.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

JORNADA nas Estrelas (Star Trek). Criador: Gene Roddenberry. EUA: Paramount Television, 1966-1969, DVD (50min.).

JORNADA nas Estrelas: A Nova Geração (Star Trek: The Next Generation). Criador: Gene Roddenberry. EUA: Paramount Television, 1987-1994, DVD (45min.).

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

LLOYD, Robert. Q&A: Transmedia guru Henry Jenkins on 'Lost,' negative capability and that 'Sopranos' ending. In: **Los Angeles Times**. 25 de Mar. 2010. Disponível em: <<http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2010/03/interview-media-scholar-henry-jenkins.html>>. Acesso em: 29 de abr. 2012.

LÓSSIO, Rúbia; VAINSENER, Semira Adler. **Santos Não-Canônicos: Presença da Cultura Popular nos Mercados Públicos de Recife/Pernambuco – Brasil**. In: ALAIC, 7., La Plata – Buenos Aires. Anais em CD-Rom, 2004. Disponível em: <http://www.alaic.net/VII_congreso/gt/gt_8/GT8%20p13.html>.

LOST (série). J. J. Abrams; Jeffrey Lieber; Damon Lindelof. EUA: ABC, 2004 - 2010. DVD (42min.).

LOSTPEDIA. Disponível em: <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Main_Page>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

LOST University. Disponível em: <<http://www.lostuniversity.org/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

LYNCH, Jennifer. **O Diário Secreto de Laura Palmer.** Rio de Janeiro: Editora Globo, 2000.

MACHADO, Arlindo. Fim da Televisão? In: **Revista Famecos, mídia, cultura e tecnologia.** Porto Alegre, v. 18, n. 1, p. 86-97, janeiro/abril 2011. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/8799/6163>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MARON, Alexandre. Já viu a cara deles?. In: **Observatório da Imprensa.** Edição de 21 de fevereiro de 2006, edição 369. Disponível em: <<http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/epoca--31677>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MASSAROLO, João Carlos; ALVARENGA, Marcus Vinícius Tavares de. A Indústria Audiovisual e Os Novos Arranjos da Economia Digital. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação,** 32., 2009, Curitiba. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2363-1.pdf>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MATRIX (The Matrix). Direção: Andy Wachowski, Lana Wachowski. Produção: Joel Silver. EUA, Australia : Warner Bros. Pictures, 1999. DVD (136 min).

McCARDLE, Meredith. **Fan Fiction, Fandom, and Fanfare: What's All the Fuss?.** Bonton University, Boston, 2003. Disponível em: <<http://128.197.26.34/law/central/jd/organizations/journals/scitech/volume92/mccardle.pdf>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes Davi; REDONDO, Léo Vitor Alves. Interatividade e pervasividade na produção da ficção televisiva brasileira no mercado digital. In: **MATRIZES, PERSPECTIVAS AUTORAIS NOS ESTUDOS DE COMUNICAÇÃO,** vol. 3, n.1, 2009. Disponível em: <<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/120/195>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MESQUITA Junior, Dario de Souza. **The Lost Experience: Estratégias de Imersão em Jogos de Realidade Alternada**. 139fls. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, Brasil, 2012.

MILLER, Lia. Lost' fans can get lost in a game. In: **The New York Times**. Edição de 24 de abr. 2006. Disponível em: <<http://www.tivocommunity.com/tivo-vb/showthread.php?t=297015>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MITTEL, Jason. Lost in a Great Story. In: **Just TV**. 2007. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2007/10/23/lost-in-a-great-story/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

_____. The Lost Payoff. In: **Just TV**. 2009. Disponível em: <<http://justtv.wordpress.com/2009/05/14/the-lost-payoff/>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

MORRISON, Grant; JOHNS, Geoff; WAID, Mark; RUCKA, Greg. **52** (série em quadrinhos). São Paulo, Panini Comics, 2006-2007.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. 1ª Edição. São Paulo: UNESP, 2003.

ORWELL, George. **1984**. Companhia Nacional, 1976.

PORTO, Bruno. Henry Jenkins: 'Lost é a televisão pensada fora da caixa'. In: **MEGAZINE**. Edição de 25 de maio de 2010. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/megazine/henry-jenkins-lost-a-televisao-pensada-fora-da-caixa-3002865>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

PRIVATE Practice. Criador: Shonda Rhimes. EUA: Shondaland; the Mark Gordon company; ABC studios. 2007-?. DVD (60min.)

QUACKSHOT [jogo eletrônico para Mega Drive; Master System], Sega, 1991.

“**Rachel Blake at Comic Con**”. [sequência]. 22 de julho de 2006. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=QvVJNYZ5PuQ&feature=player_embedded#!>. Acesso em: 30 de abr. 2012.

SCHULZ, Charles. **The Complete Peanuts: 1950 to 1952**. Fantagraphics Books, 2004.

SCOLARI, Carlos Alberto. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. In: **International Journal of Communication**, Los Angeles, Vol.1, n.3, p. 586-606, 2009.

SMITH, Aaron. **Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms**. 2009. Disponível em: <http://blogs.middlebury.edu/mediacp/files/2009/06/Aaron_Smith_2009.pdf>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

SUPERMAN returns. Direção: Bryan Singer. EUA: Warner Bros. Pictures, 2006. DVD (154 min).

SURVIVOR. Criador: Charlie Parsons. EUA: CBS, 2000-?. Programa de Televisão (60min).

TEATIME_BRUTALITY, Canon and Sheep Shit. In: **Teatime Brutality: Comics. Doctor Who. Anything that navigates its way into my consciousness past those two obsessions**. 2009. Disponível em: <<http://teatimebrutality.blogspot.com.br/2009/07/canon-and-sheep-shit-why-we-fight.html>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

THE BLAIR Witch Project. In: **Box Office**. 1999. Disponível em: <<http://boxofficemojo.com/movies/?id=blairwitchproject.htm>>. Acesso em: 30 de mar. 2012.

“**There is no place like home**” [sequência]. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=-mgG9QF-r84>>. Acesso em: 29 de abr. 2012.

THOMPSON, Frank. **LOST – Sinais de vida**. Ediouro, 2007.

TOLEDO, Glauco Madeira de. Análise da Inserção de Elementos Narrativos Inéditos do Seriado Transmídia Lost em Seu Material Promocional. In: **In Revista**, ano 3, n. 6, 2009.

TOLKIEN, John Ronald Reuel. **The Hobbit**. George Allen & Unwin, UK, 1937.

_____. **The Lord of the Rings**. George Allen & Unwin, UK, 1954-1955.

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

TWIN Peaks, Criadores: David Lynch; Mark Frost. EUA: Lynch/Frost Productions; Propaganda Films; Spelling Entertainment; Twin Peaks Productions. 1990-1991. DVD (47min).

VENTURA, João. A nova serialidade televisiva. In: **O que cai dos dias**. maio de 2007. Disponível em: <<http://oquecaidosdias.wordpress.com/2007/05/18/a-nova-serialidade-televisiva/>>. Acesso em: 29 de abr. 2012.

VIA DOMUS. [jogo eletrônico para PC; Xbox 360; PlayStation 3]. Ubisoft Montreal, 2008.

WATTERSON, Bill. **Calvin & Haroldo**, Cedibra, 1987.

WOLFMAN, Marv; PÉREZ, George. **Crise nas Infinitas Terras**. São Paulo: Editora Abril, 1985-1986.