

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
DEPARTAMENTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

Francisco Beltrame Trento

**A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS *ONLINE*: UMA ANÁLISE DA
COMUNIDADE DE FÃS DE *LOST, DARKUFO***

São Carlos

2013

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
DEPARTAMENTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM**

Francisco Beltrame Trento

**A CONSTRUÇÃO DE MUNDOS *ONLINE*: UMA ANÁLISE DA
COMUNIDADE DE FÃS DE *LOST, DARKUFO***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), na linha de pesquisa Narrativa Audiovisual, para a obtenção do título de MESTRE em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. João Carlos Massarolo.

São Carlos

2013

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

T795cm

Trento, Francisco Beltrame.

A construção de mundos *online* : uma análise da comunidade de fãs de *Lost, Darkufo* / Francisco Beltrame Trento. -- São Carlos : UFSCar, 2013.

182 f.

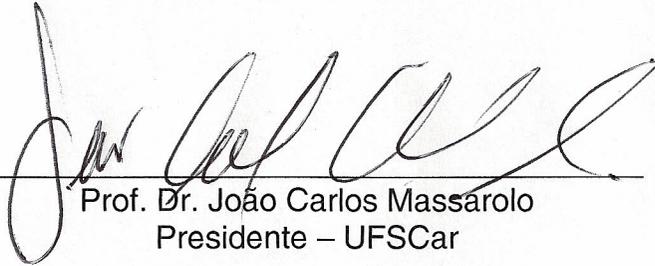
Acompanha Anexo em CD-ROM.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal de São Carlos, 2013.

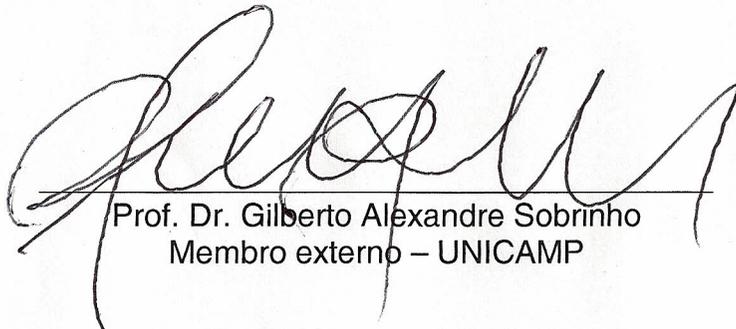
1. Televisão. 2. Redes sociais *online*. 3. Multimídia. 4. *Lost* (Programa de televisão). 5. Autoria. 6. Discurso. I. Título.

CDD: 791.45 (20^a)

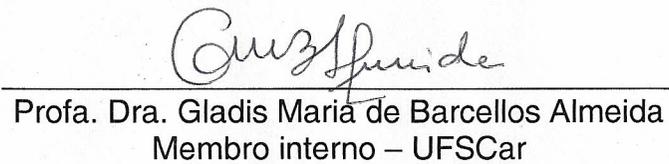
**BANCA EXAMINADORA DA DISSERTAÇÃO DE MESTRADO DE
FRANCISCO BELTRAME TRENTO**



Prof. Dr. João Carlos Massarolo
Presidente – UFSCar



Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho
Membro externo – UNICAMP



Profa. Dra. Gladis Maria de Barcellos Almeida
Membro interno – UFSCar

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador Prof. Dr. João Carlos Massarolo, nestes dois anos e meio de mestrado, pelas referências bibliográficas, sugestões de novos rumos da pesquisa, pelas broncas e pelos cafês nas padarias.

Aos amigos do Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som (GEMInIS), pelas discussões férteis, pelos projetos realizados e pela amizade.

Ao prof. Dr. Dorival Campos Rossi e à profa. Dra. Gladis Maria Barcellos de Almeida, membros da banca de qualificação, que fizeram críticas construtivas e trouxeram sugestões para o desenvolvimento deste trabalho. Ao Prof. Dr. Gilberto Alexandre Sobrinho, por ter aceitado participar da banca de defesa, e aos professores Dr. Bruno Roberto Campanella e Dra. Maria Lúcia Santaella Braga, suplentes nesta banca, cujas bibliografias muito me ajudaram durante a dissertação, e foram referências na construção de artigos, textos, etc.

Agradeço à [Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior](#) (CAPES) e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ), pela bolsa concedida nos período de agosto de 2011 a fevereiro de 2012, e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), pela bolsa concedida nos meses subsequentes. À secretaria do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGIS), especialmente a Felipe Rossit, pelo apoio logístico.

Aos professores das disciplinas que cursei no PPGIS: Prof. Dr. Arthur Autran, Profa. Dra. Suzana Reck Miranda, Profa. Dra. Luciana Sá Leitão Correa de Araújo, Prof. Dr. Samuel Paiva, e também à Profa. Vanice Sargentini (PPGL/UFSCar). Também agradeço ao Prof. Dr. Leonardo Andrade, à Profa. Dra. Josette Monzani e à Profa. Flávia Cesarino Costa.

Aos amigos que conheci em São Carlos: Gabriel Correia, Filipe Brito, Luis Nanook, Marco Aurélio Freitas, Paula Gomes, Cristina Couto, Marina Rossato, Isabella Belinger, Patrícia Costa Vaz, Júlio Bazanini, Dario Mesquita, Hugo Reis, Letícia Ferreira, André Emílio, Hellen Câmara, Analú Arab, Edson Costa, Alessandra Santos, William Pianco, Natasha Hernandez, Jonathan Jota, Tássia Valente, Pedro Dolosic, entre outros.

Aos amigos Rodrigo Azevedo, Thiago Venanzoni, Felipe Tringoni, Fernando Henrique de Paulo, Isaac Pipano, Caio de Freitas, Ana Paula Campos, Elita Jarcem, Anyzaura Voltolini, Renato Carvalho, Ulisses de Oliveira, Gustavo Padovani. À Carol e Fabiano.

Aos meus pais, pelo suporte emocional e financeiro, desde a Graduação (e muito antes).

À Ana, pela companhia e pelo carinho.

E a muitos outros que me esqueci de mencionar.

O anjo da morte que em certas lendas se chama Samael e contra quem, diz-se, também Moisés teve que lutar é a linguagem. Esta anuncia-nos a morte - o que mais faz a linguagem? Mas é exatamente esse anúncio que faz com que morrer seja tão difícil. De tempos imemoriais, de quanto dura a sua história, a humanidade está em luta contra o anjo para arrancar-lhe o segredo que ele se limita a anunciar. Mas das suas mãos pueris só se pode obter o anúncio que, aliás, ele apenas tinha vindo nos trazer. Disso o anjo não tem culpa e só quem compreende a inocência da linguagem entende também o verdadeiro sentido do anúncio e pode, eventualmente, aprender a morrer.

RESUMO

A presente dissertação propõe-se a analisar o processo de construção de mundos *online* como espaços de comunicação transmidiática. A pesquisa relaciona as informações provenientes dos distintos meios utilizados para o desenvolvimento da narrativa seriada do programa televisivo *Lost*, bem como sua complexidade narrativa. Através deste estudo, puderam ser classificados os diferentes fatores que congregaram a interação dos usuários em uma comunidade *online*. Também foram investigadas as condições de produção de sentidos e as formações discursivas e ideológicas enunciadas dentro de um sistema complexo de interação comunicacional. Também observamos como o modo de produção da função-autor pode ser estabelecido em ambientes colaborativos da *web 2.0*. De natureza qualitativa e exploratória, essa pesquisa é um estudo sobre a comunidade *online* de fãs da série televisiva norte-americana *Lost*, intitulada *DarkUfo*, e buscou estabelecer relações entre o processo de construção de mundos textuais e as postagens feitas na comunidade. Com base na metodologia da Netnografia e da Análise do Discurso, buscou-se sistematizar o conhecimento dos processos que envolvem os usuários e o ambiente interativo proporcionado pela comunidade *online*.

Palavras-chave: Comunidade *online*. Transmídia. *Lost*. Autoria. Televisão. Mundos possíveis. Seriado. Discurso. Complexidade narrativa.

Pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), processo de número 2011/16408-3.

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze the world-building process as spaces of transmediatic communication. We listed information from the distinct media utilized on the development of the TV series *Lost*, including its internal narrative complexity. We studied and classified distinct factors that congregated the user interaction in an online community. We investigated the conditions of meaning production and the discursive and ideological formations enounced in a complex system of communicational interaction. We also observed how the “author-function” acts in collaborative ambient from the web 2.0. This research is qualitative and exploratory, and examines the *Darkufo* online community, constituted by users that were fans of the TV-series *Lost*. Based on the netnographic methodology and using the discourse analysis studies, we tried to systematize the processes that involve users and the online community interactive ambient.

Keywords: Online community. Transmedia. *Lost*. Authorship. Television. Possible worlds. Discourse. TV-Series. Narrative complexity.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Compilação feita pelos fãs do número de personagens e recorrência de suas aparições.....	31
Figura 2 - Conexões entre personagens da primeira e segunda temporada.....	34
Figuras 3 e 4 - O farol visto pelo lado de fora e de dentro.....	40
Figuras 5 e 6 - Visualização do exterior de uma estrutura panóptica e desenho original de Jeremy Bentham.....	40
Figura 7 - Mapa feito por fã que contempla os locais da ilha desvendados da primeira à última temporada.....	41
Figura 8 - A enciclopédia canônica de <i>Lost</i> (1500 imagens em 400 páginas).....	46
Figuras 9, 10, 11 e 12 - Imagens capturadas pelos fãs e disponibilizadas na comunidade.....	47
Figura 13 - <i>Site</i> da <i>Oceanic Airlines</i> (www.oceanic-air.com).....	49
Figura 14 - Sequência de dois segundos que os fãs utilizaram para tentar decifrar a identidade de Jacob.....	58
Figura 15 - Reprodução da tela de entrada do bate-papo em 2010: “Jack fica triste quando você libera <i>spoilers</i> ”.....	59
Figura 16 - Tópico usualmente criado alguns minutos após a exibição dos episódios.....	60
Figura 17 - Página inicial do <i>DarkUfo</i>	64
Figura 18 - Aumento das visitas no <i>site</i> com a divulgação de <i>spoiler</i> em março e abril/2007.....	65
Figura 19 - Distribuição geográfica das postagens feitas por usuários da comunidade <i>online DarkUfo</i>	71
Figura 20 - O vitral ao fundo simboliza o sincretismo religioso em <i>The End</i>	90
Figura 21 - Cena mostrada durante os créditos de <i>The End</i> e reproduzida pelos fãs em um tópico sobre o último episódio.....	92
Figura 22 - <i>Spoilers</i> levaram fãs a mudar suas expectativas em relação ao seriado.....	103
Figuras 23 e 24 - As duas versões do personagem Desmond conectam as consciências dos mundos catalisadas por descargas eletromagnéticas.....	131
Figuras 25 e 26 - Primeira temporada: descoberta da escotilha e das cavernas.....	138
Figuras 27 e 28 - Segunda temporada: interior da escotilha e estátua de quatro dedos.....	138
Figuras 29 e 30 - Terceira temporada: estação embaixo d’água e vilarejo dos “Outros”.....	138
Figuras 31 e 32 - Quarta temporada: estação da <i>Dharma</i> e Cabine de Jacob.....	138

Figuras 33 e 34 - Quinta e sexta temporadas: o farol de vigilância e a fonte de energia e luz da ilha.....	139
Figuras 35, 36 e 37 - Imagens da primeira página do primeiro episódio do <i>fanfiction Lost: The Other Generation</i> e comparação com o roteiro original da série.....	144

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Modos semiológicos de consumo, e de participação.....	51
Tabela 2 – Dados da amostragem dos comentários do episódio <i>Across The Sea</i>	75
Tabela 3 – Dados da amostragem dos comentários do episódio <i>What They died For</i>	76
Tabela 4 – Dados da amostragem dos comentários do episódio <i>The End</i>	76
Tabela 5 – Quadro de acessibilidade textual <i>Lost</i> x <i>Fanfiction</i>	149

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO 1: O seriado <i>Lost</i> e a comunidade <i>DarkUfo</i>	23
1.1 A complexidade narrativa no seriado norte-americano: <i>Lost</i>	23
1.2 <i>Lost</i> : um produto transmídia	43
1.3 <i>A cultura participativa</i> na comunidade <i>DarkUfo</i>	54
CAPÍTULO 2: A comunidade <i>DarkUfo</i> como arquivo dos fãs	68
2.1 Falar de si na <i>web</i> : ideologias e o discurso polêmico	78
2.1.1 Fãs e a análise das simbologias e iconografias	88
2.2 <i>Spoilers</i> e as necessidades cognitivas dos fãs: informações e histórias	94
2.2.1 Fãs impulsionados por informações e mitologia	98
2.2.2 Fãs impulsionados por personagens e histórias	102
2.3 Relações entre fãs e produtores: a autoria na <i>cultura participativa</i>	109
2.3.1 Produtores executivos <i>versus</i> fãs: um cenário conflitante	114
CAPÍTULO 3: Mundos textuais e mundos possíveis	123
3.1 Os mundos possíveis em <i>Lost</i>	127
3.2 <i>Mythos, Ethos e Topos</i> : bases de acessibilidade ao <i>fanfiction</i>	133
3.2.1 <i>Topos</i> base: construção gradual do espaço diegético na série	135
3.3 Vida Pós- <i>Lost</i> : A construção de mundos <i>online</i>	141
3.3.1 As sementes transmidiáticas dos <i>fanfictions</i>	145
CONSIDERAÇÕES FINAIS	153
BIBLIOGRAFIA	162
VIDEOGRAFIA	177
APÊNDICE A - Tabela 2: dados da amostragem dos comentários do episódio <i>Across the sea</i>	179
APÊNDICE B - Tabela 3: dados da amostragem dos comentários do episódio <i>What They died For</i>	180
APÊNDICE C - Tabela 4: dados da amostragem dos comentários do episódio <i>The End</i>	181
APÊNDICE D - Lista de episódios citados	182

INTRODUÇÃO

Dentro do sistema complexo das atuais relações comunicacionais, constituídas por redes digitais e fluxos informacionais, surgiu o paradigma da convergência midiática. A interação entre conteúdos distribuídos através de distintas plataformas de mídia - dispositivos móveis, internet, televisão, cinema, etc. - permitiu que nas narrativas ficcionais e produções audiovisuais como as séries de TV, fossem criados mundos ficcionais complexos que se expandiram para além de uma mídia e incentivaram a participação do público.

Dessa forma, o seriado de televisão *Lost* (ABC, EUA, 2004 – 2010)¹ teve sua narrativa fragmentada em distintas plataformas midiáticas: episódios semanais na televisão, livros de ficção impressos, capítulos em vídeo para dispositivos móveis, *sites*, jogos de realidade alternada (*ARGs*), imagens e vídeos de divulgação, *spoilers* (revelações subsequentes sobre a trama) e a produção textual dos fãs. O consumo de distintas combinações dessas informações produziu nos espectadores diferentes níveis de compreensão da narrativa e do universo diegético do seriado (no caso, principalmente sobre a ilha ficcional, que é o espaço principal da trama. Nela passaram a viver os personagens sobreviventes de um acidente aéreo). Houve dispersão nas plataformas nas quais os fragmentos narrativos foram distribuídos, mas também houve convergência no conteúdo e no mundo de histórias criados para esse produto. Isso se deu através de uma narrativa transmidiática que fluiu por distintas plataformas.

Tamanha quantidade de fragmentos narrativos disponíveis nos mais diversos meios, aliada ao aumento da complexidade narrativa das séries de televisão norte-americanas, fez com que os fãs do seriado criassem comunidades na *web*, com o propósito de discutir os mistérios de *Lost* e seus possíveis desdobramentos. Dentre elas, a maior de todas, em fluxo e volume de postagens, foi a comunidade *DarkUfo*², objeto de pesquisa desta dissertação. Nela, havia a possibilidade de os fãs criarem e disponibilizarem conteúdo adicional ao universo do seriado, através da enunciação de hipóteses, teorias sobre o programa e, *fanfictions* - produções de fãs, que não fazem parte do universo “oficial do programa”, mas que buscam dar continuidade à história do mundo ficcional pós-término do seriado. (JENKINS, 1992, p. 26).

¹ Criada por J.J. Abrams, Jeffrey Lieber e Damon Lindelof. Produzida por J.J. Abrams, Carlton Cuse, Damon Lindelof, Jack Bender e Bryan Burk. Direção de Jack Bender, J.J. Abrams, Stephen Williams, Paul Edwards, entre outros. Foi exibida no Brasil na TV paga pelo canal *AXN*, a partir de março de 2005 e pelo *Animax*, a partir de outubro de 2008. Na televisão aberta, foi exibida pela Rede Globo de Televisão, de 2006 a 2011.

² <http://www.darkufo.com>.

Esses comportamentos e aglomerações de fãs, em torno de uma obra aberta, não são exclusivamente inerentes à contemporaneidade. Devemos vê-los como processos de reconfigurações de práticas existentes e recorrentes. Diversos pesquisadores, como Henry Jenkins (1992), relacionam a prática do aficionado por um universo narrativo *cult* às formas de veneração religiosas. Distintos grupos religiosos trabalham com livros-base oficiais (Bíblia, Torá, etc.). Parte de seus seguidores pode ser vista como “fanática”. Esses sistemas religiosos, apesar das tentativas coercitivas e institucionais de fechamento do *corpus* de seus textos dogmáticos, não são imunes à publicação e consumo de conteúdo “apócrifo”, não legitimado pelas autoridades religiosas. Um exemplo é o evangelho de *Enoch*, livro que teria sido escrito na mesma época de alguns dos outros livros da Bíblia Católica e que listava os “anjos caídos”, na visão de um ancestral do personagem bíblico Noé. Essa obra foi retirada do cânone do Catolicismo e proibida nos discursos oficiais da Igreja, mas continua a circular até hoje.

Segundo Henry Jenkins (1992, p.13), a associação entre práticas religiosas e aglomerações dos fãs foi feita nos primeiros estudos acadêmicos sobre fãs, que relacionavam como os aficionados da série de TV norte-americana *Star Trek*, em suas convenções, autodeclaravam-se “discípulos” dos “redentores” Capitão Kirk e Spock (personagens do seriado). A produção de *fanzines*, revistas criadas e consumidas pelos grupos de fãs, passou a ser descrita, no ambiente acadêmico, como uma espécie de “literatura apócrifa” (JENKINS, 1992, p. 13), que não passa pela aprovação das estâncias legitimadoras do seriado.

A palavra fã, originária do latim *fanaticus*, significa “aquele que é devoto ou frequenta um templo” (JENKINS, 1992, p. 12). Ela passou a ser usada no fim do século XIX para designar grupos de garotas que iam ao teatro idolatrar os atores e não especificamente as peças teatrais (JENKINS, 1992, p. 12). Essa categorização pode ser vista como um embrião da classificação dada aos fãs de produtos midiáticos (seriados, histórias em quadrinhos, filmes), a partir da segunda metade do século XX.

Os “fãs de mídia”, segundo Jenkins (1992, p. 3), surgiram “não somente em resposta à condição histórica da ascensão da televisão”, mas de uma combinação de fatores de determinado contexto histórico dos anos 1960. Dentre outros elementos estruturantes do surgimento dos “*fandom*” – círculos de fãs de mídia – estão “o desenvolvimento de novas tecnologias comunicacionais, a atomização e a alienação da cultura da atual sociedade contemporânea, que passou a estar sempre em fluxos” (JENKINS, 1992, p. 3).

As produções “apócrifas” dos fãs surgiram com a publicação de histórias do universo de seriados cultuados pelos espectadores. Essa expansão textual se dava através de *fanzines*

impressos, distribuídos em encontros presenciais e via correio. A autoria dos textos dessas publicações possibilitava a expressão de desejos em relação às histórias das obras apreciadas por esses grupos. Desejos esses que dificilmente seriam satisfeitos nas tramas construídas pela equipe de produção do seriado, mas foram narrativizados nas inúmeras literaturas não oficiais criadas por fãs: contos, romances, quadrinhos (BUSSE; HELLEKSON, 2006, p. 1) de conteúdo homoafetivo. Um dos principais exemplos pesquisados na academia, por estudos feministas de fãs, diz respeito à relação amorosa entre os personagens Capitão Kirk e Spock em *Star Trek*, descrita em várias produções dos fãs dos anos 1960. Eram histórias escritas por mulheres e grupos de fãs feministas que geralmente traziam uma visão do ponto de vista feminino ao seriado (JENKINS, 1992, p. 187), não devidamente explorada na trama que ia ao ar na televisão.

A possibilidade de alcance geográfico e expressão dos fãs cresceu exponencialmente com o uso de redes digitais e comunidades *online*. Com o advento da internet, os fãs passaram a fazer parte de uma maior rede de fluxos informacionais, característica do contexto sócio-histórico da convergência midiática e da cultura colaborativa. Nas comunidades *online*, conteúdos extraoficiais puderam ser criados, difundidos e acessados com maior facilidade e rapidez.

O seriado *Lost* adquiriu o *status* de *cult* e agrupou um grande número de aficionados nas redes digitais. A comunidade *online DarkUfo*, objeto de estudo deste trabalho, foi criada por Andy Page, um fã inglês do seriado, que depois publicou em diversos livros, vários capítulos de análises de *Lost*. (PAGE, 2012). Na comunidade, os fãs discutiam os mistérios e organizavam-se para agrupar e compartilhar os elementos narrativos distribuídos em distintas mídias. O estudo desse ambiente e das relações interativas e discursivas entre seus participantes seguiu o seguinte percurso metodológico.

Para organizar o *corpus* - o arquivo desta pesquisa, formado por comentários de fãs do seriado na plataforma *online* - foi utilizado um método de captação e seleção de dados baseado na Netnografia. Trata-se de um conjunto de transposições e adaptações da Etnografia³ antropológica para o campo dos estudos das comunicações mediadas por computadores.

³ “Em suma, a sociologia da tecnologia e dos meios compartilham da visão de seus objetos de estudo como produções totalmente culturais. Ambas propõem que o conteúdo de SEUS meios/tecnologia, pode ser utilizado para a análise etnográfica, tanto durante sua produção como em sua utilização. As categorias de produtor, usuário e audiência se constroem através de práticas de produção e consumo, e unicamente a partir de tais práticas se pode analisar a compreensão social das capacidades de uma tecnologia. Sempre situadas em um contexto.” (HINE, 2004, p.52).

O pesquisador Robert Kozinets (2002, p. 4) propôs que são necessárias quatro etapas para a análise das relações comunicacionais em uma comunidade na internet: *entrée* cultural; busca e análise dos dados; ética de pesquisa; checagem das informações com os membros da comunidade. Como observam Amaral, Natal e Viana (2009), essas fases não precisam ser realizadas de forma estática, mas de maneira interligada e concomitante.

A primeira etapa, o *entrée* cultural, foi o levantamento de dados sobre a comunidade estudada. Nesse momento, foi necessário “identificar particularmente fóruns de discussão apropriados aos tipos de questões” (KOZINETS, 2002, p. 4) que seriam levantadas sobre eles. Para eleger a comunidade adequada, em relação ao objeto escolhido, levou-se em consideração a sugestão de Kozinets, preferir:

(1) um grupo mais focado ou um tópico mais relevante; (2) comunidades *online* com um maior tráfego de postagens; (3) um grande número de usuários que postam de forma mais discreta; (4) muita disponibilidade de dados detalhados; e (5) maior quantidade de interação entre membros do tipo requerido pela pesquisa. (KOZINETS, 2002, p. 5, tradução nossa).

A comunidade *online DarkUfo* se encaixou nesses parâmetros, pois era focada em um interesse guarda-chuva (*Lost*), possuía abundante número de membros e postagens (com mais de 170 milhões de acessos⁴), variações de tipos de usuários, que buscavam distintos conteúdos, e possibilidade de captação de um grande número de dados, que foram salvos no computador do pesquisador e em serviços de armazenamento *online* para consulta posterior. Cada postagem de comentários sobre um episódio do seriado geralmente gerava mais de 200 comentários⁵, contendo, portanto, o tipo de interação que pretendia ser analisada na pesquisa: proposições pessoais sobre pistas narrativas, sugestões e hipóteses sobre o futuro da trama do programa de televisão, postas à discussão e sujeitas a validações e valorações.

A segunda etapa da pesquisa netnográfica consiste na seleção e armazenamento dos dados. Como foi trabalhado um período fechado, foram utilizados “dados que o pesquisador diretamente copia das comunicações geradas nas comunidades mediadas por computador” (KOZINETS, 2002, p. 5). Inicialmente, seriam analisadas as postagens de 31 de janeiro a 24 de maio de 2010: período concomitante à exibição da última temporada da série na TV norte-americana⁶. A quantidade de informação mostrou-se ainda excessiva e mantê-la prejudicaria a

⁴ <http://darkufo.blogspot.com/p/site-statistics.html>. Acesso em 20 de agosto de 2011.

⁵ Exemplo: <http://darkufo.blogspot.com/2010/05/all-roads-lead-here-end-recap-by.html>. Acesso em 20 de agosto de 2011.

⁶ Postagens feitas na seção *What Did You Think Of* no período de tempo concomitante à exibição da última temporada do seriado na televisão norte-americana. No decorrer da pesquisa, postagens de outras seções também foram incluídas para exemplificar alguns pontos.

análise. De acordo com estatísticas do *website*, as quartas-feiras eram os dias com mais intervenções dos usuários (com exceção do último programa, transmitido num domingo) em consequência da exibição dos episódios nas noites das terças-feiras. Parte dos espectadores não acompanhou *Lost* em território norte-americano, tendo acesso ao programa utilizando *downloads* em *sites* ou *softwares* legais ou ilegais de compartilhamento de arquivos. Muitos traçavam hipóteses acerca dos episódios anteriores após a liberação das legendas nos idiomas locais, o que só ocorria nas madrugadas do dia seguinte. Nas terças, também eram liberados, nos veículos oficiais da emissora, conteúdos promocionais, como vídeos, fotos de divulgação e, em alguns casos, uma sinopse do próximo episódio.

Houve, ainda, a necessidade de redução do recorte do objeto para os comentários feitos pelos fãs referentes aos três últimos episódios da série. Essa escolha não foi casual, já que cada um desses episódios pode ser considerado de diferente tipo. O décimo quinto episódio, *Across The Sea*, foi descrito pelos usuários do *site* como voltado ao preenchimento de várias lacunas narrativas referentes a questões “mitológicas” da série, como “*O que é a ilha?*”. O décimo sexto episódio da temporada, *What They Died For*, para os fãs, tinha características estruturais de episódio focado nas resoluções pessoais dos personagens de modo intra e extrapessoal, subjetivas e objetivas. O último episódio do seriado, *The End*, transmitido em 23 de maio de 2010, permitiu que fossem demonstradas as frustrações e satisfações dos fãs em relação aos rumos tomados pela série, assim como a tendência de responsabilizar os porta-vozes da emissora (os produtores Damon Lindelof e Carlton Cuse) pelos erros e sucessos. Esse fator permitiu que observássemos como se deu a questão da autoria do mundo textual do seriado. Os fãs, através de seus enunciados, ora centralizavam a autoria do seriado nas figuras dos *showrunners* (produtores executivos), ora tratavam o mundo da série como propriedade deles, obra aberta a partir da qual criavam e distribuíam na rede produções apócrifas. Esses textos derivativos, os *fanfictions*, continuaram a trama do seriado de acordo com as vontades dos fãs, muitas vezes descontentes com os rumos tomados pela série na televisão.

A pesquisa netnográfica captou dados de perfis que representavam a identidade de indivíduos que existiam de fato. Mesmo os *fakes* (identidades falsas na *web*) são representações de pessoas. Uma das opções utilizadas em pesquisas netnográficas, cujos objetos são comunidades *online* de acesso livre (o caso desta, formada pelos usuários do *DarkUfo*, possui uma quantidade de participantes difícil de ser contatada) foi considerar tal conteúdo público, como apontam as autoras:

A publicação dos dados ou opiniões em um sistema aberto ou semipúblico implicaria que os mesmos poderiam ser trabalhados e divulgados pelos pesquisadores sem a necessidade da autorização das pessoas que os originaram ou as quais dizem respeito. Essa é uma das perspectivas que têm sido comumente adotadas no Brasil, por exemplo, na reprodução de mensagens em comunidades do *Orkut*. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.21)

Outro problema durante o percurso de seleção dos dados da comunidade foi a dificuldade de contatar os usuários. Esse processo tornou-se mais difícil por alguns outros fatores: o *corpus* da análise possui um recorte temporal que se deu pelo menos um ano antes do início da pesquisa. Dada a efemeridade dos perfis nas redes digitais, boa parte dos usuários, que traçaram os comentários analisados, já não possuía os mesmos contatos eletrônicos. Mais uma vez, a situação descrita por Fragoso, Recuero e Amaral (2011, p. 22) foi encontrada: “por vezes não é possível localizar o responsável por um conjunto de dados para obter uma autorização”. Para preservar, portanto, a ética do trabalho e evitar exposições desnecessárias de usuários que poderiam sofrer consequências com a pesquisa, como salienta Kozinets (2010, p. 70), os nomes dos usuários foram retirados dos comentários inseridos no corpo do texto da dissertação.

Foram criadas três tabelas (uma para cada tópico de comentários sobre os episódios) com o objetivo de recortar um número de postagens e classificá-las de acordo com cada tipo de comentário: críticas ou elogios à narrativa e aos produtores, referências a obras externas a *Lost* (literatura, textos religiosos ou filosóficos) ou aos textos transmidiáticos da narrativa. Cada episódio gerava cerca de 1000 comentários na comunidade. Optou-se por selecionar 100 comentários sobre cada episódio e 150 sobre o último, que teve uma hora e meia de duração por se tratar do episódio de encerramento do seriado.

Para gerar as *tags* (marcadores) dos temas mais recorrentes na comunidade - analisadas no segundo capítulo deste trabalho, que dizem respeito aos padrões e às inscrições discursivas dos fãs do seriado - foi utilizado um *software* de análise qualitativa de dados (*Computer Assisted Qualitative Data Analysis - CAQDA*), intitulado *Many Eyes*, desenvolvido pela IBM e disponível gratuitamente na internet⁷. Essa categoria de aplicativos é capaz de relacionar repetição de palavras, bem como apresentar relações entre o uso de palavras e os *insights* do pesquisador na tabela⁸ construída anteriormente. Desse modo,

⁷ Ver <http://www-958.ibm.com/software/data/cognos/manyeyes/datasets/new>. Acesso em 22 de abril de 2012.

⁸ Os dados brutos e as tabelas referentes a esses estão disponíveis nos CD-ROMS em anexo à dissertação. Os textos de fãs citados no corpo do texto ao longo da dissertação são, em sua maioria, provenientes dos comentários referentes aos três episódios acima citados. Entretanto, alguns outros comentários foram retirados de outras postagens de fãs da mesma comunidade em outras ocasiões. Ainda cabe ressaltar que, como conjunto

cruzamos as informações reveladas na produção textual dos comentários com as classificações do pesquisador, possibilitando a análise objetiva e subjetiva do *corpus*. Costa (2010) trouxe à tona uma vantagem da utilização desse tipo de *software* na organização dos dados. Para o autor, o programa permite que a pesquisa seja mais palpável e tenha menos teor intuitivo:

Passarelli *et al.* (2010) afirmam que o ato que entrelaça essas instâncias do trabalho netnográfico é a interpretação, especificação, singularização e generalização. Além disso, a coleta e análise de dados não podem embasar-se puramente em processo intuitivo (mesmo reconhecendo que a visão do observador interfere e recebe interferência do contexto em que está inserida), mas devem contar com observações sérias, precisas e bem fundadas, via registros bem estruturados, principalmente quando envolve o discurso multimodal. (COSTA, 2010, p. 09).

Os dados da tabela de cada episódio foram colocados no sistema de contagem e relação do *software Many Eyes*, assim como os *insights* do pesquisador sobre a natureza de cada comentário. A checagem manual também foi feita. Os dados foram posteriormente organizados em outras tabelas e nuvens de *tags*. As tabelas referem-se às qualidades das postagens, e as *tags* representam os substantivos e adjetivos mais citados na amostragem. Ambos ajudaram a definir os tópicos do capítulo seguinte. A partir desses dados, foi possível tabular alguns dos assuntos sobre os quais os fãs mais falavam. Os dados dessas tabelas foram posteriormente relacionados aos tipos de leitura em cada um dos três episódios. Além disso, observou-se a relação estabelecida entre os produtores da série e os fãs, bem como o uso da comunidade como um artefato cultural, que propiciava a expressão das culturas, ideologias e dispositivos nos quais os usuários estavam inscritos, - e através dos quais pudemos perceber as formações discursivas (FOUCAULT, 1986, p. 43) e ideológicas (PÊCHEUX, 2009, p. 147) predominantes.

Para Michel Pechêux (2012), ao analisar a circulação dos discursos e enunciados de um *corpus*, uma análise (quantitativa e/ou qualitativa) deve-se valer dos “dados brutos” das estatísticas da análise anterior sem deixar de observar a heterogeneidade do objeto:

[...] todo *corpus* é um sistema diversificado, estratificado, disjunto, laminado, internamente contraditório, e não um reservatório homogêneo de informações ou uma justaposição de homogeneidades. Em suma, um *corpus* de um arquivo textual não é um banco de dados. (PÊCHEUX, 2012 [1984], p. 165)

de textos para análise, foram escolhidos alguns com determinadas temáticas, como religião; entretanto outros temas muito recorrentes poderiam ter sido abordados, como a questão do discurso científico. A escolha por determinadas formações discursivas foi apenas um recorte e demonstra um dos aspectos, dentre muitos temas recorrentes nos enunciados do grupo analisado.

Usamos a ferramenta de análise de dados para termos uma prévia das temáticas mais discutidas nos comentários que estudamos no segundo capítulo desta dissertação. A leitura de todos os comentários sobre os episódios do seriado ‘*Lost*’ também foi feita. A partir dessas duas vias foi possível selecionar o conteúdo dos comentários citados no corpo deste texto, sempre relacionado ao contexto histórico e à ecologia midiática nos quais os fãs estavam inseridos. Para isso, foram utilizadas as teorias da Análise do Discurso.

Dada essa metodologia, foram abordados os vínculos entre as narrativas complexas (o seriado *Lost*) e a produção textual dos fãs, acumulada em um arquivo (FOUCAULT, 1986) com tendência à expansão. O arquivo daquilo que os fãs de *Lost* diziam sobre o universo do seriado agrupava hipóteses, teorias e críticas à produção executiva da série. Dessa forma, pôde-se analisar o consumo dessa narrativa transmidiática em diferentes plataformas; observando qualitativamente a construção de sentido e algumas das formações discursivas/ideológicas presentes nos comentários sobre os episódios. Foi possível também elencar exemplos de práticas de falar de si e indícios de processos de individualização (FOUCAULT, 1982, p. 282-283) nas interações interdiscursivas propiciadas pelo suporte, ainda que a produção textual dos fãs tendesse à polissemia discursiva. Também foi estudada a expansão textual do mundo hiperdiegético e transmidiático da ilha de *Lost* através da produção de *fanfictions* distribuídos na comunidade. Com o intuito de abordar essas relações, o primeiro capítulo estabeleceu os conceitos utilizados para ponderar a complexidade narrativa de *Lost*, de acordo com Steven Johnson (2005, 2012); e a interiorização subjetiva dos personagens, segundo François Jost (2007, 2012b).

Lost é uma narrativa complexa dada à concomitância de várias tramas narrativas por episódio e porque seus personagens têm uma história subjetiva prévia desenvolvida de modo gradual, através de recursos narrativos como *flashbacks*, *flashforwards* e realidades alternativas. Outra característica dos seriados complexificados é o maior número de personagens, em comparação com as séries de televisão de duas décadas atrás, e a existência de redes sociais extensas entre eles. Soma-se a isso a construção gradual do espaço diegético na trama, em que os elementos arquitetônicos da ilha do seriado foram aos poucos sendo dispersos no espaço físico da diegese, desse mundo ficcional. Essas especificidades demandam maior esforço cognitivo dos espectadores para a compreensão dos *plots* narrativos.

A esses fatores juntam-se as características transmidiáticas e multimodais de *Lost* e sua dispersão textual em diferentes plataformas. Tamanha complexidade, combinada ao contexto da ubiquidade das redes de comunicação digital, urgiu a necessidade da criação de

comunidades *online* para que os fãs pudessem trocar informações sobre o seriado e distribuir conteúdo produzido por eles mesmos. O conteúdo referente ao universo de *Lost*, que passou a ser alimentado por fãs, foi analisado como um arquivo dos fãs do seriado, no segundo capítulo. Constituído pelos enunciados dos fãs de *Lost*, o arquivo escolhido para análise tem como uma das principais características a capacidade de expansão, dada as facilidades de postar, replicar e transcrever conteúdos sobre o programa. Dessa forma, as interpretações dos fãs (comentários, teorias, hipóteses, críticas) sobre os rumos tomados pelo seriado foram produzidas de acordo com a relação entre o sujeito leitor, seu mundo de conhecimentos prévios, suas ideologias, por vezes conflitantes, os dispositivos que os agenciam e o texto da série.

Em relação aos comentários dos usuários da comunidade *DarkUfo*, produzidos nos tópicos referentes aos três últimos episódios do seriado *Lost*, foram analisados os conflitos em discursos polêmicos atravessados por algumas formações discursivas e ideológicas regulares nos comentários após a catalogação dos dados. As primeiras formações discursivas analisadas dizem respeito à presença exaustiva de referências à religião, que, por sua vez, estão muito ligadas ao modo como os usuários falaram de si mesmos e de outros usuários. As segundas trataram da relação de autoria e crítica à produção: comentários metatextuais sobre o seriado e crítica aos produtores, estabelecidos como aqueles que ocupavam a “função-autor” (FOUCAULT, 1992, p. 56-57) ou “autor-inferido” (MITTELL, 2012b) do programa; bem como, sugestões de como a série poderia ter sido “melhor” desenvolvida, visto que há uma tendência dos fãs sentirem-se, de certa forma, “donos” do mundo ficcional preferido, sejam eles: filmes, histórias em quadrinhos, seriados ou narrativas transmidiáticas.

O primeiro grupo de formações discursivas analisado mostrou a apropriação de uma narrativa “original” – o seriado *Lost* e suas extensões transmidiáticas - como suporte para expressão de assuntos ditos “pessoais”, ou seja, técnicas de falar de si. Isso demonstrou o atravessamento das discussões sobre o seriado por formações ideológicas de grupos de fãs, que embora dispersos territorialmente, eram influenciados por dispositivos institucionais análogos. Desta forma os sujeitos das enunciações na comunidade eram constituídos através da enunciação de suas preferências pessoais, crenças e ideologias.

Também foram observadas novas configurações de autoria textual em um contexto no qual a relação, entre o que foi produzido pelos fãs e o material oficial, deu-se de maneira dicotômica. Por um lado, houve a leitura e produção textual centrada em um mundo, a ilha de *Lost* e não nos responsáveis pela obra. Em contrapartida, as figuras dos produtores executivos, representadas pelos *showrunners* Carlton Cuse e Damon Lindelof também foram reforçadas

como autores da obra e referenciados, nas reclamações e elogios dos fãs, como os responsáveis pelas decisões no andamento da série *Lost*. Para se referir a esse comportamento, em que um grupo de fãs determina a responsabilização de um indivíduo em relação a uma obra, o pesquisador Jason Mittell (2012b) utilizou a noção de “autor-inferido”.

As informações sobre o mundo de *Lost* armazenadas nas comunidades de fãs da internet extrapolaram aquelas providas pela emissora *ABC*. As teorias criadas por fãs eram interdiscursivas e intertextuais, traziam conceitos de outras obras literárias, artísticas ou da cultura *pop*, por exemplo. Também se viu neste objeto o detrimento da figura do fanático por um “autor central” – como um escritor que possui seguidores – em direção à valoração de um mundo; no caso, a ilha do seriado *Lost*, seus personagens, mitologias e histórias.

Os autores múltiplos, e por vezes anônimos, que participavam dos comentários da comunidade *online*, continuaram a retroalimentar o universo *Lost* de forma horizontalizada, através da construção de mundos textuais possíveis ao mundo ficcional do seriado *Lost*. Os fãs continuaram a história do seriado através de textos derivados, conhecidos como *fanfictions*. São textos ficcionais feitos por fãs que continuam a narrativa, usualmente de onde ela parou no seriado, ou criaram universos alternativos a aqueles da história.

No terceiro capítulo, um *fanfiction* do site *DarkUfo: Lost – The Other Generation* – foi analisado para exemplificar como as relações textuais entre mundos foram dadas através de regras de repetição e diferença. Esse processo deu-se através da repetição de elementos diegéticos e estéticos já presentes no universo narrativo do seriado e em suas outras plataformas. Em contrapartida, isso também ocorreu através da alteração de outros elementos textuais. Esse jogo de diferença e repetição tinha como finalidade que o leitor percebesse se tratar de uma história do universo que conhecia, mas também reconhecesse as mudanças e os novos rumos dados à diegese.

No Brasil, o estudo das produções, comportamentos e comunidades de fãs de produtos audiovisuais já tem um grande histórico nas últimas duas décadas, partindo das mais distintas abordagens. Campanella (2012b), por exemplo, realizou um estudo etnográfico de um fórum e de círculos de blogueiros que comentavam a oitava edição do *reality show Big Brother Brasil* (Rede Globo, 2001-), chegando a conclusões, como:

as socializações observadas na comunidade de fãs misturam o público com o privado, [...] valorizam questões historicamente associadas ao feminino e ao comum. Discussões politizadas sobre interesses econômicos da Rede Globo ocorrem em paralelo com debates sobre amizades, disputas e relações amorosas. (CAMPANELLA, 2012b, p. 281).

Ao contrário de um discurso fortemente legitimado nos estudos das comunidades *online* que homogeneizam a participação dos usuários relacionando-a apenas a uma inteligência coletiva, Campanella mostrou nuances e enfrentamentos entre usuários dos mais distintos interesses e inscritos nas mais distintas relações de poder e discursos que ultrapassam o tema central desses fóruns temáticos. Para o autor, as participações nas comunidades *online* “são trocas ricas em sentido, nas quais os seus participantes falam de si próprio, dos outros e da sociedade” (CAMPANELLA, 2012b, p. 281)

Bandeira (2009), por sua vez, utilizando uma metodologia da etnografia virtual, desenvolveu uma dissertação que estudou o fórum *LostBrasil*⁹, também de fãs da série *Lost*; focando-se - além das estratégias transmidiáticas de fidelização dos fãs através das temporadas - nas modificações comportamentais nos grupos de fãs *online* que consomem um seriado de televisão através de *downloads*, e que, de modo colaborativo, traduziam e criavam as legendas dos episódios de *Lost* para o português.

Já Florito (2012) observou como o cenário complexo da cultura participativa e das narrativas televisivas complexas colaborou para a criação de comunidades de fãs, que atuam como: “mediadores [...] como elo de ligação [sic] entre os produtores da indústria midiática e os fãs que ficam dispersos na rede; fazem, portanto, a mediação do circuito deste produto cultural” (FLORITO, 2012, p. 2). Além dessas, das mais distintas abordagens e arcabouços teórico-metodológicos, muitas já são as contribuições significativas para o campo (transdisciplinar e transversal) dos estudos de fãs no Brasil.

Este trabalho, assim como os citados acima, propõe fazer uma análise que não caia em deslumbres, sem a pretensão de mostrar uma relação predominantemente determinística entre o desenvolvimento da tecnologia e as mudanças no consumo de produtos audiovisuais, dos sistemas de autoria e da construção de mundos ficcionais. Não queremos relacionar o fã somente como aquele que vai subverter uma narrativa original livremente, de acordo com seus desejos. Também não devemos somente observar que a expansão dos universos narrativos pelos fãs são formas de ressaltar esses produtos de grandes conglomerados midiáticos. Tentou-se aqui observar que esses dois movimentos estão sempre em choque no contexto da convergência midiática, da qual faz parte o recorte de estudo; criando reapropriações textuais e discursivas, que são partes constituintes de um sistema complexo.

⁹ <http://www.lostbrasil.com/portal.php>

CAPÍTULO 1: O seriado *Lost* e a comunidade *DarkUfo*

1.1 A complexidade narrativa no seriado norte-americano: *Lost*

Nas últimas duas décadas, nichos de seriados de televisão norte-americanos vêm apresentando narrativas mais complexas, trazendo influências estéticas e estruturais de outras mídias, como jogos de *videogame*, literatura, computadores, etc. (MITTELL, 2006, p. 30). Essas produções exigem maiores esforços cognitivos e habilidades de observação (JOHNSON, 2005, p. 09) para a compreensão de suas tramas. Elas têm em suas narrativas: múltiplas tramas por episódio, estruturas labirínticas de navegação do espaço diegético, redes sociais complexas entre os personagens (JOHNSON, 2005, p. 09), intertextualidade radical e multimodalidade (JENKINS, 2011b), e necessidade de exploração de um espaço narrativo vasto e muito mobiliado, típico dos *videogames* (SMITH, 2009, p. 47).

Exemplos de seriados que podem ser vistos como representantes de estruturas narrativas complexas são: *Twin Peaks*¹⁰, *Buffy*¹¹, *Família Soprano (The Sopranos)*¹², *Fringe*¹³ e *Lost* (ABC, 2004 – 2010). Este último, sobre um grupo de sobreviventes de uma queda de avião em uma ilha misteriosa, possui uma complexidade definida, entre outros aspectos por:

[...] exemplificar a nova geração dos dramas televisivos. Durante sua jornada de seis anos, *Lost* desafiou as fronteiras de gênero, subverteu o roteiro linear e entrelaçou múltiplos arcos de personagens. O programa pode ter perdido popularidade durante sua existência, mas ainda é mantido por um culto de seguidores – muito devido aos seus mistérios, ao desenvolvimento dos personagens e sua estética operacional. Além disso, *Lost* usou esses recursos narrativos desde o início [da série] (MCLENDON, 2011, p. 08, tradução nossa)¹⁴

Os fãs seguidores de *Lost* desvendavam os mistérios dos vários arcos narrativos do seriado de modo exploratório e colaborativo. Para isso, foram criadas comunidades *online* que propiciavam que os aficionados se reunissem e contassem, cada um ao seu modo, a história

¹⁰ David Lynch, ABC, EUA, 1990-1992.

¹¹ Joss Whedon, The Wb, EUA, 1997-2003.

¹² David Chase, HBO, EUA, 1999-2007.

¹³ J.J. Abrams, FOX, EUA, 2008-2013.

¹⁴ *Lost* exemplifies the new generation of television drama. Over its six-year run, *Lost* defied genre boundaries, subverted linear plotting, and intertwined multiple character arcs. The programme may have lost popularity over its lifetime, but it still sustained a cult following — much in part to its mystery, character development, and operational aesthetics. Further, *Lost* utilized these narrative devices from the very beginning. (MCLENDON, 2011, p. 8)

do seriado. No caso da série *Lost*, a comunidade *online DarkUfo*¹⁵ permitia que seus usuários postassem comentários, teorias, hipóteses e resoluções sobre os mistérios dos episódios, mesmo após o término do seriado, possibilitando novas interpretações a uma narrativa complexa. Como aponta Mittell (2006, p. 31-32), a complexidade narrativa nos seriados norte-americanos e a necessidade da existência de comunidades para compreendê-los são fenômenos complementares. Essa “simbiose” evidencia-se a partir das possibilidades tecnológicas da internet e das mídias interativas:

Transformações tecnológicas distantes da tela da televisão também impactaram as narrativas televisivas. A ubiquidade da internet permitiu que fãs abraçassem uma “inteligência coletiva” na busca por informação, interpretações e discussões de narrativas complexas, que convidam o engajamento participativo. [...] Outras tecnologias como *videogames*, *blogs*, jogos *online* e *websites* de fãs ofereceram esferas que permitem que os fãs participem desses ricos mundos de histórias, além do fluxo tradicional do modo de assistir à televisão; estendendo os metaversos de mundos complexos – como as cidades *Sunnydale*, de *Buffy* e *Springfield*, de *Simpsons* – em círculos interativos e participativos. (MITTELL, 2006, p. 31-32, tradução nossa)¹⁶.

Participar de um círculo de pessoas que discutiam sobre o seriado e seu universo, no caso, a ilha em que aconteceu grande parte das ações do desenrolar da trama de *Lost*, também foi uma forma de continuar consumindo a série e explorar seus mistérios como afirmou um dos usuários do fórum *SpoilerTV*, da comunidade *online DarkUfo*:

postagem 1

Eu penso que vir à comunidade todos os dias realmente ajuda e permite que aliviemos nossa falta [do seriado], seja olhando para questões para as quais ainda procuramos respostas, ou descobrindo como “aplicar” a sexta temporada ao resto da série, ou lutar contra a visão de que houve um fim da série participando de atividades de escrita. Eu acho que nós temos mantido *Lost* muito viva assim. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

¹⁵ (<http://www.darkufo.blogspot.com>)

¹⁶ Technological transformations away from the television screen have also impacted television narrative. The Internet’s ubiquity has enabled fans to embrace a “collective intelligence” for information, interpretations, and discussions of complex narratives that invite participatory engagement — and in instances such as *Babylon 5* or *Veronica Mars*, creators join in the discussions and use these forums as feedback mechanisms to test for comprehension and pleasures. Other digital technologies like *videogames*, *blogs*, *online role-playing sites*, and *fan websites* have offered realms that enable viewers to extend their participation in these rich storyworlds beyond the one-way flow of traditional television viewing, extending the metaverses of complex narrative creations like *Buffy’s Sunnydale* and the *Simpsons’ Springfield* into fully interactive and participatory realms. (MITTELL, 2006, p. 31-32)

Nessa e em outras comunidades de fãs, o enredo de *Lost* foi compreendido como uma alegoria ao purgatório cristão¹⁷. O seriado mostrou 48 sobreviventes da queda do voo 815 da companhia aérea *Oceanic Airlines*, de itinerário Sydney-Los Angeles, em uma ilha dotada de propriedades misteriosas, com habitantes nativos perigosos e fenômenos sobrenaturais (como um monstro de fumaça assassino, anomalias eletromagnéticas e temporais, e a cura de doenças terminais de seus habitantes). Entretanto, a sobrevivência desses personagens não foi vista como diegeticamente real pelos fãs, dado o caráter punitivo das jornadas que percorreram na trama:

postagem 2

Okay, deixe-me fazer uma pergunta a todos aqueles que acreditam que a ilha era real e que a realidade alternativa era o purgatório... É impossível acreditar que a ilha também foi o purgatório? O programa inteiro debateu a dicotomia entre bem e o mal, preto e branco, fé e ciência. Não é possível que a primeira vez que entraram no avião já estavam mortos e esta foi a primeira rodada, por assim dizer, do purgatório? Quero dizer... Com tudo o que aconteceu; suas vidas torturadas, seus destinos ou "o que eles deveriam fazer" na ilha; sucumbir às influências do bem ou do mal. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo do autor)

A intertextualidade no seriado, ou seja, a referência a outros textos em sua própria estrutura textual, também esteve muito presente e foi percebida pelos fãs. Eles relacionaram os nomes de vários personagens de *Lost* aos seus homônimos ou àqueles com o mesmo sobrenome: John Locke, Desmond David Hume (David Hume), Jeremy Bentham, Mikhail Bakunin, Juliet Burke (Edmund Burke), entre outros. Referências a filmes, músicas e livros foram explicitamente feitas na série e relatadas pelos espectadores, que confrontaram o texto de *Lost* aos de outras obras, como a representação dos círculos do inferno e do purgatório da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Os fãs, dessa forma, conseguiram reconhecer a presença de outros textos em níveis variáveis, com formas mais ou menos reconhecidas (BARTHES, 2004, p. 245) na narrativa de *Lost*. Sobre o personagem John Locke, por exemplo - que compartilha do mesmo nome do filósofo inglês do século XVI - uma relação intertextual foi estabelecida por um usuário da comunidade *online DarkUfo*, que o relacionou indiretamente ao monstro de fumaça que habitava a ilha:

¹⁷ Cabe ressaltar que essa é a opinião de alguns dos fãs, e que o uso do termo ‘purgatório’ nesta dissertação é a partir dos sentidos por eles construídos. A existência ou não do purgatório não é consenso entre as distintas vertentes do Cristianismo. Sobre o surgimento dele entre os cristãos, Le Goff explica: “A duração dessa penosa estada no Purgatório não depende somente da quantidade de pecados que levam consigo na hora da morte, mas da afeição de seus próximos. Estes - parentes carnis ou parentes artificiais, confrarias das quais faziam parte, ordens religiosas das quais tinham sido benfeitores, santos por quem tinham demonstrado uma devoção particular-podia abreviar-lhes a estada no Purgatório por meio de suas preces, suas oferendas, sua intercessão maior solidariedade entre vivos e mortos.” (LE GOFF 1995, p.75).

postagem 3

John Locke é quase sempre citado conectado a Thomas Hobbes, o fundador da filosofia política moderna. Ele rompeu com a tradição clássica fundada por Platão e Aristóteles. No entanto, não houve menção explícita de Thomas Hobbes na série. Ou houve? Para quem conhece a história da filosofia política moderna, essa é uma omissão. O *Leviatã*, de Hobbes é o livro que começa a filosofia política moderna. Para Hobbes, o *Leviatã* é o nome do contrato social criado pelo homem, a fim de evitar o estado de guerra, em que todo o homem está em guerra contra qualquer outro homem. O termo *Leviatã*, entretanto, é tirado da Bíblia, onde *Leviatã* é descrito como o grande monstro do mar, com fumaça saindo de dentro de sua boca (em Jó, 41). Para Hobbes, o *Leviatã* é o estado ideal e sua principal função é a de proteger os homens. Claro, sabemos que uma das principais tarefas do monstro de fumaça é proteger a ilha e alguns que lá viviam. Além disso, sabemos que aqueles na ilha estão perpetuamente em guerra uns com os outros, mesmo dentro de grupos. Uma das citações mais famosas do *Leviatã* de Hobbes é que o estado de natureza é "solitária, pobre, sórdida, brutal e curta". Será que isso não descrever muitas das vidas na ilha? (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa).

Esse tipo de relação intertextual percebida pelos espectadores é vista por Long (2007, p. 09) como: “a arte de aplicar referências externas para fazer com que as histórias e o mundo em que elas estão situadas se tornem mais sedutores”. A exaustão do uso da intertextualidade é parte da complexidade do seriado e fez com que o leitor (espectador), acostumado a “explorar o universo da intertextualidade e da sua competência enciclopédica”, além de “retornar ao texto e começar a fazer inferências” (ECO, 1984, p. 146), procurasse em outras mídias, e no contato e discussão com outros espectadores, soluções para as perguntas da trama. Para Johnson (2012), esse também é um recurso que traz complexidade aos seriados norte-americanos, visto que uma forma de “medir a complexidade desses programas é considerar quantas informações externas o espectador precisa possuir para entender as piadas perfeitamente”. (JOHNSON, 2012, p. 69).

A audiência deparou-se com pedaços de conteúdo que poderiam referenciar uns aos outros e fizeram com que o público tentasse relacioná-los. E também recebeu, durante a trama, uma pletera de informações e discursos dispersos: disputas religiosas e filosóficas, mitologia, desconstrução dos estereótipos e da tipificação clássica dos personagens. As citações, na série, de conceitos religiosos e filosóficos, por exemplo, foram reproduzidas e alteradas nos comentários sobre os episódios feitos no *site* e também se repetiram, de diversas formas, gerando uma relação de mão dupla entre as ideologias e convicções do fã/espectador e a apropriação da narrativa da série.

O padrão narrativo de *Lost* tinha um personagem central por episódio na maioria dos programas e mostrava uma parte da vida dele antes do acidente aéreo. Na ilha, havia o desenrolar dos acontecimentos e o número crescente de mistérios. Anacronicamente, houve o uso dos *flashbacks* (analepses) quando “um evento que ocorre na ordem ABC é contado na

ordem BCA ou ACB” (HERMAN, 2009, p. 191), e das *flashforwards* (prolepses), “quando um evento que acontece na ordem ABC é contado na ordem CAB ou ACB” (HERMAN, 2009, 192).

As analepses mostravam a vida prévia dos personagens antes de chegarem à ilha. A construção da história pregressa deles - aquela que precede o momento dado como “agora” na narrativa (HERMAN, 2009, p. 182), feita através dos *flashbacks*. Esse recurso “preenchem as circunstâncias e os eventos que levaram a um presente momento no mundo de histórias, e iluminam o entendimento das explicações ou comportamentos de personagens” (HERMAN, 2009, p. 182), e que ocupam esse tempo presente. Já as prolepses, utilizadas a partir da quarta temporada, desenvolviam as redes de relações entre personagens após alguns deles terem conseguido sair da ilha e precisarem retornar a ela.

Entender as redes sociais complexas entre os personagens também foi uma tarefa que exigiu maior esforço cognitivo dos fãs nas comunidades *online* como o *DarkUfo*. Fãs perceberam nas analepses e prolepses padrões nas vidas dos personagens, desconstruções dos estereótipos dados no início da trama e sinais de que todos aqueles que estavam no avião passavam por situações difíceis na vida cotidiana e pessoal, porém justificáveis de acordo com uma lógica punitiva e de renascimento desses sujeitos. Sobre as analepses, não se tratava do uso de nenhuma fórmula narrativa e audiovisual nova, mas da intensificação da quantidade de informações do *backstory* e das relações pessoais dos personagens através dos *flashbacks* nas narrativas seriadas; ou, nas palavras dos fãs: “a criação de personagens do modo correto, fazendo com que todos eles sejam falhos e complicados, assim como você e eu” (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa)¹⁸.

Deste modo, o personagem Jack, o médico-cirurgião, antes visto como líder nato do grupo dos personagens sobreviventes, na verdade tinha sérios problemas com alcoolismo e autoridade, além de uma relação extremamente conturbada com seu pai. Descobriu-se, através dos *flashbacks*, que Jack estava levando o caixão de seu pai de Sidney a Los Angeles, morto devido a um coma alcoólico. O encontro do caixão vazio no interior da ilha foi um dos mistérios somados às listas elaboradas por fãs nas comunidades e *sites* criados para discutir a série.

John Locke, o sobrevivente que parecia ter altos níveis de conhecimentos de caça, misticismo e resistência na floresta, teve sua vida “anterior” arruinada por um golpe dado pelo seu pai, que o convenceu a doar um rim e o traiu jogando-o da janela de um edifício; fato que

¹⁸ Comentário de um fã no *site DarkUfo*. Disponível em: <<http://lostpolls.blogspot.com/2012/05/which-of-these-statements-about-lost-do.html/>> Acesso em: 29 de agosto de 2012.

o deixara paraplégico. De alguma forma, a ilha havia curado sua condição, evento compreendido pelos fãs como resultante das propriedades curativas do campo eletromagnético da ilha (DARKUFO, 2010)¹⁹. O personagem Locke viveu uma vida pendular, verossímil e repleta de características que promoveram a acessibilidade do personagem ao telespectador e fã. Nas palavras de Umberto Eco, nesses casos, há o reconhecimento de “um velho amigo que se trata das nossas próprias peculiaridades e percalços: [...] hábitos, gestos, os traços de caráter [do personagem] permitem reconhecer *ipso facto* um velho amigo e entrar imediatamente na história” (ECO, 1987 *apud* JOST, 2007, p. 122).²⁰ Somaram-se ao grupo outros personagens com problemas com os pais e vidas consideradas frustradas em um certo regime de verdade: Sawyer, um golpista; Kate, procurada pelo assassinato de seu pai; Charlie, ex-baixista de uma banda de *rock* inglesa de sucesso condenada ao ostracismo e viciado em heroína; entre outros. A vinda não desejada à ilha misteriosa do seriado foi compreendida pelos fãs como uma pena a ser cumprida pelos personagens. Os fãs estabeleceram relações interdiscursivas ao resgatar discursos religiosos que pregam a punição como forma de libertação de uma vida de pecados, caso dos personagens analisados pelos usuários na comunidade *online*.

Esse processo de interiorização dos personagens é um sintoma da complexidade dos seriados norte-americanos das últimas décadas. François Jost (2012b, p. 199) afirma que os personagens fogem de funções pré-estabelecidas dentro da narrativa para um processo de interiorização da construção deles perante os espectadores. O médico da série não é mais apresentado somente por sua função ou profissão, mas por suas intimidades e relacionamentos. Os casos não se resolvem em um único episódio – o personagem tem uma vida subjetiva aprofundada, relacionamentos afetivos, um percurso que não é abandonado. Assim, o público passa a ter noção de uma subjetividade desses personagens, além da objetividade de suas funções na narrativa. O arquétipo do policial, por exemplo, é diferente daquele mostrado na primeira versão do seriado de televisão *Dallas* (CBS, EUA, 1978-1991). O policial passou a ser visto não somente a partir do prisma de sua função profissional dentro da sociedade do mundo diegético (resolver crimes, prender delinquentes, solucionar casos médicos, etc.), mas também em um contexto de uma vida particular problemática. O herói dos seriados americanos, antes principalmente definido pela atuação na profissão, passou, portanto, a permitir maior identificação com o público. Séries mais complexas, como *Lost*,

¹⁹ Ver <http://darkufo.blogspot.com/2010/08/lost-mysteries-and-answers-complete-and.html/> Acesso em: 29 de agosto de 2012.

²⁰ ECO, Umberto. Innovation and repetition: between modern and post-modern aesthetics. In: *Dossiers de l'audiovisuel: feuilletton et séries*. Paris: Daedalus, 16, ago, 1987, p. 21.

propõem a “redescoberta dos heróis que acabam por dar a impressão de serem familiares” (JOST, 2007, p. 88), pois eles têm problemas “comuns” – financeiros, de relacionamentos, etc.

Os heróis televisivos, são também definidos por sua situação familiar (JOST, 2007, p. 89)²¹, pela construção psicológica e subjetiva dos enfrentamentos e problemas desenvolvidos paralelamente à narrativa principal. Conjunturas universais de crise familiar e difícil relação com a figura paterna foram alguns dos parâmetros que moldaram a densidade psicológica e a complexidade dos sobreviventes da ilha de *Lost*. Esse aprofundamento, feito nos *flashbacks*, mostrou as multifacetadas das identidades dos personagens.

Uma enquete criada por um fã no *SpoilerTV*, fórum anexo à comunidade *DarkUfo*, expressou como os fãs lidavam com a complexidade da construção dos personagens em *Lost*. Os membros da comunidade definiram, auto-organizaram-se e produziram sistemas de classificação e conceitos nativos para eles como “o que é complexidade?”. Segundo a postagem, para que um personagem pudesse entrar no *ranking* dos personagens mais complexos do seriado, ele precisava ter algumas características específicas. Estas vão ao encontro do processo desconstitutivo dos estereótipos nos seriados norte-americanos, bem como, da interiorização dos personagens, que permitiu a eles mostrarem suas multifacetadas através de ações vistas como inesperadas e injustificáveis dentro da diegese:

postagem 4

- O personagem tem segundas intenções?
- Possui caráter enganoso? Será que eles mentem? Será que eles têm planos escondidos?
- É um personagem difícil de entender?
- Será que eles têm uma série de traços de personalidade estranhas? Tais como teimosia, impetuosidade, ódio, ou autopiedade?
- Suas ações, por vezes, são confusas e/ou injustificadas?
- E alguns personagens parecem uma coisa, então nós descobrimos que eles são totalmente diferentes? (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Ainda sobre a multiplicidade e complexidade das características psicológicas e inter-relacionais dos personagens, em *Lost*, houve a desconstrução dos estereótipos durante as seis temporadas, aponta Gray (2009, p. 232-233). O personagem Sayid - torturador da Guarda Nacional Iraquiana de Saddam Hussein -, no início do seriado, foi recebido pelos espectadores norte-americanos pós-11 de setembro como uma figura a ser odiada, e chegou ao

²¹ Jost (2007, p. 123) afirma que nos atuais seriados “todas as histórias têm uma história A, na qual o herói é confrontado com problemas normais de sua profissão (resolver um mistério, encontrar um culpado, etc.), e uma história B, que narra suas dificuldades privadas ou pessoais, o que permite introduzir a problemática familiar no roteiro.”

fim da série como um mártir e amante inveterado, por ter salvado a vida de seus companheiros. Em *Lost* - série criada três anos após os atentados às Torres Gêmeas em Nova Iorque, e no mesmo ano do início da Segunda Guerra do Iraque - os personagens tiveram que enfrentar a mesma paranoia, promovida pela mídia, que tomou conta da população norte-americana: o medo do contato com o “Outro”, o “estrangeiro”. Os personagens que estavam no voo eram de distintas nacionalidades e tiveram que passar a conviver em uma ilha, um ambiente que se tornou de desconfiança e vigilância do outro. Ressalta-se o mote da segunda temporada do seriado: a descoberta e o contato com os “Outros” – moradores antigos e potencialmente hostis do lugar.

A violação da expectativa, o não cumprimento do comportamento esperado e estereotipado do personagem (com base nas experiências e conhecimentos subjetivos da audiência) levaram os consumidores-produtores a compartilhar suas teorias sobre o caráter dos personagens em comunidades como a *DarkUfo*, valendo-se de seus valores e ideologias. Uma das questões mais usadas pelos fãs dizia respeito à dubiedade da personalidade do personagem Benjamin Linus, apresentado na segunda temporada como líder dos Outros (nativos da ilha). “De que lado ele está? Dos outros, dos sobreviventes, da ilha, ou de si mesmo?” (DARKUFO, 2010, tradução nossa). Essa pergunta de um fã na comunidade provavelmente não foi respondida na diegese da narrativa, e continuou a ser feita em fóruns de discussão e grupos na internet. Fãs afirmaram que Linus, por sua caracterização inicial como personagem redondo e enigmático, foi “o mestre da decepção e o maior engano da ilha” (DARKUFO, 2010, tradução nossa), já que era apenas um homem manipulado por duas forças que representavam o bem e o mal. Dadas essas ausências de respostas e a complexidade da narrativa, coube aos espectadores desvendar os mistérios e as estranhezas de:

[...] histórias com mérito literário [...] que são eventos em um mundo dado como real, mas apresentam um novo mundo estranho, resgatam-no da obviedade. Complementar as lacunas deixadas no texto é algo que diz respeito ao leitor; em um sentido dado por Barthes: se tornar um escritor, um compositor de um texto virtual em resposta ao texto dado como real. No final, é o leitor que deve escrever, para ele mesmo, o que ELE entende que deve fazer com o texto. (BRUNER, 1986, p. 24, tradução nossa, grifo do autor)²²

²² Stories of literary merit, to be sure, are events in a “real” world, but they render that world newly strange, rescue it from obviousness, fill in the gaps that call upon the reader; in Barthes sense, to become a writer, a composer of a virtual text in response to the actual. In the end, it is the reader who must write, for himself what he intends to do with the actual text. (BRUNER, 1986, p. 24)

A complexificação dos personagens e de suas redes inter-relacionais no seriado norte-americano também pode ser vista pelo aumento dos núcleos de personagens principais (de três a quatro fixos por episódio, e alguns convidados por programa, que traziam conflitos que eram resolvidos no mesmo episódio) para uma rede de tramas e personagens interconectadas com o decorrer da série. *Lost* aproximou-se assim do conceito de novelização. Seus arcos narrativos desenvolvidos não podem ser consumidos de forma isolada e esporádica. Ao contrário, sem o acompanhamento contínuo, pode haver ruído na assimilação do espectador. As características humanas (dilemas morais, crises existenciais, dúvidas) foram desenvolvidas de forma diluída na sequência dos episódios e são importantes para a compreensão do modo de agir dos sobreviventes perante o grupo e a ilha, muitas vezes aparentemente ilógicos: agindo contra seus próprios instintos de sobrevivência.

Os fãs reconheceram a presença de um número excessivo de personagens, em comparação a outras séries de televisão norte-americanas, as quais estavam acostumados a consumir. Eles criaram tabelas para organizar o número de personagens e as frequências de aparições de cada um deles nos episódios, durante as seis temporadas de *Lost*. As tabelas foram criadas coletivamente através de sistemas *wiki* e disponibilizadas *online*.

Character	Episode																		Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		E
Kate	*	*	*		*										*	*	*	*	*	14
Locke	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	16
Jack	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	17
Sayid	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	15
Sawyer	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	12
Jin	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	13
Sun	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	12
Hurley	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	16
Ben				*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	13
Richard				*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	10
Desmond	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	8
Claire		*	*	*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	13
Man in Black	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	16
Miles		*	*	*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	14
Frank	*	*		*		*		*		*		*	*	*	*	*	*	*	*	12
Ilana																				9
Juliet																				4
Rose																				4
Charlie																				4
Bernard																				4
Boone																				3
Libby																				3
Charlotte																				2
Daniel																				2
Eloise																				2
Penny																				2
Pierre																				3
Shannon																				2
Michael																				1
Ana Lucia																				1
Christian																				1
Walt																				2

Figura 1 - Compilação feita pelos fãs do número de personagens e da recorrência de suas aparições²³

Dado o percurso punitivo dos personagens, tendo a ilha como instância julgadora, os fãs mantiveram a interpretação de que a ilha era um lugar de redenção e punição para aqueles

²³ Fonte: <http://www.lostpedia.com>. Acesso em 02 de julho de 2012.

que antes tinham cometido “erros” graves. Os usuários do *DarkUfo* continuaram a se questionar se a ilha seria uma versão do purgatório cristão onde os sobreviventes deveriam se redimir e construir “novas vidas”. Deste modo, o afastamento e a partida dos personagens para uma localidade isolada representava a oportunidade de um novo nascimento como sujeito – novamente o discurso religioso foi resgatado pelos fãs. Mesmo após o fim da série, a metáfora do purgatório permaneceu presente nas discussões na internet. Estavam todos mortos desde o primeiro episódio, como afirmou um dos usuários da comunidade:

Postagem 5

Acho que eles estavam no purgatório a partir do momento em que desembarcaram na ilha, e a realidade alternativa também fez parte do purgatório; apenas um final feliz para os ensaios feitos no purgatório real. Como Jacob disse - ele não poderia dizer-lhes [aos personagens] o que fazer, ou não contaria. Eles tiveram a oportunidade de redimir-se dos erros que cometeram na vida nesta ilha, e tiveram que descobrir isso e escolher um sacrifício antes de partir para uma existência melhor. Algumas pessoas ainda não estavam prontas, o que deixa uma abertura para outro programa um dia... (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa).

Os produtores executivos da série, Damon Lindelof e Carlton Cuse, encarregados pelo grupo *ABC/Disney* para serem porta-vozes da verdade e da canonicidade do seriado, logo desmentiram essa suposição, através de entrevistas dadas a diversos meios de comunicação durante os seis anos de exibição (2004-2010). A relação entre o que se espera do seriado, o que é dado na narrativa e as respostas dos produtores, através das possibilidades de interação da *web 2.0*, será discutida no segundo capítulo desta dissertação, por meio da análise dos enunciados e discursos dos fãs da comunidade *DarkUfo* nos últimos três episódios do seriado.

O pronunciamento dos produtores, entretanto, não foi comprado pelos espectadores que discutiam a série nas comunidades *online* (como a *DarkUfo*) depois da transmissão do último episódio. Isso mostra uma dissonância entre as interpretações dos espectadores e aquilo que foi dado como real na narrativa:

Postagem 6

Realmente? REALMENTE? Depois de toda essa promessa de que não seria o purgatório. Era o... PURGATÓRIO!? Então eventualmente eles todos morreram e pararam lá? Então vamos pular toda a história até essa parte e seguir em frente? Eu estou mais do que bravo agora e me sinto insultado. Não há absolutamente nenhuma lógica no purgatório da realidade alternativa para a história da ilha... e a história da ilha era com o que eu me importava. Não sei quanto a vocês... mas eu quero quebrar algo agora. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

A criação de perguntas, cuja busca por respostas desde a primeira temporada de *Lost* gerou movimentação dos fãs nas redes de discussão e produção de conteúdo digitais

(comunidades *online*, fóruns, enciclopédias abertas como a *Lostpedia*²⁴), também se deveu à organização espacial dos acontecimentos da narrativa. O fluxo informacional de dúvidas e teorias enunciadas na internet só cresceu durante o segundo ano de exibição da série; bem como, as camadas do mundo espacial da ilha. Na série, uma escotilha subterrânea foi descoberta pelos personagens John Locke e Boone no interior da floresta, possibilitando a descrição de um novo conjunto de grupos de personagens, e espaços semelhantes aos níveis espaciais da exploração nos *videogames*: feita por camadas, de modo a complexificar a organização mental cartográfica do espaço narrativo pelo espectador. O sucesso de *Lost*, segundo a afirmação de um usuário de uma comunidade *online* de discussão, deu-se pela mistura entre a importância dada pelos fãs aos personagens e o espaço diegético, que abarcava a maior parte das referências mitológicas do programa:

Postagem 7

LOST sempre foi impulsionado pelos personagens, a maioria dos episódios tem mais de 40 % do tempo devotada para os flashes. A ilha era um sub-plot incrível, e eu não sei se qualquer definição dada seria suficiente... na verdade eu considero que as pessoas estariam em um maior pé-de-guerra se a história tivesse sido totalmente explicada, o que não seria possível no tempo que a produção tinha para cobrir. O que eu mais gosto da mitologia da ilha é que existem tantas pistas e respostas em cada episódio para redescobrir quando assiste a ele de novo, e ainda existem muitas teorias sobre o que é a ilha, a luz, etc. sendo criadas. Há muitas discussões para serem lidas, especialmente nos fóruns de LOST. (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa)

Essa complexidade espacial e de personagens continuou a ser desenvolvida na segunda temporada da série. A primeira cena do ano (episódio *Man of Science, Man of Faith*) mostrou um homem de meia-idade acordando e fazendo exercícios matinais em uma habitação em local e data indistinguíveis, apesar de indicações iconográficas e arquitetônicas que remontavam ao estilo *kitsch* dos anos 1970. Discos de vinil, decoração característica da década e um computador de tela verde no qual ele digitava os números 4, 8, 15, 16, 23 e 42 de maneira aparentemente habitual. Essa rotina foi interrompida pelo barulho da explosão da “tampa” da escotilha. Esses números (e a soma deles: 108) foram repetidos isoladamente em objetos dos cenários na primeira temporada e passaram a ser regularmente referenciados na série, o que gerou várias teorias sobre o significado e a importância deles na diegese da trama. Os números atuaram como capacidades negativas, ou seja, “criaram lacunas na narrativa de modo a evocar a sensação deliciosa de incerteza, mistério ou dúvida na audiência” (LONG,

²⁴ Enciclopédia *online* colaborativa criada por fãs. <http://www.lostpedia.com/> Acesso em 20 de junho de 2012.

2007, p. 53). Assim, o crescimento do número de mistérios na mitologia do seriado gerou como resultado comentários e especulações como o seguinte:

Postagem 8

Em um episódio desta temporada, vimos o número 108 no farol com o nome Wallace. Eu acho que essa pessoa pode ser muito importante. Eu acho que Wallace é apenas um apelido, como Jeremy Bentham. Mas desta vez não é John Locke, é Desmond Hume! Você deve estar se perguntando, por que diabos penso isso? Todos conhecemos Desmond, o cara da escotilha na segunda temporada. Ele era o único que colocava os números no computador a cada 108 minutos. Nós também vimos a marcação de 108 no relógio de Penny quando Desmond girou a Chave da escotilha. A música “Make Your Own Kind of Music” que tocava com Desmond na escotilha é interrompida pela explosão depois de 1:08. Eu também encontrei outra coincidência engraçada: 'Wallace', o nome, me faz pensar em William Wallace, que também era escocês! Pode ser um sinal. Outra coisa que eu gostaria de compartilhar: $4 + 8 + 15 + 16 + 23 + 42 = 108$. (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa).

Além dos números e outros mistérios inseridos na trama, novas conexões entre os personagens e os caminhos seguidos por eles em suas vidas foram percebidas pelos fãs de *Lost*. Exemplo disso é o encontro entre Jack e Desmond em um estádio, mostrado nos *flashbacks* de Jack durante o primeiro episódio da segunda temporada (*Man of Science, Man of Faith*). Nesse episódio, Jack reconheceu Desmond como o homem que guardava a escotilha que acabara de ser aberta na ilha, um encontro que certamente não ocorrera apenas por coincidência. Essas e muitas outras conexões podem ser observadas no gráfico seguinte, criado por um fã para demonstrar a complexidade das relações entre personagens no seriado.

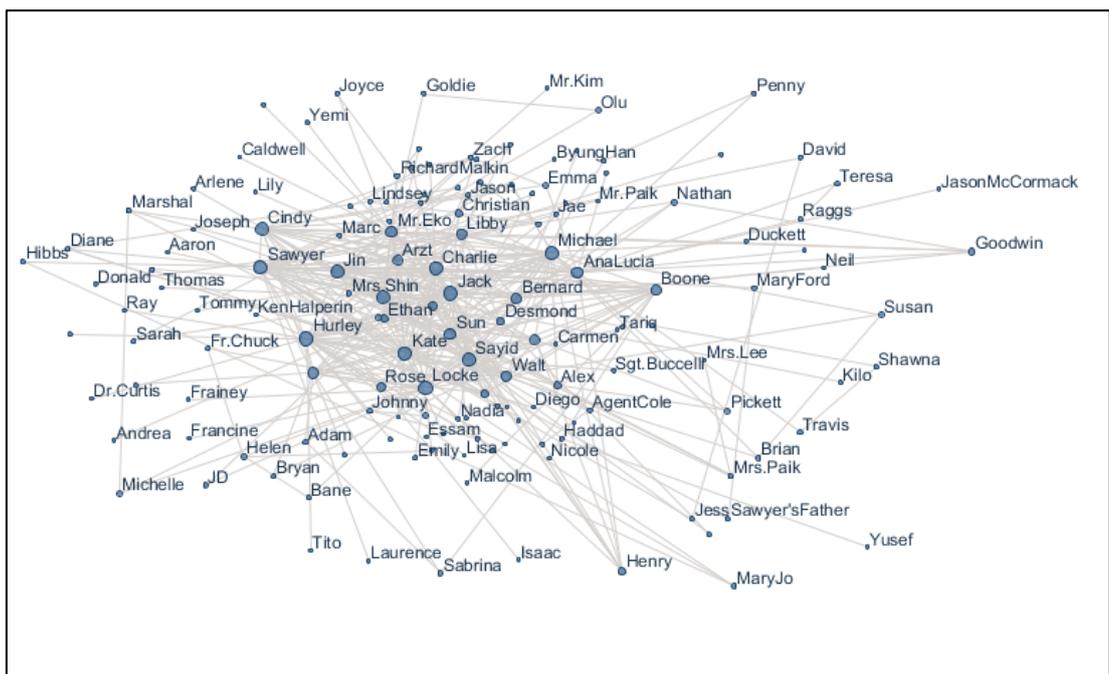


Figura 2 - Conexões entre personagens da primeira e segunda temporada.²⁵

Por fim, o grande número de conexões entre personagens é descrito por Steven Johnson (2005, p. 51) como outra característica da complexificação das narrativas seriadas televisivas. Segundo o autor, lidar com tantas redes sociais e um grande número de personagens exige um maior nível de trabalho cognitivo (relacionar, fabular e organizar os dados da narrativa) do espectador para conseguir compreender a trama. Os leitores interessados em buscar compreensões mais profundas de como relacionar toda a narrativa do seriado a um tópico, um tema específico ou a um “sentido maior”, como amor, vida e morte; ou através de enunciados que explicitem a filiação do conteúdo da narrativa a determinados regimes de verdade, como uma religião ou corrente filosófica, “são mais persistentes na busca da integração de materiais inesperados” (HUNT; VIPOND, 1984, p. 274) da narrativa.

Pode-se interpretar o trabalho exigido para compreender vários enredos dentro de uma narrativa através dos estudos cognitivos/narratológicos sobre o processo de leitura de Russell Hunt e Douglas Vipond (1984, p. 272). Os autores criam um modelo analítico que auxilia na compreensão da apreensão e do acesso desses “pedaços” de narrativa na memória de cada indivíduo:

[...] a informação trazida nos episódios anteriores ficará provavelmente retida na memória de curto prazo porque o leitor está tentando criar pedaços que transpassam as bordas dos episódios. Portanto, esses leitores deverão ser mais rápidos do que aqueles que são movidos pela história dos personagens na verificação das provas dadas nos episódios anteriores. (HUNT; VIPOND, 1984, p. 274, tradução nossa)²⁶

Junta-se a essa gama maior de fragmentos de enredos dentro de uma mesma trama a ausência de “setas intermitentes” na narrativa, ou seja, dicas na forma de “informação que o público precisa para compreender a trama seguinte” (JOHNSON, 2005, p. 59). Para o autor, isso ocorre quando, por exemplo: “em um roteiro de ficção científica introduz o leigo em algum laboratório avançado que está sempre pedindo aos chatos de galocha da ciência para explicarem o que estão fazendo com aquele acelerador de partículas” (JOHNSON, 2005, p. 59).

²⁵Infográfico criado por um fã disponível gratuitamente sob Licença *Creative Commons* de atribuição em <www-958.ibm.com/software/data/cognos/manyeyes/visualizations/lost-seasons-1-and-2-character-con>. Acesso em: 14 de junho de 2012.

²⁶[...] Information drawn from previous episodes should be more likely to be retained in working memory because the reader is attempting to create chunks that reach across episode borders; thus such readers should be faster than story-driven readers at verifying probes drawn from previous episodes. (HUNT; VIPOND, 1984, p. 274)

Em *Lost*, ao contrário do exemplo acima, os elementos do espaço narrativo foram dados com pouca explicação, e os personagens apresentados de forma abrupta. Quase todo início de temporada trazia um novo núcleo de pessoas que chegava à ilha. Núcleo que passava a integrar os personagens principais, não os secundários. Esse modelo é diferente dos seriados televisivos tradicionais, em que mantem-se um grupo fixo de personagens por episódio, e apenas os coadjuvantes mudam com tempo. Na segunda temporada, houve a introdução dos personagens Desmond, Ben e da *Iniciativa Dharma*, organização que havia feito experiências na ilha. Na terceira, os “Outros” (habitantes hostis da ilha) foram apresentados. No quarto ano, um navio cargueiro chegou à ilha trazendo mais indivíduos que passaram a fazer parte das redes sociais dos personagens. No ano seguinte, os personagens viajaram no tempo e conheceram os membros da *Iniciativa Dharma* de 1970; e no último ano, uma “realidade alternativa”, na qual o avião não havia caído na ilha, foi inserida com réplicas dos personagens já conhecidos em outras situações. Todos esses personagens foram adicionando novas situações na trama, e assim como o seriado *Hill Street Blues* (NBC, EUA, 1981-1987)²⁷, exemplo de complexidade seriada analisada por Steven Johnson, “não ofereceu distinção entre as tramas dominantes e as secundárias; cada narrativa tem seu próprio peso no *mix*” (JOHNSON, 2005, p. 55).

Dentre os personagens da trama, Jacob foi a figura misteriosa da ilha que mais despertou curiosidade nos fãs de *Lost*. Seu nome era citado no seriado desde a segunda temporada como líder da ilha e mediador de seus poderes, mas sua verdadeira identidade só foi apresentada na penúltima temporada. Nesse intervalo de tempo, nas comunidades *online*, várias teorias e especulações tentaram explicar a identidade de Jacob, parte da mitologia de um mundo complexo criado durante as seis temporadas.

Postagem 9

Parece-se com Locke vestido de Jesus vivendo no século 19... ou apenas um antepassado de Locke do século XIX, que chegou à ilha, provavelmente, no [navio] Black Rock quando enalhou espaço-tempo deformado da ilha. Richard Alpert provavelmente também era um habitante original. Eu acredito que ele realmente esteve na ilha durante séculos, desde o tempo da estátua de 4 dedos e as ruínas dos outros (a coluna onde o pai de Locke foi amarrado, etc.) É por isso que ele não envelheceu nos últimos quarenta anos desde que conheceu Ben. Se Locke está vivo, talvez seja uma reencarnação dele! (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa)

Somente no último episódio da quinta temporada Jacob foi personagem central, dessa vez em *flashbacks*. Foi mostrado como ele apareceu na vida dos sobreviventes em

²⁷ Criada por Steven Bochco.

algum momento de suas vidas no passado e os influenciou a mudarem suas escolhas. Esse “toque mágico”, ou a influência de Jacob promovendo a vinda de todas as pessoas para a ilha, foi reiterada em uma conversa no início do episódio. Jacob, sentado à beira-mar, conversava com seu suposto inimigo, que, ao ver um barco no horizonte, afirmou que Jacob tinha formas de “trazer as pessoas à ilha”, mas que os humanos sempre “vêm, corrompem, e destroem, e que tudo termina da mesma forma” (LOSTPEDIA, 2010, n.p.)²⁸

Na última temporada, houve uma quebra da construção temporal e narrativa dos episódios. Nos cinco primeiros anos, a maioria dos capítulos usou *flashbacks* e *flashforwards*. Em 2010, um dos fatores que mais intrigou os fãs foi a natureza dos *flash-sideaways*: cenas e histórias de uma (possível) realidade alternativa à proposta no início da série – um mundo no qual o avião não caiu na ilha. Tom Sloopweg descreveu esse mundo possível, aceito como real na diegese pelo espectador, e o uso desse recurso narrativo em *Lost*:

[...] cada episódio contém uma visão alternativa da vida de um personagem em uma realidade paralela. O final da quinta temporada deixou duas situações narrativas e possibilidades justapostas durante a sexta: (1) as consequências de uma tentativa frustrada de destruir a ilha, que trouxe os personagens reminiscentes de volta para o tempo ‘original’ da série (alguns foram enviados para o ano de 1977 depois de um incidente eletromagnético) e (2) um aparente universo paralelo em que a destruição da ilha aconteceu, e consequentemente o Voo 815 da Oceanic Airlines aterrissa de forma segura no aeroporto de Los Angeles. O “mundo alternativo” de 2003 é significativamente diferente, e enquanto no “mundo real” de *Lost* havia a progressão para um clímax, o mesmo acontecia no até então conhecido ‘universo paralelo’. Assim como as outras estratégias narrativas (referindo-se aos *flashbacks* e *flashforwards*), os *flash-sideaways* estão interligados com a situação principal e o desenvolvimento de seu *plot*. (SLOOTWEG, 2011, p. 70-71, tradução nossa, grifo nosso)²⁹

Essa realidade mais uma vez foi interpretada pelos fãs como o purgatório. O quinto episódio dessa temporada trouxe mais uma camada de exploração espacial da narrativa, mostrando um local da ilha ainda não conhecido; e mais conexões entre as vidas dos personagens. Mostrou-se o mecanismo de manipulação e controle de Jacob sobre aqueles que

²⁸ Transcrição de trecho do roteiro do episódio feita pelos fãs. Disponível em: http://lostopedia.wikia.com/wiki/The_Incident,_Parts_1_2_transcript/.

²⁹ [...] every episode contains a character centered flash-sideaway cluster. The fifth season's finale ushered in two narrative situations that are juxtaposed throughout the sixth season: (1) the aftermath of an attempt to destroy the island, which evidently did not come to pass, since the remaining characters are back on the Island in their original time-frame; and (2) a seemingly parallel universe where the destruction of the island did happen and Oceanic flight 815 safely arrives at LAX airport in Los Angeles in 2003. The character-centered flash-sideaways together convey story information of a significantly different 2003 world after their arrival on LAX. As the last season's primary situation on the island progresses towards its end the parallel world also comes to a climax on a similar pace: like the other two temporal ordering devices, the flash-sideaway clusters are intertwined with the primary situation and its plot development. (SLOOTWEG, 2011, p. 70-71).

chegavam à ilha. Ele interferia na condução de sua influência e de seu poder de trazer durante séculos aqueles que seriam os candidatos que poderiam substituí-lo como “guardião” do lugar. O farol (*Lighthouse*, título do episódio) visto pelos personagens Jack e Hurley não mostrava sua estrutura interna para aqueles que o observavam do lado de fora. Do lado de dentro, uma roda de madeira com 360 graus marcados podia ser girada. Cada grau representava um número de um candidato eleito por Jacob fora da ilha, e o posicionamento do compasso em cima de cada número fazia os espelhos mostrarem os ambientes e as situações nas quais os candidatos viviam, como câmeras de vigilância. Jacob, por sua vez, enxergava e interferia na vinda desses personagens à ilha, mas não podia ser visto.

A estrutura do farol de observação assemelha-se ao panóptico de Jeremy Bentham³⁰, filósofo do século XVIII, que desenhou uma prisão em que todos poderiam ser vistos por um guardião sem que nenhum deles visse o prisioneiro do lado ou os guardas. Essa proposição foi retomada por Michel Foucault em 1975 como metáfora para descrever o que considerava a “sociedade disciplinar” em que a governabilidade dos homens era mais facilmente atingida, mais eficaz e menos custosa vigiando os indivíduos, ao invés, ou antes, de puni-los. O panopticismo e a vigilância, segundo Foucault, trazem disciplina e fazem com que “o exercício do poder seja mais rápido, mais leve, mais eficaz, um desenho das coerções sutis para a sociedade que está por vir” (FOUCAULT, 1997, p. 173): a sociedade de controle. O panóptico era a metáfora dos modelos arquitetônicos e dos dispositivos das principais instituições que dominavam, docilizavam, organizavam e vigiavam a disposição dos corpos dos indivíduos e os disciplinavam desde o momento de seus nascimentos, como a Escola, a Igreja, os hospitais, os quartéis, etc.

Jack vê um instrumento de vigilância que funciona de modo similar à torre panóptica de Jeremy Bentham: o guardião ganha visão ao olhar através de uma série de espelhos posicionados uns contra os outros, como as janelas que se entrecruzavam localizadas nas celas dos prisioneiros de Bentham. O que Jack vê nos espelhos, enquanto ele move a roda que os segura presos é a casa onde viveu na infância, sob o sol. É nesse momento que ele nota a extensão do poder de vigilância de Jacob, e, subitamente quebra os espelhos em pedacinhos. A disposição dos espelhos entrecruzados dentro da torre ao invés de celas de prisioneiros não existentes demonstram que a tarefa do guardião é da mais profunda solidão. Enquanto ele monitora os outros, Jacob torna-se ele mesmo prisioneiro de uma função, que, como vimos em *Across The Sea*, ele não escolheu. Ao quebrar os espelhos, Jack pode ter tentado encontrar uma linha de fuga para uma função que se tornaria sua, exercitando seu livre arbítrio, ainda que, de modo doloroso, assim como

³⁰ O personagem John Locke, ao sair da ilha, é visto por um sistema de vigilância de câmeras instalado no deserto tunisiano e recebe uma identidade falsa de nome Jeremy Bentham.

Jacob, ele sabia que não tinha outras opções. (LOMBARDI, 2011, p. 95, tradução nossa).

O funcionamento do farol de Jacob também pode ser entendido como uma metáfora para a estrutura narrativa do seriado, já que, “quando os espectadores veem, junto a Jack, as imagens passadas do início das vidas dos personagens, refletidos nos espelhos, eles são levados a ver esse episódio como um comentário de toda a série” (LOMBARDI, 2011, p. 95), em que as analepses mostram gradualmente a construção subjetiva desses personagens desde a juventude. Se seguirmos “a metáfora de que os flashes de luz são enviados pelo farol, que através de seus espelhos refletiram as vidas individuais de cada personagem, nós identificaremos cada episódio individual do programa mostrando o que cada *flash* do farol refletia” (LOMBARDI, 2011, p. 95). Deste modo, “quando Jack quebra os espelhos, não há dúvidas de que a narrativa do seriado estava chegando ao fim” (LOMBARDI, 2011, p. 95), o fluxo de reflexos e representações da vida pré-ilha dos personagens nas analepses estaria no fim, dando lugar a episódios que concluíssem a história deles.

A “vigilância generalizada” (LOMBARDI, 2011, p. 95) de Jacob permitiu que ele exercesse seu poder de forma privilegiada e manipulasse a vinda de seus “candidatos” à ilha, controlando e movendo seus corpos em busca da realização de um objetivo maior: derrotar a outra força que buscava assumir o controle da ilha. O farol onde ele agia, a estrutura arquitetônica de vigilância da ilha só foi explorada na última temporada, assim como outros templos e localidades do território, mostrando uma construção gradual e complexa do espaço diegético. A relação entre o espaço na trama e as propostas do panopticismo também foi percebida por membros da comunidade *DarkUfo*, mostrando mais uma vez que uma das capacidades dos fãs do seriado era a de buscar relações intertextuais com outras obras, como veremos no comentário a seguir de um blogueiro que participava da comunidade. Ele também relacionou obras dos filósofos Jeremy Bentham e Michel Foucault:

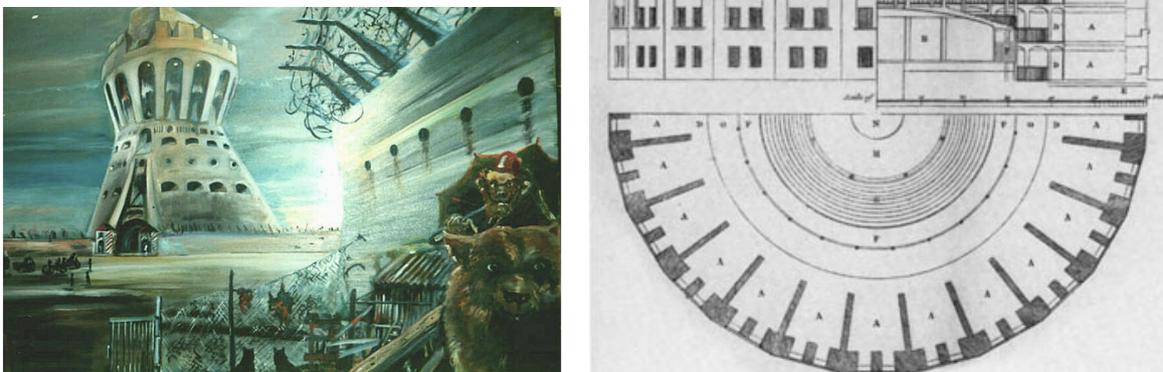
Postagem 10

Uma construção circular. Os prisioneiros em suas celas, ocupando a circunferência, os oficiais no centro. Por persianas, os inspetores observavam escondidos... os prisioneiros não podiam saber quando estavam sendo observados: daí o sentimento de uma espécie de onipresença – todo o lugar poderia ser observado com pouca ou sem alguma movimentação. Uma estação se encarrega da inspeção e tem a visão mais perfeita de cada uma das celas. Substitua algumas palavras do mundo de *Lost*, e... Um arquipélago isolado... os passageiros na praia, ocupando a circunferência. Os hostis ficavam no centro. Por câmeras e outros artificios, os Outros observavam escondidos... os passageiros não podiam saber quando estavam sendo observados: daí o sentimento de uma espécie de onipresença na ilha. Um homem ou uma empresa no centro inspecionavam cada escotilha com perfeição.

O filósofo francês Michael Foucault comparou o Panóptico com a sociedade moderna, e advertiu que "a visibilidade é uma armadilha." [...] Jacob, quem criou e implementou o sistema de escotilhas para uma variedade de experimentos, também blindou sua verdadeira identidade daqueles que estava estudando. (DARKUFO, 2010, n.p. tradução nossa, grifo nosso)³¹



Figuras 3 e 4 - O farol visto pelo lado de fora e de dentro³²



Figuras 5 e 6 - Visualização do exterior de uma estrutura panóptica³³ e desenho original de Jeremy Bentham, de 1785, analisado por Michel Foucault em "Vigiar e Punir" (1975).

Esse mundo ficcional e espacial de *Lost* foi construído de modo gradual e complexo. Os elementos citados e a quantidade de espaços descobertos na ilha (as escotilhas, acampamentos da *Iniciativa Dharma*, templos na mata, a caverna de luz, o farol de

³¹ <http://www.docarzt.com/lost/lost-theories/jeremy-bentham-the-panopticon-and-the-island/> Acesso em 22 de agosto de 2012.

³² <http://losteastereggs.blogspot.com/2010/02/episode-6x05-lighthouse-lighthouse.html>. Acesso em 08 de junho de 2012.

³³ Disponível sob licença Creative Commons de Atribuição no seguinte endereço eletrônico: <http://www.flickr.com/photos/96197859@N00/3716236/sizes/z/in/photostream/>. Acesso em 9 de junho de 2012.

No fim da série, chegou o momento em que a teoria dos fãs (a ilha como purgatório) concretizou-se de outra maneira. Os últimos episódios do seriado narraram a saga do personagem Jack e dos outros sobreviventes, e a tentativa de saírem da ilha utilizando o avião que ali estava. Parte deles tentou fugir da ilha em um submarino, mas o “Homem de Preto”, uma entidade que no seriado representava o mal personificado, havia deixado uma bomba no veículo, que explodiu e matou alguns personagens. Na realidade “paralela” da série, o personagem Desmond conseguiu aliciar outras pessoas e as reuniu em uma festa, levando-as depois para uma igreja. O seriado terminou quando, na realidade "1", Jack finalmente matou o monstro e depois morreu observando seus colegas partirem no avião que estava na ilha.

Os fãs descobriram que a “realidade paralela” não era paralela, mas um purgatório para aqueles que estiveram na ilha. Jack reencontrou o espírito de seu pai e todos os personagens mortos foram acolhidos por uma luz quando as portas da igreja abriram-se, indicando ali que estariam passando a uma nova vida, saindo do purgatório. Essas cenas deixaram abertas interpretações dos fãs de acordo com a identificação deste texto com discursos religiosos:

Postagem 11

O Purgatório implica que *Lost* é um programa católico, no entanto, a figura na janela na Igreja, no final do episódio mostra que muitas religiões foram utilizadas. Eu não sou um grande fã da religião tentando estourar a cabeça para fora da cuca para mostrar uma mensagem oculta, não foi o que aconteceu. O que aconteceu foi simplesmente a morte, o lugar que se vai seguir, seja a partir do cristianismo, o budismo, ou até mesmo evolucionismo. (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa).

Podemos dizer que a complexidade de *Lost* está fragmentada em vários aspectos supracitados: a interiorização dos personagens, e a expansão e complexidade de suas redes sociais; o uso a esmo de intertextos; a criação de um mundo narrativo espacial que induz o espectador a uma experiência similar a de exploração em *videogames*. Dadas essas características, podemos afirmar, portanto, que a complexidade narrativa de *Lost* se deu em pelo menos quatro domínios: complexidade do espaço físico diegético; social (relações entre personagens); psicológica (personagens modeladas); e estrutural (número de tramas que acontecem em paralelo). Valendo-se desse universo diegético que transpassou a ilha, a emissora e os produtores encontraram outras mídias como formas de expandir esse mundo e essas histórias. *Lost* passou a ter complexidade interna e externa para além do programa de televisão. Isso porque, a partir da segunda temporada, com o seriado consolidado na grade de programação e gerando burburinho nas comunidades *online* e redes da internet, *Lost* tornou-se um produto transmidiático, ou seja, sua narrativa foi fragmentada e distribuída em outras

mídias além da televisão, como jogos eletrônicos, *sites*, livros, episódios para aparelhos celulares, etc. Gerou conteúdo suficiente para que fãs fizessem uso de uma cognição distribuída com o intuito de reunir os fragmentos do seriado para além da série de TV em comunidades *online*.

1.2 *Lost*: um produto transmídia

O seriado *Lost* está imerso no paradigma que controla grande parte das produções da indústria do entretenimento audiovisual, a convergência midiática. Seus consumidores fãs passaram a ter de convergir e juntar informações para desenvolver e completar arcos narrativos dentro de suas mentes, e compartilharam *insights* e descobertas sobre o rumo da trama na internet. A narrativa central de *Lost* está na televisão, mas extensões e conteúdos distribuídos em uma abundância de plataformas incentivaram debates com o suporte da inteligência coletiva, tentativas de encaixar um quebra-cabeça diegético que pode ser montado de várias formas. Em outras palavras, as narrativas complexas serializadas estão

[...] agora sendo estendidas para além do meio da televisão em episódios, histórias em quadrinho em formato digital ou impresso, jogos de computador e jogos de realidade alternada. Cada um desses meios se torna novas fontes de renda e cada uma delas alimenta a fascinação da audiência pela obra (pelo menos, isto é, quando essas extensões são de qualidade comparável e [funcionam] até aquele momento ainda imprevisível em que o mercado fica saturado e interesse saciado). A indústria chama essas práticas de “entretenimento transmídia.” (JENKINS et al., 2013, p. 134, tradução nossa)³⁴

A audiência, munida das ferramentas da *web 2.0* e posteriormente dos dispositivos móveis de conectividade ubíqua, passou a ter a possibilidade de discutir, criticar e sugerir mudanças nos rumos da série e de suas extensões transmidiáticas (ainda que controlada por um grande conglomerado midiático, a *ABC/Disney*), bem como, organizar os fragmentos narrativos de cada plataforma. Uma narrativa transmídia como *Lost* é “caracterizada pela arte de construir mundos” (MASSAROLO; ALVARENGA, 2010, p. 5), e também pelas possibilidades de interação e atingimento promovidas por seus atributos e por sua distribuição:

³⁴ These complex serialized narratives are now extending beyond webisodes, printed and digital comics, computer games, and alternate-reality experiences, each becoming new sources of revenue and each further fueling audience fascination (at least, that is, when these extensions are of comparable quality and up until that still-unpredictable moment when the market becomes saturated and interest satiated). The industry calls such practices “transmedia entertainment” (JENKINS et al., 2013, p. 134)

Basicamente, a lógica dessa abordagem transforma a narrativa transmídia num novo paradigma para o entretenimento, permitindo ao público interagir com um mundo quebrado em várias partes; filmes/mundo ou mundo/enigmas cuja resolução depende das capacidades investigativas dos usuários das redes sociais, oferecendo como recompensa novos *insights* e novas experiências. (MASSAROLO, 2010, n.p)

Henry Jenkins (2009b) citou projetos que se enquadram nesse modelo, como os seriados norte-americanos *Heroes* (NBC, EUA, 2006-2010) e *Lost*, e deu sua visão acerca da recepção e apropriação coletiva das informações pelo público. O fenômeno da convergência, dentro do qual as narrativas transmídia multiplataformas estão inseridas, ocorre

[...] dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. (JENKINS, 2009b, p. 30)

Embora seja em sua essência uma obra feita para a TV, *Lost* desenrolou sua narrativa em várias mídias e formatos. É necessário deixar claro que tipo de materiais passou a fazer parte do mundo de *Lost* e de que modo eles integraram-se ao universo, iniciado com a transmissão do primeiro episódio da série no terceiro trimestre de 2004.

De natureza palpável e escrita, surgiram várias publicações oficiais: uma série de livros ficcionais que permeiam situações decorridas nas vidas de personagens que aparecem no seriado. O livro *Bad Twin*, por exemplo, publicado em 2006, teve a autoria atribuída a Gary Troup, passageiro do voo 815, morto, esquartejado e sugado por uma turbina do avião que permaneceu ligada na praia da ilha no primeiro episódio do seriado, após o acidente no dia 22 de setembro de 2004. O personagem existia dentro da diegese do capítulo televisivo, mas foi encontrado em outra história consumida através de outro meio, com diferentes propriedades. Um texto escrito gera leituras e percepções diferentes daquelas de uma adaptação para um curta-metragem em vídeo, por exemplo, (DENA, 2009, p. 155) quando traduzido e transposto para outro modo semiótico, torna-se um novo texto.

A personagem Gary Troup, morta no primeiro episódio da série, extrapolou o mundo ficcional em direção à realidade ao ter seu livro lançado em lojas físicas e digitais. Troup teve a função de “pista migratória” (LONG, 2007, p. 20), ou seja, foi um “sinal que parte de uma mídia para outra mídia – o modo como vários caminhos narrativos são marcados pelo autor e localizados por um padrão de ativação dos espectadores” (LONG, 2007, p. 53). Também foi

uma extensão diegética, ou seja, um elemento do universo ficcional que aparece em uma plataforma como sendo parte do mundo “real” (ASKWITH, 2007). Ao reconhecer a reprodução do mesmo personagem (Gary Troup) em duas diferentes plataformas de contar histórias, o usuário percebeu que se tratava de um mesmo universo narrativo fluindo de distintos modos e por vários meios (nesse caso supracitado, os modos visuais e escritos nos meios audiovisuais e escritos). Por modo semiótico, usa-se a definição de Kress (2004, p. 06):

Eu uso o termo “modo” para os recursos para representação contruídos socioculturalmente e “meio” como o termo para designar os modos de distribuição desses modos-como-sentidos, ou seja, mensagens. Essas tecnologias, - de representação, e os modos de disseminação [de sentido] são sempre independentes e interdependentes uns aos outros. [...] Elas [as mídias] são distintas, com distintas affordances (para seus modos) e distintas constituições (para as mídias). (KRESS, 2004, p. 6, tradução nossa)³⁵

Os romances descritos no parágrafo anterior não foram as únicas produções impressas licenciadas pela equipe de produção de *Lost*. A *Lost Encyclopaedia* foi autorizada pelos produtores executivos Carlton Cuse e Damon Lindelof e comercializada após o término da última temporada do seriado. Ela é uma publicação que adota o padrão das tradicionais coleções de enciclopédias como a *Encyclopaedia Britannica*: com verbetes menores, que eram resumidos a textos; e verbetes maiores, com ilustrações.

No caso da versão desse tipo de produção referente a *Lost*, as notas referenciavam: personagens, a fábula e o percurso narrativo de cada um deles; lugares das escotilhas da *Iniciativa Dharma*; informações técnicas sobre os episódios; artefatos diegéticos (como detalhes técnicos sobre a bomba nuclear enterrada na ilha desde a década de 1950), mostrados a partir da quinta temporada do seriado na televisão. O formato tradicional das enciclopédias impressas por si só parte do uso de vários modos de produção sígnica: imagens, gráficos e texto. Possui, portanto, características multimodais e hipertextuais, visto que em grande parte dos verbetes, além de possuir ilustrações, valia-se do uso de apontadores para outros itens do catálogo.

³⁵ I use the term “mode” for the culturally and socially produced resources for representation and “medium” as the term for the culturally produced means for distribution of representations-as-meanings, that is, as messages. These technologies—those of representation, the modes and those of dissemination, the media—are always both independent of and interdependent with each other. Each has its own quite specific powers and effects. [...] They are distinct, with distinct affordances (for the modes) and distinct facilities (for the media). (KRESS, 2004, p. 6)



Figura 8 - A enciclopédia canônica de *Lost* (1500 imagens em 400 páginas)

No hiato entre a exibição da segunda e da terceira temporada da série na TV treze “mobisódios” – episódios com a duração de dois a três minutos em formato para dispositivos móveis – mantiveram os fãs acompanhando complementações da diegese da série. Essas “peças” do quebra-cabeça de *Lost* eram disponibilizadas gratuitamente apenas para usuários da operadora de telefonia celular *Verizon*, nos EUA. Como eram arquivos digitais baixados nos aparelhos, foram convertidos para outros formatos e disponibilizados na internet nas comunidades, *sites* de fãs³⁶ e plataformas de compartilhamento de arquivos. Foram vistos mais em computadores do que em celulares, uma vez que a distribuição original foi para um pequeno público (pessoas que possuíam *smartphones* e eram clientes de determinada operadora em 2006), e o acesso à rede de computadores atingia um público maior.

Dos treze mobisódios, o último, de título *So it begins*, foi filmado sob a perspectiva do olhar do cachorro Vincent, que chegou à ilha junto com seu dono no voo 815. O episódio de dois minutos inicia-se com a visão do cachorro, que é chamado pelo personagem Christian, pai de Jack. O homem, que em teoria estava morto, agradeceu o cão e pediu para que Vincent acordasse Jack no bambuzal – cena que iniciou o primeiro episódio da série na televisão. Essa cena, divulgada dois anos depois do início da série, trouxe um elemento que pôde mudar a compreensão da série. Até o momento, não se sabia se as visões de Christian, por seu filho, eram alucinações ou se o corpo de Christian Shepard estava realmente vagando pela ilha.

³⁶ <http://darkufo.blogspot.com/2007/11/lost-mobisode-1-missing-pieces-watch.html>. Acesso em 11 de julho de 2012.

Sabendo que o cachorro foi capaz de vê-lo e que essa visão foi a causa de Jack ter acordado, os fãs puderam inferir que Christian (ou seu corpo), de alguma forma, estava vivo na ilha. Um elemento foi inserido em uma plataforma midiática, mas pôde mudar toda a compreensão da narrativa que fluía em várias mídias como um todo. É o que Henry Jenkins (2011b, n.p) descreve como “compreensão aditiva”. Segundo o autor, esse elemento é essencial para uma narrativa transmidiática efetiva.

O termo cunhado pelo *designer* de *videogames* Neil Young refere-se aos “modos como novos textos adicionam peças de informação que nos forcem a revisitar o entendimento da ficção como um todo”³⁷. Este novo texto foi introduzido nos curtos episódios feitos para telefones celulares, mas se conectou à narrativa da televisão e adicionou uma informação importante à trama. Ao considerar que nem todo leitor de *Lost* consumiu esse mobisódio, podemos inferir que aqueles que o viram tiveram uma leitura do todo diferente daqueles que não usaram essa plataforma.



Figuras 9, 10, 11 e 12 - Imagens capturadas pelos fãs e disponibilizadas na comunidade: Christian pede a Vincent que acorde Jack; Jack é acordado por Vincent no primeiro episódio. A última imagem fecha o ciclo, uma das últimas cenas do seriado em que Jack morre e o cão deita ao seu lado.

Os usuários do *DarkUfo* também fizeram uso da compreensão aditiva para entender o todo da série de forma diferente após o mobisódio:

³⁷ <http://www.etc.cmu.edu/etcpress/content/chapter-11-commentary-and-critique/>. Acesso em 15 de julho de 2012.

Postagem 12

Nesse primeiro clipe do ponto de vista de Vincent... Eu não estava ciente de que cães poderiam alucinar. Então, Christian está aparentemente vivo. Isso de algum modo me faz pensar na questão de Jack no flash-forward quando disse que "iria buscar o meu pai e ver como ele está bêbado." São delírios de Jack bêbado, ou Christian realmente está lá e vivo? (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa).

Além dos mobsódios, *Lost* teve fragmentos de narrativas distribuídos em jogos de realidade alternada (*ARGs*), patrocinados por empresas como *Sprite* (*The Coca-Cola Company*) e a automotiva sul-coreana *Hyundai*. Um *ARG*, *The Lost Experience*, clamava pela participação dos fãs para a solução de criptogramas que envolviam uma rede de *sites* de empresas fictícias e uma suposta perseguição a um membro da “*Dharma Initiative*”, instituição que fez experiências científicas na ilha. Ao fim do percurso, os jogadores, ou seja, os consumidores montaram uma sequência com fragmentos de vídeos encontrados na *web*. O curta explicou um dos principais mistérios da série: o propósito de seis números misteriosos de repetição constante no drama. Essa proposta de ação e envolvimento dos *ARGs* é descrita como um projeto que, além de expandir a mitologia da trama, é concebido como um experimento aberto transmidiático promocional (ASKWITH, 2007, p. 134).

Um jogo de *videogame* para computadores e consoles *XBOX 360* (*Microsoft*) chamado *Lost: Via Domus* também foi lançado. No jogo, um jornalista sobrevivente do acidente de avião tinha que percorrer o espaço da ilha tentando desvendar mistérios.

Posteriormente, durante o intervalo entre as temporadas do seriado, também foram publicados *sites*, notícias falsas publicadas nos jornais e entrevistas fictícias em *talk-shows* televisivos norte-americanos e ingleses. O *site* era dado como um artefato diegético transmidiático que fazia com que o universo *Lost* fosse expandido para o “mundo real”. Era a página da empresa *Oceanic Airlines* e mostrava a informação de que “todos os voos estavam cancelados depois da tragédia do voo 815”. O *site*, na verdade, tratava-se de um artefato diegético que dava a impressão de fundir a realidade dada como real no seriado com a realidade dos fãs e espectadores (ASKWITH, 2007, p. 130). Além disso, também fazia parte do jogo de realidade alternada “*Lost Experience*”: quando determinadas partes da tela eram clicadas com o *mouse* ou algum código era digitado, chegava-se a uma recompensa: um fragmento de vídeo que explicava alguns mistérios do seriado.

The screenshot shows the Oceanic Airlines website interface. At the top left is the Oceanic logo. The main header has the slogan "Taking you places you've never imagined!" and navigation links for Home, Book Flight, Track Flight, View/Change Flight, and Specials. A large yellow announcement box on the right reads: "Important Announcement ALL FLIGHTS CANCELLED". Below this, a statement from Michael Orteig, President of Oceanic Airlines, is displayed: "We regret to announce that Oceanic Airlines has ceased all operations effective immediately. After 25 years of service, we are forced to close our doors. Due to financial difficulties in the wake of the Flight 815 tragedy, we are no longer able to sustain service. We are deeply sorry that we can no longer serve our loyal customers, and apologize for any inconvenience our decision will cause." Below the statement, it encourages passengers to contact their travel agents. On the left side, there is a section titled "ALL FLIGHTS CANCELLED Specials" listing flights to London (\$300), Los Angeles (\$150), Sydney (\$1200), and South Korea (\$1100). Below that is a promotional banner for "EXPLORE MYSTERIOUS AUSTRALIA" with the text "ALL FLIGHTS CANCELLED Featured Package Australia - Starting at \$1815". In the center, there is a "Quick Search" form with fields for From City, To City, Leave date, Return date, and Travellers (Adult, Senior, Youth, Child, Infant in lap, Infant in seat). A "Find" button is at the bottom of the search form.

Figura 13 - Site da Oceanic Airlines (www.oceanic-air.com)³⁸.

O acesso aos conteúdos de um mundo contado através de várias plataformas geralmente é global (e quando não é, a pirataria o torna, levando os arquivos compartilhados a quase qualquer destino pela internet). A *The Walt Disney Company*, por exemplo, tem o poder de espalhar seus produtos com maior facilidade pelo planeta. Dentre eles, jogos de computador, quadrinhos, parques temáticos e programas de televisão, formando um ecossistema com elementos “que têm se entrelaçado de forma cada vez mais complexa, refletindo os interesses dos conglomerados multinacionais que têm investimentos em inúmeras empresas de mídia” (NDALIANIS, 2004, p. 33). Obviamente, não é um caminho de mão única: existem ressignificações discursivas e apropriações quando um país, comunidade ou grupo social recebe um conteúdo estrangeiro, especialmente em comunidades como o *DarkUfo*, heterogênea na constituição e origem de seus membros.

Os conteúdos, distribuídos em uma rede de plataformas, incentivaram debates nas redes e em comunidades como o *DarkUfo*. A audiência, através de artefatos como a comunidade de fãs, discutiu o que era cânone, ou seja, o que fazia parte oficialmente do universo narrativo também em ambientes *online*, e o consumiu em vários suportes, sob o paradigma da cultura participativa. Esta tem como qualidade

³⁸ <http://web.archive.org/web/20050527022956/http://www.oceanic-air.com>. Acesso em 29 de julho de 2012.

[...] borrar as linhas de fronteira entre os produtores e os consumidores, espectadores e participantes, o comercial e o feito em casa, para construir uma ideia de um *fandom* como uma rede cultural e social que abrange o globo: o *fandom* se torna uma cultura participativa que transforma a experiência do consumo de mídia na produção de novos textos, além de novas culturas e novas comunidades. (JENKINS, 1992, p. 46, tradução nossa)³⁹

Exemplos desse incentivo à participação e a necessidade de busca pela explicação da trama fora da tela televisiva foram constantes em *Lost*. Na última temporada, por exemplo, após cada capítulo, foram disponibilizados na internet esquetes satíricos, interpretados por fantoches. Os bonecos explanavam aos telespectadores menos atentos o desenrolar dos últimos eventos. O subproduto, intitulado *Lost Untangled* (*Lost* simplificado), tinha a duração de cerca de 5 minutos. Foram concebidos, assim, novos personagens que, sem afetar o núcleo da história, traziam à tona detalhes despercebidos. Também no *site* oficial, e depois dos episódios, foram divulgadas amostras de até dois minutos dos próximos momentos da trama, a serem veiculados nas semanas seguintes. Coube aos membros de comunidades da internet contabilizar essas informações e organizá-las. Confrontar as novas cenas com conhecimentos prévios e supor o que viria a seguir era uma maneira de “estar à frente” e possuir um capital cognitivo-simbólico distinto daquele dos outros fãs/espectadores que participavam da comunidade *online*.

Essa busca incessante - da qual fazem parte a competição entre produtores e fãs, e técnicas de espionagem intelectual - tem como objetivo provocar revelações sobre a trama antes do desfecho de seus episódios e é conhecida como *spoiling* (JENKINS, 2009b, p. 09). A pesquisa de pistas, detalhes, aspectos complexos e subliminares da narrativa, que alteram a compreensão da trama, é, por muitas vezes, mais empolgante do que os resultados desta caçada. A prática do *spoiling*, que se assemelha ao trabalho de detetives ou caçadores de tesouros, é apreciada porque muitas pessoas viram *Lost* como um

[...] gigante quebra-cabeça, e o principal interesse delas era desvendar esse quebra-cabeça ao invés de seguir a história de uma forma linear. *Lost*, afinal de contas, já é um texto incerto, bagunçado, que conta sua história através do tempo, com o presente da ilha, os *flashbacks* e (apesar de ainda não usados quando fizemos nossa pesquisa) *flash-forwards*. Assistir ao seriado requer que os espectadores juntem informação de uma linha de tempo desenhada de forma errática. Enquanto isso, através das estratégias transmidiáticas, que

³⁹ [...] blurs the boundaries between producers and consumers, spectators and participants, the commercial and the home crafted, to construct an image of fandom as a cultural and social network that spans the globe. Fandom here becomes a participatory culture, which transforms the experience of media consumption into the production of new texts, indeed of a new culture and a new community. (JENKINS, 1992, p. 46)

incluem a incorporação de potenciais segredos em jogos de realidade alternativa (*ARGs*), quebra-cabeças, uma multitude de *websites* e romances derivados, *Lost* já desafiou suas fronteiras textuais, ativamente convidando os fãs a procurarem dicas fora do próprio programa. (GRAY, 2010, p.151, tradução nossa)⁴⁰.

O lançamento das seis temporadas de *Lost* em discos *Blu-Ray* e *DVD* também impulsionou as comunidades *online* após o fim do seriado. O *box* trouxe um extra de 12 minutos: um miniepisódio que mostrou o desfecho dos destinos de três personagens, incertos após o programa final. O epílogo vazou em *sites* de vídeo e redes de compartilhamento de arquivos e provocou velozmente centenas de comentários em fóruns de discussões e páginas temáticas. Um *post* na comunidade *DarkUfo*⁴¹, com imagens retiradas das poucas cenas inéditas, teve mais de 200 comentários em um dia. O fluxo de consumidores (e produtores de informação) da série continuou, mesmo com o encerramento oficial do programa na televisão.

A tabela abaixo tem a pretensão de mostrar e resumir os modos, meios e plataformas utilizados para criar um universo de *Lost* maior do que o do seriado, incluindo a participação dos fãs como um desses modos.

MODO	Formato /plataforma
Audiovisual	Episódios de 42 minutos/televisão; mobsódios/telefones celulares; vídeos disponibilizados como recompensa dos <i>ARGs</i> /computadores.
Imagético	Pôsteres, imagens de divulgação, livros com ilustrações (como a enciclopédia).
Sonoro	Trilha sonora de bandas fictícias que fazem parte da diegese da narrativa. Ex.: “ <i>Geronimo Jackson</i> ” ⁴² , banda obscura referenciada desde a segunda temporada do seriado e que teve uma música tocada dentro do mundo dado como real da narrativa na quinta temporada, quando o personagem Jin liga o rádio de uma Kombi na ilha na década de 1970; “ <i>Driveshaft</i> ” ⁴³ , a banda do personagem Charlie, também fez várias aparições nos <i>flashbacks</i> , desde a primeira temporada.
Participativo / Social	<i>Podcast</i> dos produtores, disponibilizado no <i>site</i> da <i>ABC</i> . Nele, os produtores executivos Damon Lindelof e Carlton Cuse respondiam a questões dos fãs.
Escrita (ficção e não ficção)	Livros (<i>Bad Twin</i>), <i>sites</i> , paratextos. Comunidades de fãs, produção de hipóteses, teorias e <i>fanfictions</i> em texto escrito.

Tabela 1 – Modos semiológicos de consumo e de participação

⁴⁰ [...] many saw *Lost* as a giant puzzle, and their primary interest lay in solving the puzzle rather than in following the plot in linear fashion. *Lost*, after all, is a already slippery, “messy” text that tells its story across time, with the present of the island, flashbacks, and (thought not used when we released our survey) flash forwards. Watching requires that viewers piece together information from an erratic drawn timeline. Meanwhile, through the show’s transmedia strategies, which have included embedding potential secrets in alternative reality games (*ARGs*), jigsaw puzzles, a multitude of websites, and spinoff novels, *Lost* has already challenged its own textual boundaries, actively inviting fans to look for clues outside of the program itself. (GRAY, 2010, p.151).

⁴¹ Ver <http://spoilerslost.blogspot.com/2010/08/new-man-in-charge-screenshots.html/>. Acesso em 22 de maio de 2012.

⁴² http://lostpedia.wikia.com/wiki/Geronimo_Jackson. Acesso em 12 de julho de 2012.

⁴³ http://lostpedia.wikia.com/wiki/Drive_Shaft. Acesso em 12 de julho de 2012.

Para que a experiência transmídia seja completa, portanto, é preciso combinar tanto a distribuição de fragmentos narrativos por múltiplas plataformas como fazer com que o público deseje navegar por essas múltiplas mídias, em busca de novos pedaços do quebra-cabeça narrativo. Dessa forma, a mitologia de *Lost* (os números, as referências às culturas egípcia, indiana e a distintas obras filosóficas) foi dispersa através de múltiplos meios. Os mistérios e as lacunas narrativas encontradas nessas distintas plataformas eram combinados nas comunidades *online* dos fãs, em busca da compreensão e da construção *online* do mundo de histórias desse produto transmidiático.

É preciso lembrar que nos últimos anos algumas das séries que mais conquistaram a audiência foram aquelas “movidas pelos personagens” (*character-driven*), ou seja, aquelas que “convidam para uma assistência continuada do seriado, visando uma progressão dos eventos das vidas dos personagens” (NEWMAN, 2006, p. 23). Há, entretanto, uma diferenciação entre os seriados complexos movidos por personagens e as tradicionais *sitcoms*. As segundas são estruturas episódicas clássicas nas quais um núcleo de personagens permanece em todos os programas, usualmente em um ambiente principal que perdura por todo o seriado; personagens esporádicos surgem para trazer conflitos que usualmente são resolvidos no mesmo episódio.

Já nos seriados complexificados movidos por personagens, estes não “parecem se esquecer de tudo o que aconteceu nos últimos episódios” (NEWMAN, 2006, p. 23), mas “os arcos dos personagens podem se estender durante múltiplos episódios, temporadas e até mesmo a série toda” (NEWMAN, 2006, p. 23). Nesse tipo de programa, as linhas emocionais dos personagens são construídas gradualmente durante todas as temporadas. Os personagens subjetivamente complexos são os principais elementos, como Tony Soprano, de *Família Soprano* (HBO, EUA, 1999-2007), que além de controlar e lidar com a família da máfia ítalo-americana, tinha de manejar sua outra família: uma mãe controladora e seus filhos; lidar com conflitos internos que incluem ataques de pânico, depressão e sociopatia; problemas que foram sendo confrontados no decorrer da narrativa na terapia com uma psicanalista que perdurou toda a série, e lhe produziu mudanças subjetivas. Outros exemplos de séries norte-americanas recentes movidas por personagens são: *Law and Order* (NBC, EUA, 1990-2010) e *Perception* (TNT, EUA, 2012 -). Esta última trata da vida de um neurocientista cognitivista que, além de utilizar seus conhecimentos para desvendar crimes junto ao FBI, tem de lidar com sua própria esquizofrenia, com as aulas que leciona, com possíveis casos amorosos com uma agente do FBI e com os personagens que emergem nas suas alucinações. O que move a

série, neste caso, é o desenvolvimento da personagem, de suas relações interpessoais e imaginárias.

Entretanto, outros seriados não são predominantemente movidos pelos personagens, mas categorizados como “movidos pela mitologia” (*mythology-driven*). Esses seriados, como *Lost*, têm o mundo narrativo expandido de modo hiperdiegético. Em *Lost*, a mitologia é construída e dispersa através da ampliação da rede de personagens, do espaço narrativo e dos mistérios criados durante as temporadas e difundidos nas múltiplas plataformas. Como aponta Smith (2011, p. 13), *Lost* manteve-se “através da resolução de alguns dos mistérios, entretanto deixando claro para os espectadores que existem respostas lá fora para uma mitologia maior”. Esse balanceamento, entre a solução de alguns mistérios e a manutenção de outros, permite que nas comunidades *online* surjam distintos tipos de leitores e de fãs. O enunciado de um dos *slogans* de *Lost*: “tudo acontece por uma razão”, ao mesmo tempo, atrai os espectadores casuais, que ligam a televisão toda semana, e os fãs assíduos, que creem que de fato há a possibilidade de entender tudo. Dessa forma, “alguns mistérios são pensados para todos os espectadores, enquanto outros só podem ser detectados pelos fãs mais ávidos, que usam técnicas forensicas [...] Alguns fãs podem se interessar mais sobre os *Outros* enquanto outros pelas viagens no tempo” (SMITH, 2011, p. 13).

Em *Lost*, a distribuição de múltiplos fragmentos narrativos em diversas plataformas buscou uma complexidade narrativa que unisse tanto a extensão da evolução dos personagens na trama quanto da própria mitologia da série. A expansão das vidas dos personagens e do espaço diegético em outras mídias permitiu que os usuários das comunidades *online* coletassem esses dados e construíssem discursivamente nas redes os mundos narrativos, no contexto da cultura participativa; entretanto, sem que isso necessariamente gerasse somente uma inteligência coletiva, mas também conflitos que surgiram entre os grupos formados nas redes digitais. Como apontou Campanella (2012a, p. 484), ao analisar o fórum *NetBBB* sobre o programa *Big Brother Brasil*, nesse caso:

Embora seja possível identificar entre os fãs inúmeros discursos críticos acerca dos interesses econômicos da Rede Globo é difícil traçar um quadro ideológico razoavelmente homogêneo da comunidade em questão [...] os processos cooperativos existentes na comunidade de fãs do *Big Brother Brasil* são muito mais ambíguos e divergentes do que aqueles descritos por Henry Jenkins (CAMPANELLA, 2012a, p. 484).

Na comunidade *Darkufo*, esse caráter conflituoso também esteve presente, principalmente se relacionarmos os embates gerados por distintos interesses, como os dos

usuários que se interessavam pelos personagens ou pela mitologia da ilha de *Lost*, ou no tratamento de questões subjetivas e ideológicas de cada usuário - estopins para os mais distintos conflitos discursivos. Para situar esse cenário, uma descrição da comunidade *online* no contexto da cultura participativa (JENKINS, 2009a) é necessária.

1.3 A cultura participativa na comunidade *DarkUfo*

As comunidades e fóruns de fãs *online* fazem parte de um fenômeno conhecido como “cultura participativa”, que pode ser definida pela presença de níveis baixos de dificuldade para criação e compartilhamento de conteúdo nas redes com o uso das tecnologias da *web 2.0* para a resolução coletiva de problemas. (JENKINS, 2009a) No caso, a comunidade de fãs de *Lost DarkUfo* encaixou-se em várias características da cultura participativa, de acordo com a definição de Henry Jenkins. Dentre elas, está a “resolução coletiva de problemas, trabalhando em equipes formais ou informais na busca de completar tarefas e novos conhecimentos” (JENKINS, 2009a, p. XIII). Isso fica claro na resolução coletiva dos mistérios desenvolvidos durante a narrativa de *Lost* através dos comentários dos usuários, na comunidade. Havia, também, cognição distribuída e multitarefa, caracterizadas pela “capacidade de interagir significativamente com ferramentas que expandem as capacidades mentais” de forma a perceber vários focos de significação em um ambiente e perceber igualmente os detalhes importantes (JENKINS, 2009a, p. XIV), presentes no consumo e na produção concomitante dos últimos episódios de *Lost*. Fãs assistiam ao vivo ao programa na televisão e comentavam sobre ele usando outras plataformas ao mesmo tempo. A comunidade *DarkUfo* também englobou reapropriações da narrativa original através das postagens de montagens e *fanfictions*, que deram a possibilidade aos fãs de exercerem uma habilidade transformativa para com uma obra (JENKINS, 2009a, p. 57).

As comunidades *online* também são marcadas pela capacidade coletiva da criação de um arquivo – aquilo que para Foucault (2004, p. 117) “que faz com que todas as coisas ditas não se acumulem indefinidamente em uma massa amorfa, não se inscrevam, tampouco, em uma linearidade sem ruptura e não desapareçam ao simples acaso de acidentes externos” – do universo sobre o qual tratam, por exemplo, *Lost*. São perceptíveis enunciados de linhas discursivas repetidas a esmo nos comentários que expressam ideologias conflitantes. A apropriação da narrativa passou por discursos sobre cultura e costumes dos usuários, o que a fez dela um artefato cultural. O uso frequente de palavras relacionadas à religião em postagens não só retratou um tema utilizado constantemente no seriado, mas também

expressiu visões e inscrições em formações discursivas religiosas, bem como as subjetividades desses indivíduos. Nos “arquivos de *Lost*” do *DarkUfo*, discursos ateístas, teístas e de várias correntes religiosas foram perceptíveis e entraram em conflito através das respostas de outros usuários.

Somando-se os fatores da cultura participativa à capacidade de gerar conflitos entre discursos na rede, pode-se mostrar como a comunidade *DarkUfo* tinha as particularidades de um grupo de fãs, que se relacionavam com uma narrativa e uns com os outros, de diversos modos. Inicialmente, é preciso esclarecer que o fenômeno das comunidades *online* não é novo (estudado há mais de duas décadas) e exemplificar as características dinâmicas da comunidade, possibilitadas pelo estabelecimento do paradigma da cultura participativa.

Como ressaltou Chris Anderson em “*A Cauda Longa*”: “a idade de ouro da televisão marcou o pico do efeito bebedouro” (ANDERSON, 2006, p. 22). Nas décadas de 1950 e 1960, após um grande evento cultural, era comum que grupos de pessoas se reunissem em volta dos bebedouros dos escritórios para discutir o que havia acontecido. Anderson aponta que o “efeito bebedouro” está perdendo a força. Na época da escrita de seu livro (em 2004), a série de televisão com maior audiência nos Estados Unidos conseguia manter a fatia de “apenas” 15% dos domicílios. Houve uma modificação da predominância da cultura massiva para uma cultura de nichos, fragmentada para distintos gostos e públicos. Os meios de comunicação massivos estão em transição para “os meios dirigidos (*addressable media*), caracterizados por públicos mais homogêneos que podem servir como novo cenário para novas formas de identidades comunitárias” (LOPES, 2010, p. 136).

A discussão em torno do bebedouro também foi fragmentada e passou a utilizar as ferramentas e serviços da *web 2.0*. Narrativas complexas, como as do seriado *Lost*, geraram curiosidade, e os nichos de fãs passaram a utilizar espaços de comunicação mediada por computador (CMC) para tentar solucionar os mistérios e quebra-cabeças expostos no episódio da noite anterior. Os estudos de recepção de narrativas seriadas feitos por Henry Jenkins (1992) demonstraram que a utilização de redes de computadores, para reunião de fãs de seriados e buscas coletivas de respostas, vem acontecendo há mais de duas décadas.

Em 1990, o seriado de televisão *Twin Peaks* (ABC, EUA, 1990-1991), dirigido e produzido por David Lynch, marcou a popularização de narrativas complexificadas na televisão. Dois anos depois, Henry Jenkins descreveu em sua tese a transposição do *fandom* para grupos da *Usenet* (rede de computadores anterior à existência da *web*). Na época, os assinantes das listas de discussão por *e-mail* encontravam-se em grupos criados para séries

cult e interesses específicos, como *The Simpsons*⁴⁴, *The Prisoner*⁴⁵, *Star Trek*⁴⁶, histórias em quadrinhos e novelas (JENKINS, 1992). Um desses grupos “se tornou um dos mais ativos e prolíficos de todo o sistema da *Usenet*, produzindo mais de uma centena de postagens por dia” (JENKINS, 1992, p. 79.), uma semana após o início das transmissões de *Twin Peaks*. Os fãs encontravam-se no endereço eletrônico *alt.tv.twin-peaks*⁴⁷ e lá, através da troca de mensagens, tentavam desvendar de modo coletivo a morte da personagem Laura Palmer, mistério central introduzido no primeiro episódio da série. Jenkins (1992), no mesmo texto, já salientou que “a recepção dos fãs nunca pode existir no isolamento”, visto que é sempre formada através do confronto com outros fãs e “motivada, pelo menos parcialmente, por um desejo de futuras interações com comunidades sociais e culturais maiores” (JENKINS, 1992, p. 77). Deste modo, há um consumo através de interações discursivas. É uma das origens das comunidades *online* voltadas para interesses específicos (no caso, fãs de *Lost*). As comunidades *online* são:

agregações sociais que surgem na Internet quando um número suficiente de pessoas continua discussões por um período de tempo suficiente, com suficiente sentimento humano, de modo a formar teias de relações interpessoais no ciberespaço. (RHEINGOLD, 1993, n.p., tradução nossa)⁴⁸

Doze anos depois do fim de *Twin Peaks*, houve o lançamento de *Lost*. Assim como aqueles que assistiam a *Twin Peaks* e publicavam suas hipóteses nas listas de correio eletrônico, os fãs de *Lost* passaram a desenvolver, agrupados em *sites*, redes sociais digitais e fóruns de discussão *online*. A internet tornou-se portadora de locais de refúgio e encontros de fãs que compartilhavam as mesmas dúvidas e produziam hipóteses, teorias e proposições para o enredo da trama.

Nas comunidades *online* dos fãs, havia a presença de “confrontações entre fãs” e de seus discursos, citados por Jenkins em 1992 acerca das manifestações da cultura participativa; apropriações da narrativa e supostas explicações para os mistérios. Através da observação dos comentários, foi possível perceber a existência de regras nas comunidades e fóruns, explicitadas por moderadores ou implícitas nos discursos dos *posts* direcionados a outros

⁴⁴ FOX, EUA, 1989 –

⁴⁵ BBC, Reino Unido, 1967-1968.

⁴⁶ NBC, EUA, 1966 – 1969.

⁴⁷ Grupo ainda ativo em <https://groups.google.com/group/alt.tv.twin-peaks/topics>. Acesso em: 07 de julho de 2012.

⁴⁸ Social aggregations that emerge from the [Internet] when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace. (RHEINGOLD, 1993)

usuários. Havia seções nos fóruns, nas quais *spoilers* – informações privilegiadas ou revelações sobre o porvir da trama (GRAY, 2010, p. 20) - eram proibidas. Em outras partes dos fóruns e comunidades, essas revelações eram permitidas e até mesmo incentivadas. Dentre inúmeras as comunidades, como a *Lostpedia*⁴⁹, o *LostBrasil*⁵⁰ e fóruns dentro de redes sociais, a *DarkUfo* continha o maior número de usuários e postagens.

A comunidade de fãs do seriado *Lost* do site *DarkUfo* tem evidente a característica de transpassar mídias, agregando vídeos (*trailers*, vídeos promocionais, bastidores de produção do seriado), *screenshots*⁵¹, informações da produção, notícias, enquetes e produção de fãs. Havia, também, uma categoria⁵² em que os usuários podiam enviar suas próprias teorias sobre a trama, muitas vezes embasadas em conceitos filosóficos, para solucionar incertezas – a seção “mistérios”, onde os usuários adicionavam respostas próprias para enigmas da série. Muitas vezes, as conclusões eram buscadas em outros canais de distribuição, não na TV. De acordo com o site⁵³, 277 perguntas não tinham resolução após o fim da última temporada, permitindo que a torrente de troca de ideias entre fãs de *Lost* persistisse. Novas teorias e discussões sobre o enredo ainda surgem constantemente.

O site também recebia dos fãs e publicava imagens digitais de flagrantes da tela, os *easter eggs* (ovos de páscoa, doravante chamados de objetos escondidos) – mensagens ocultas de modo proposital na *mise-en-scène* da trama. Esse recurso, muito usado nas produções audiovisuais e em *games*, apresentou evidências que influenciaram a compreensão da malha narrativa ou simplesmente traziam imagens curiosas deixadas pela produção da obra.

O espectador privilegiado pela existência dos arquivos digitais, mais maleáveis “e de *making of* disponíveis na internet” (VIDAL JUNIOR, 2009, p. 4), usualmente congelava as imagens para um entendimento diferente do habitual. Significados ocultos emergiram com o auxílio da análise de usuários de plataformas participativas virtuais, como fóruns e comunidades da *web*. Isso ocorreu na primeira possível aparição do personagem Jacob durante a terceira temporada de *Lost*. Um *flash* de dois segundos mostrando a silhueta de um homem, aparentemente idoso, foi congelado. A imagem foi objeto de análise coletiva pelos membros da comunidade *DarkUfo*. Os usuários da comunidade buscaram comparações com traços físicos de outros personagens, que poderiam ser a figura mítica e padrões fisionômicos similares aos dos atores contratados para a temporada vindoura, utilizando a cognição

⁴⁹ <http://www.lostpedia.wikia.com>. Acesso em 20 de agosto de 2012.

⁵⁰ <http://www.lostbrasil.com>. Acesso em 19 de agosto de 2012.

⁵¹ Imagens congeladas de vídeos dos episódios que permitiam perceber detalhes que não seriam vistos com facilidade ao vivo.

⁵² <http://theoriesonlost.blogspot.com>. Acesso em 02 de agosto de 2012.

⁵³ <http://lostmysteries.blogspot.com>. Acesso em 26 de julho de 2012.

distribuída como ferramenta para a junção de distintas opiniões, conhecimentos e visões na formulação de hipóteses sobre a trama.



Figura 14 - Sequência de dois segundos que os fãs utilizaram para tentar decifrar a identidade de Jacob⁵⁴.

Outro aspecto observado no *DarkUfo* foi o fato de que, durante a exibição dos episódios, nos EUA eram disponibilizados *links* de *streaming*, ou seja, transmissão *online* do sinal de vídeo da *ABC*. Em algumas edições, devido a um choque de horários causado pela cobertura das Olimpíadas de Inverno de 2010, os espectadores canadenses assistiram antes aos episódios. Com o uso de ferramentas de transmissão de vídeo pela internet, como a plataforma *Ustream*,⁵⁵ os episódios eram retransmitidos na *web* de maneira simultânea. Fãs e espectadores de outros países assistiam ao programa na íntegra, com comerciais antes da exibição pela emissora oficial e já teciam comentários sobre episódios no *DarkUfo*, interpelando uns aos outros a respeito de questões sobre o que acontecia no momento.

O debate entre os usuários durante os intervalos dos episódios ocorria através de um sistema que integrava uma plataforma *IRC*⁵⁶ em duas salas de bate-papo⁵⁷. Uma das salas, intitulada *#lostspoilers* permitia a divulgação de *spoilers*, outra, a *#darkufo*, não autorizava

⁵⁴ <http://losteastereggs.blogspot.com/2007/05/11-frames-of-jacob.html>. Acesso em 20 de julho de 2012.

⁵⁵ Plataforma que permite que seus usuários transmitam áudio e vídeo de forma gratuita através do endereço de seus perfis no serviço.

⁵⁶ *Internet Relay Chat* – plataforma de bate-papo via internet popularizada nos anos 1990 pelo programa “*mIRC*”, que possibilitava a criação de salas temáticas para a discussão de distintos assuntos.

⁵⁷ Ver <http://chattinglost.blogspot.com/>. Acesso em 21 de junho de 2012.

revelações sobre os episódios subsequentes. A primeira sala não permitia *spoilers*, mas lá também eram traçados comentários sobre as revelações da trama durante o desenrolar da narrativa.

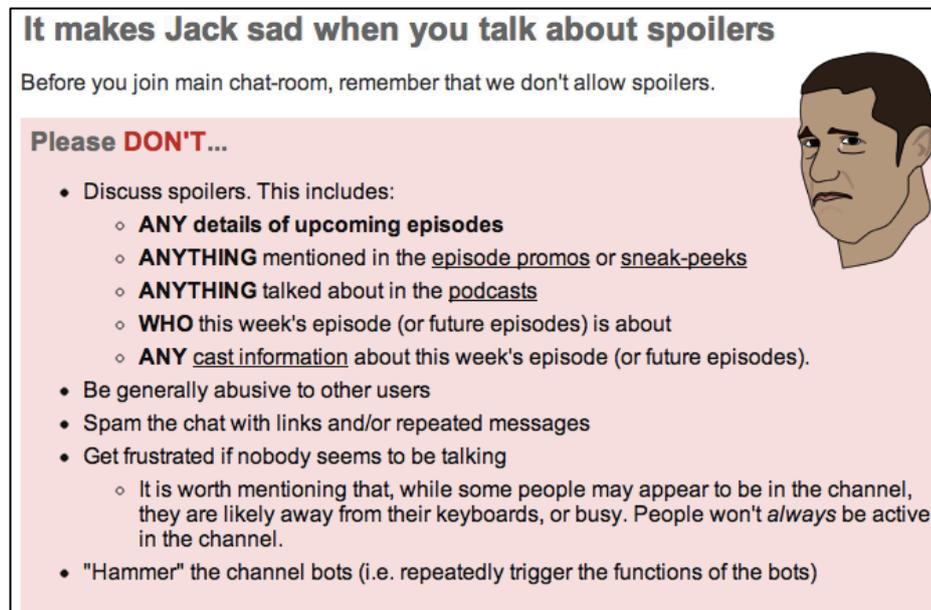


Figura 15: reprodução da tela de entrada do bate-papo em 2010: “Jack fica triste quando você libera *spoilers*”.

Para entrar no bate-papo, era necessário concordar com as regras da moderação e digitar “*SPOILERS ARE FORBIDDEN*” (“*spoilers* são proibidos”). Também era preciso ter uma senha, distribuída aos usuários pelo perfil do *DarkUfo* no *microblog*⁵⁸ e rede social *Twitter*. Esse usuário que consome e produz ao mesmo tempo em várias mídias participa de um “fluxo real de dados” (BERRY et. al., 2012, p. 52). Esse fluxo possui nodos de encontro que não necessariamente são consumidos na ordem descrita, mas podem se interconectar em multiplataformas. O indivíduo compartilhava, consumia e seguia as informações, discutindo o episódio no *chat (IRC)* e nos comentários da comunidade. Lá também podia acessar os dados da conta do *microblog Twitter* que forneceria a senha e que levaria ao acesso à plataforma de *streaming*. Iniciada a retransmissão *online*, o usuário voltava ao *chat* para comentar os acontecimentos do decorrer da narrativa. Após o episódio, era criado o tópico oficial de comentários sobre o capítulo, intitulado “*What Did You Think of*”, ou “O que você achou do

⁵⁸ “*Microblog* é um serviço na internet que permite que o assinante transmita mensagens curtas para outros assinantes do serviço. As micropostagens podem ser distribuídas em um endereço na internet ou enviadas para um grupo privado de assinantes.” Cf. <http://searchmobilecomputing.techtarget.com/definition/microblogging>. Acesso em 04 de agosto de 2012.

episódio” (recorte de estudo para os próximos itens). Nele, os frequentadores do *site* comentavam o que havia acontecido na série e criavam hipóteses sobre a trama.

A navegação e a produção instantânea de conteúdo em várias telas e janelas classificam esse tipo de consumidor/produtor como um “leitor cognitivamente distante”, que se opõe ao “leitor concentrado” de Marshall McLuhan, também conhecido como “homem tipográfico” (BERRY et. al., 2012, p. 61-62), caracterizado por um tipo linear de leitura. O processo cognitivo do leitor passava antes, durante e depois do episódio pelo uso de ferramentas de navegação e migração entre plataformas (BERRY et. al., 2012, p. 52), nesse caso: a televisão ou o vídeo em *streaming*, o computador, a comunidade, o bate-papo, os comentários durante e logo após a exibição. Este fluxo promovia a *hiperatenção* – tenta-se satisfazer, alimentar e ser alimentado por todas as plataformas ao mesmo tempo (BERRY et. al., 2012).

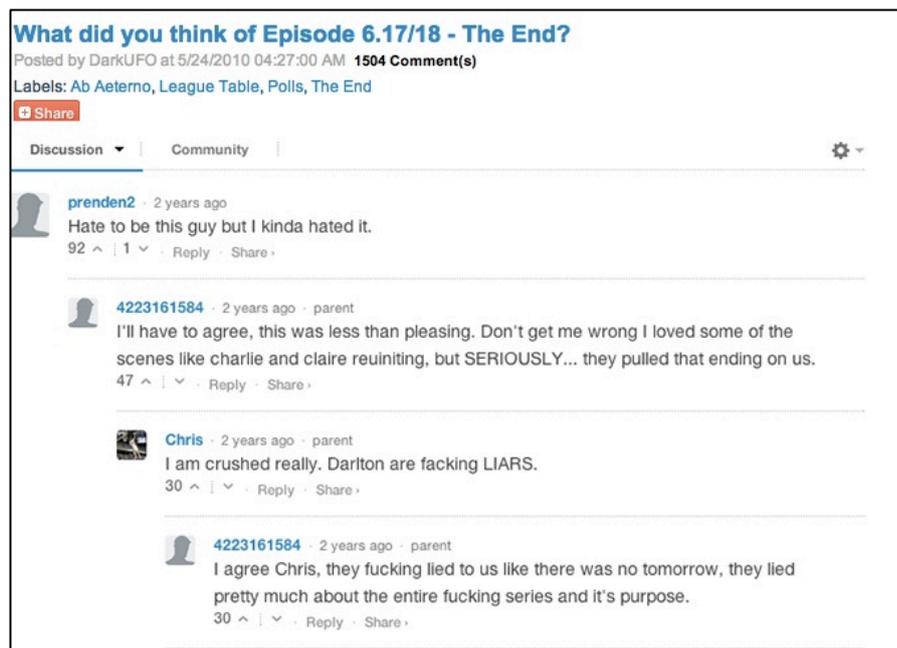


Figura 16 - Tópico usualmente criado alguns minutos após a exibição dos episódios.

A quantidade de comentários aumentava nos intervalos comerciais, mas não parava durante a exibição do capítulo. Ou seja, um grupo de usuários consumia e comentava a narrativa concomitantemente. As discussões sobre as narrativas televisivas, antes “restritas aos arredores dos bebedouros públicos” (ANDERSON, 2006, p. 23), de fato multiplicaram-se para os fóruns de discussão da internet e comunidades *online*.

As modificações nos modos de consumo de conteúdos audiovisuais se devem também à miniaturização e ubiquidade das plataformas midiáticas de consumo e produção – como os *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, gerando uma “privatização móvel”

(CAMPANELLA, 2012b, p. 43). A construção e distribuição de sentidos sobre as narrativas seriadas saíram da sala de estar e passaram a ser manifestadas também nas multiplataformas. Para espectadores de fora dos Estados Unidos, tal realização não seria possível sem os artefatos tecnológicos que possibilitavam a transmissão de *Lost* em um período anterior à transmissão oficial pelos canais brasileiros, ou até mesmo anterior à disponibilização do capítulo para *download* na internet. Nesse caso, consumo e produções de debates ocorriam concomitantemente no mesmo computador em que se assistia à transmissão e havia a possibilidade de escrever comentários, desde que só estivesse dentro do bate-papo em que eram permitidos os *spoilers* e não na seção destinada aos comentários dos usuários sobre os episódios.

A linha porosa que separa uma hipótese produzida por fãs dos *spoilers* também era motivo de discussões na comunidade. Ressalta-se que não há mecanismos para saber se um determinado usuário teve acesso a informações privilegiadas e as levou para a seção livre de revelações em forma de hipótese. A confusão sobre essa linha tênue era tão grande, que o *site DarkUfo* criou um *Guia para prevenção de spoilers*⁵⁹, um endereço na internet que dava dicas àqueles que tentavam evitar a todo custo as revelações, mas que ainda assim frequentavam as comunidades *online* de discussão. Dentre as dicas no Guia, estavam: “evitar fóruns não moderados” e “evitar a seção de *spoilers*”. Para os que queriam apenas “revelações leves” - como nomes de episódios, atores que participariam dos próximos programas (*casting*) e relatos de filmagens - foi criada uma página especial: *o guia de episódios*⁶⁰.

A cooperação entre usuários na busca da revelação dos mistérios do seriado, característica da resolução coletiva de problemas da cultura participativa (JENKINS, 2009a), demonstrou ser parte de um sistema de um conjunto não harmônico, de discursos conflitantes. A *web 2.0* focada em sistemas em que a produção de conteúdo não se restringe mais a grandes portais, mas, sim, à “arquitetura da participação” (O’REILLY, 2004⁶¹ *apud* RHEINGOLD, 2012, p. 2) permite “pequenos atos de interesse próprio, como compartilhar um *link* ou publicar um comentário leve a um bem maior que enriquece os saberes de todos” (RHEINGOLD, 2012, p. 2), e tem como um dos grandes exemplos os sistemas *wiki*. Entretanto, nem esses, nem as comunidades *online* são homogêneos e estão livres de choques ideológicos entre seus usuários.

⁵⁹ <http://darkufo.blogspot.com/2009/08/darkufo-guide-to-avoiding-spoilers.html>. Acesso em 06 de julho de 2012.

⁶⁰ <http://spoilerslost.blogspot.com/2009/05/season-6-episode-guide.html>. Acesso em 06 de julho de 2012.

⁶¹ O’REILLY, Tim. *The Architecture of Participation* In: O’Reilly Media, 2004. Disponível em: http://oreilly.com/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html>. Acesso em 24 de set. 2013.

Havia disputas discursivas e de poder na comunidade do *site DarkUfo*: discursos estabelecidos e outros a serem derrubados. Explicar um *subplot* de *Lost* – como o último episódio da série em que todos os personagens encontram-se em uma espécie de purgatório – à luz de um conceito filosófico, ao discurso histórico estabelecido, ou referenciando obras cânones da literatura e da arte, eram mecanismos comuns do uso do capital cultural em busca de distinção (BOURDIEU, 2006, p. 257) dentro de um grupo. Notou-se, também, que os discursos sobre o seriado muitas vezes tinham menos intenção de falar sobre o enredo do programa e mais das vidas, ideologias e preferências pessoais, gerando intrigas entre ateus e religiosos, adeptos da filosofia oriental budista ou do ceticismo, exemplificado pela discussão que se segue entre dois usuários da comunidade logo após a transmissão do último episódio do seriado:

Postagem 13

Como um ateu que não acredita em Céu ou Inferno, como posso relatar a história agora? Uma “Nova Era” (New Age), bem, cheia de luz = porcaria. Eu não estou dizendo que baseio minhas crenças em um programa de TV, mas eu gostaria mais do que [a analogia] claro versus escuro. Até os bebês tinham uma manta escura e uma clara. Bobo. Estou sendo paciente, e pensando que a caverna de luz foi explicada em linguagem antiga, e que nas próximas horas, algum personagem vai explicá-la em termos científicos. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Postagem 14

Como um ateu, você não deveria ter acreditado em *Lost* desde o início. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Usou-se, portanto, uma obra ficcional como apoio para expressão dos modos de pensar e viver dos consumidores: os fãs recontaram a história trazendo suas visões e influências ideológicas. Encontram-se, no meio do todo, linhas discursivas convergentes, o que propiciou a formação de um arquivo⁶² digital composto por vários discursos e enunciados que usam a narrativa de *Lost* como suporte.

Recontar uma história (nesse caso, o seriado de TV e suas extensões transmidiáticas) é, segundo Bruner (1990a, p. 334), uma forma de “construir a realidade do ser”, sua identidade, cultura e subjetividade. O “pensamento narrativo não se opõe ao pensamento abstrato científico” (BRUNER, 1990a, p. 334-335), mas, sim, é uma forma de organização e apresentação de ideias complexas (BRUNER, 1990a) – no caso a estrutura narrativa de *Lost* - para os receptores. Grosso modo, recontar o seriado em grupos de discussão ou comunidades

⁶² “Esse termo não incita na busca de nenhum princípio; não aparenta a análise em nenhuma escavação ou sondagem geológica. Designa o tema geral de uma descrição que interroga o já-dito no nível de sua existência: da função enunciativa que se exerce nele, da formação do discurso à qual ele pertence, do sistema geral de arquivo do qual depende. A arqueologia descreve os discursos como práticas especificadas no elemento do arquivo.” (FOUCAULT, 1986, p. 173)

online foi uma forma de expressar suas hipóteses e interesses sobre a trama, mas também de constituir os sujeitos de seus enunciados a partir de influências ideológicas e culturais em grupos com membros de várias nações, mas cujas fronteiras foram marcadas pela maior mobilidade (MININNI, 2008, p. 192), inseridos nos paradigmas da globalização e convergência midiática. Na comunidade do *site DarkUfo*, a maioria dos usuários provinha de diferentes países e assistiam ao seriado através dos *downloads* e da subtítuloagem feita por fãs horas depois da exibição original.

Interpretações, discursos e hipóteses dos comentários sobre os episódios sofreram tensões ao se encontrarem por carregar traços da(s) cultura(s) de origem do usuário. A produção textual do *site*, assim como a própria internet, são um artefato cultural (HINE, 2004, p. 25), ou seja, dão indícios sobre símbolos e rituais da cultura dos quais o indivíduo participa. Entendemos por cultura a definição de Clifford Geertz (2008), que a descreve como:

padrão de significados transmitidos historicamente, incorporado em símbolos, um sistema de concepções herdadas em formas simbólicas por meio das quais os homens comunicam, perpetuam e desenvolvem seu conhecimento e suas atividades em relação à vida. (GEERTZ, 2008, p. 66)

Por “símbolos”, também adotaremos a definição de Geertz, que os define como conjuntos de “formulações tangíveis de noções, abstrações da experiência fixada em formas perceptíveis, incorporações concretas de ideias, atitudes, julgamentos, saudades ou crenças” (GEERTZ, 2008, p. 68). Entender os padrões culturais, ou seja, “os sistemas ou complexos de símbolos” (GEERTZ, 2008, p. 68) representados na participação dos fãs através da análise qualitativa e quantitativa dos comentários, tornou necessária uma imersão não participativa na comunidade, uma análise dos enunciados lá postados, e das formações discursivas, e dispositivos nos quais estavam inscritos.

Os modos de participação dos consumidores do seriado, que passaram a ser produtores de novos textos e sentidos na rede, estavam presentes nos fóruns de fãs de *Lost* até meados de 2007, durante a terceira temporada do seriado. Nessa época, o *site DarkUfo* começou a ganhar grande destaque entre os fãs. Portais de entretenimento⁶³ com grande capital social *online*, ou seja, de confiabilidade e atingimento grandes para seus consumidores divulgaram *spoilers* sobre os últimos episódios do ano. A fonte desses vazamentos era um usuário chamado “*lostfan108*” de um *site* até então pouco conhecido, feito com a plataforma

⁶³ Ver <http://www.judao.com.br/televisao/lost-ultimos-spoilers-da-terceira-temporada/> Acesso em 06 de julho de 2012.

gratuita de criação de *blogs* Blogspot, o *DarkUfo*. Esse usuário havia conseguido as informações de um funcionário ligado à emissora ABC. Os vazamentos eram dispostos diretamente na seção específica de *spoilers* do *DarkUfo*. No final da temporada, os vazamentos se mostraram verídicos: o personagem Charlie realmente morreu no último episódio, assim como a confirmação de um novo grupo de pessoas estava chegando à ilha misteriosa, gancho para o início da quarta temporada.

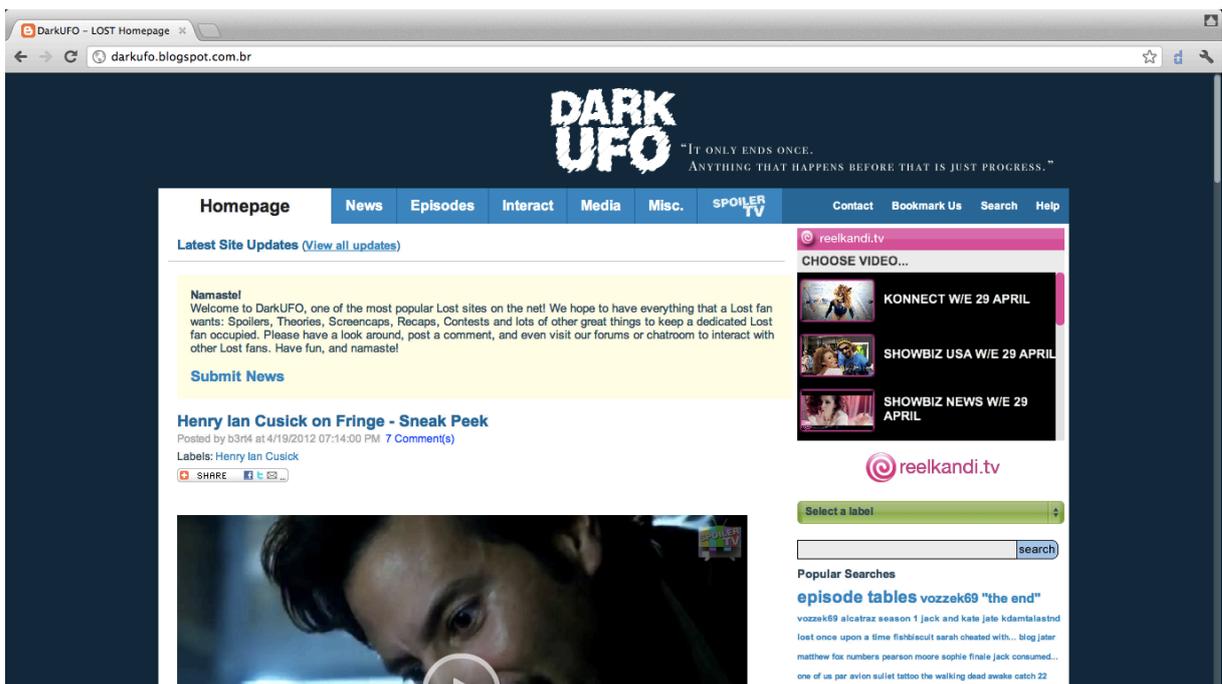


Figura 17 - Página inicial do *DarkUfo*.

O *DarkUfo*, que antes não passava de uma página de um fã de *Lost* britânico, adquiriu capital social e passou a ser a primeira referência entre os fãs mais ávidos do seriado, bem como, entre outros *blogs* e *sites* que servem de repositórios de informações e notícias sobre a cultura pop. Empregando a definição de “capital social” de Robert Putnam (1995), das relações correlativas de confiança que dizem “respeito a características da organização social, como confiança, normas e sistemas, que contribuam para aumentar a eficiência da sociedade” (PUTNAM, 1995, p. 177), podemos dizer que o *DarkUfo*, por não ter frustrado os leitores com *spoilers* falsos e ter divulgado conteúdo de confiabilidade comprovada, construiu “redes de confiança recíproca” e fortaleceu suas relações de comunicação entre seus pares (PUTNAM, 1995, p.87). Consequentemente, seus *links* e postagens passaram a ser mais divulgados na internet e mais fãs utilizavam-no para tecer comentários sobre a série. Como

aponta Rheingold (2012, p. 25), essas ferramentas de espalhamento de conteúdo da *web 2.0* são “novas formas de cultivar capital social” e legitimação.

O “efeito *lostfan108*” pôde ser comprovado através de estudo feito por Andy Page, moderador e dono do *site* e da comunidade, em artigo publicado no livro “*LOST Thought*”, de Pearson Moore (2012). Notou-se que, após a divulgação dos *spoilers* e a comprovação de suas veracidades, o fluxo de visitas ao endereço aumentou e estabilizou-se como a maior fonte de busca dos fãs de *Lost*.

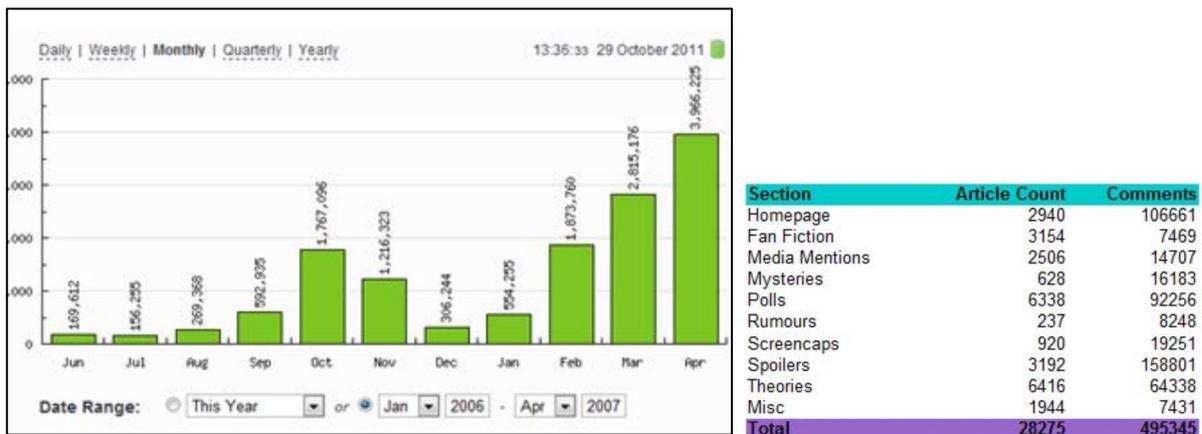


Figura 18 - Aumento das visitas no *site* com a divulgação de *spoilers* em março e abril/2007 (reprodução de página do livro “*Lost Thought*”, de Pearson Moore).

Um ano depois, em 2008, o moderador do *DarkUfo* anunciou⁶⁴ no *site* que o usuário “*lostFan108*” novamente havia contatado os responsáveis pela seção de *spoilers*, afirmando possuir e querer divulgar informações sigilosas sobre o fim da quarta temporada de *Lost*. O *site* havia se tornado um chamariz para fãs de todo o mundo que buscavam informações confiáveis.

Nas postagens desses fãs, o uso frequente de palavras como “mitologia”, “personagens”, referências a personagens específicos, religião e ateísmo trouxe questões que analisaremos no próximo capítulo. O uso da comunidade como artefato cultural em meio digital mostrou que houve apropriação de um texto (*Lost*) para a expressão das subjetividades e ideologias dos usuários e dos modos de distinção em um sistema complexo de interações. A comunidade reproduziu e intensificou os signos culturais. Em outras palavras, é um artefato em que uma narrativa (*Lost*) é usada como base para discussão de tópicos individuais e subjetivos. Há dentro do caos de postagens algumas linhas enunciativas definidas (formações discursivas) e repetições de temas, gerando arquivos (FOUCAULT, 2004, p. 147) digitais que

⁶⁴ <http://spoilerslost.blogspot.com/2008/05/warning-lostfan108-is-back.html/> Acesso em 23 de abril de 2012.

demonstram a heterogeneidade e as tensões ideológicas dos membros da amostragem. As expectativas criadas em um ambiente repleto de *spoilers* e informações transpostas de outras mídias relacionam-se com os tipos de leitura do seriado pelos fãs, impulsionados pela mitologia, pelos personagens.

Neste capítulo, pudemos observar que a transmidialidade de *Lost* e sua recepção formam um sistema complexo. As tentativas de criar um seriado que possuísse tanto uma mitologia quanto personagens complexos e multifacetados, juntamente à própria estrutura do mundo narrativo do seriado – que hiperdiegeticamente foi expandido através de inúmeras mídias – fizeram o público mais ávido, os fãs que possuem níveis de leitura que exigem cada vez mais informações e respostas, fossem os mesmos que navegassem na história de *Lost* cada vez por um dispositivo. Em busca de detalhes e pistas que corroborassem para um entendimento mais completo das múltiplas tramas desenvolvidas nas seis temporadas.

A distribuição dos elementos diegéticos em múltiplas mídias relaciona-se com o fenômeno da migração de audiência. “Muitas narrativas transmídia não se restringem a contar a história de um personagem, mas criam um mundo. Isso permite a migração de audiência entre as diversas mídias onde esse mundo é apresentado” (SANTAELLA, 2013, p. 239), como é o caso de *Lost*. Essa pretenciosa complexidade narrativa - ao desenvolver um mundo ficcional espacialmente vasto e um grande número de personagens inexplicavelmente conectados entre si, na tentativa de balancear a narrativa “movida por personagens” e ao mesmo tempo “movida pela mitologia”, aliados às centenas de mistérios - gerou lacunas de explicação dos fatos diegéticos, que passaram a ser discutidas nas comunidades *online*. Como aponta Santaella (2013, p. 239), “esse tipo migratório de construção ficcional é mais usual nos gêneros de ficção científica e suspense, porque estes oferecem melhores condições para a criação de pistas, pontos de entradas e de saídas, tendo em vista o poder de imersão e participação das audiências nas histórias compartilhadas” em múltiplas plataformas.

Boa parte dos mistérios de *Lost*, como aponta a estatística dos mistérios não resolvidos do *site Darkufo*, justamente diz respeito à busca por explicações científicas para questões como “Como uma ilha pode se mover no espaço e no tempo?”, “Como um avião cai e se parte ao meio deixando mais de 40 sobreviventes?”, ou “Quais as características da força eletromagnética que controla a ilha?”. A busca por explicações “racionalis” nas comunidades *online* – entre aspas, pois trata-se do enunciado de um fã – mostra exatamente que o constructo discursivo de “racionalidade” que predominava em muitos grupos da comunidade estava intrinsicamente ligado às ciências duras, aquelas que seriam os dispositivos veridictórios aos quais os usuários usualmente recorriam para explicar os mistérios da série.

Entretanto, como já apontou Campanella (2012a), os grupos de fãs não são necessária e magicamente movidos por um único objetivo e um consenso nas respostas geradas por uma inteligência coletiva, eles assemelham-se mais a campos de batalha discursivos, onde os fãs puderam expor suas frustrações com o seriado e, conseqüentemente, as próprias; contestar os outros e suas ideologias, gerando um arquivo textual do qual *Lost* e seus mistérios eram apenas um dos assuntos.

CAPÍTULO 2: A comunidade *DarkUfo* como arquivo dos fãs

A comunidade *online* de fãs de *Lost*, *DarkUfo*, atuou como artefato cultural. Nela, os enunciados produzidos pelos usuários replicaram signos das culturas dos quais eram originários, ou com as quais interagem. Esses signos e discursos refletiram-se nos textos das postagens em comentários sobre os episódios. O *site* reunia fãs do seriado que buscavam de forma coletiva a resolução dos mistérios de uma narrativa complexa e transmidiática (que englobava o seriado de televisão *Lost* e suas extensões). Entretanto, essa ferramenta também se configurou como ambiente de discussões e conflitos atravessados por distintas formações discursivas e ideológicas⁶⁵, tais como as origens heterogêneas de seus usuários, que faziam parte de uma rede globalizada⁶⁶; e se constituíam linguisticamente como sujeitos de seus enunciados também falando muito sobre si mesmos. As informações postadas pelos fãs formaram um arquivo textual interativo. Um arquivo é aquilo que faz com que

todas as coisas ditas não se acumulem indefinidamente em uma massa amorfa, não se inscrevam, tampouco, em uma linearidade sem ruptura e não desapareçam ao simples acaso de acidentes externos, mas que se agrupem em figuras distintas, se componham umas com as outras segundo relações múltiplas, se mantenham ou se esfumem segundo regularidades específicas. (FOUCAULT, 2004, p. 147)

Para ler um arquivo hoje, de acordo com Pêcheux (1997), é preciso observar a circulação dos saberes em um suporte. Na comunidade analisada, a circulação de textos, discursos e referências a outras obras usualmente transbordava o “tema guarda-chuva” sobre o qual o *site* se propunha a debater. O uso de marcações de suas individualidades, pelos sujeitos das enunciações dos comentários, usualmente carregadas por motivações ideológicas próprias mostrava que o “tema comum”, no caso, o seriado *Lost*, circulava meio a inúmeros enunciados que autorreferenciavam posições ideológicas dos fãs. Segundo Michel Pêcheux (1997), para observar o arquivo hoje, também é preciso destacar seu gênero e tipo do suporte

⁶⁵ Michel Pêcheux (2009) toma emprestado de Michel Foucault o conceito de “formações discursivas”. Para Pêcheux, os sistemas de regularidades enunciativas propostos por Foucault, conhecidos como formações discursivas, estão sempre atravessados pelas formações ideológicas, retomando a discussão do termo “ideologia” de Louis Althusser (1980), que vê a ideologia como instância que atravessa os indivíduos e os transforma em sujeito. “Chamaremos, então, *formação discursiva* aquilo que, em uma formação ideológica dada, isto é, a partir de uma posição dada em uma conjuntura dada, determinada pelo estado da luta de classes, determina “o que pode e o que deve ser dito” (articulado sob a forma de uma alocução, de um sermão, de um panfleto, de uma exposição, de um programa, etc.)”. (PÊCHEUX, 2009, p. 147)

⁶⁶ “As comunidades de fãs são frequentemente enormemente heterogêneas, com valores e assunções que se fragmentam através de eixos de classe, idade, gênero, raça, sexualidade, para dizer alguns.” (JENKINS et. al., 2013, p. 54, tradução nossa)

e, conseqüentemente a quantidade, intensidade velocidade, e a materialidade (PÊCHEUX, 1997, p. 10) dos meios pelos quais são veiculados os enunciados.

Na comunidade *online DarkUfo*, o gênero de sistema de comentários da *web 2.0* e a ecologia midiática, que cercava a experiência de produção textual de seus participantes, também são constitutivos da circulação dos saberes das postagens. Um usuário que comentava a série podia recorrer a outros textos disponíveis na rede para reproduzi-los ou parafraseá-los em seus comentários, em busca de legitimidade de suas informações e de si mesmo como sujeito na rede. A velocidade quase instantânea de postagem e visualização permitia que essas postagens fossem confrontadas com outras opiniões carregadas de elementos de outras ideologias, em virtude da grande quantidade de postagens possibilitada pela simultaneidade de acesso feita por usuários de diversas partes do mundo, dada a materialidade transnacional das redes cognitivas (comunidades *online*, *Facebook*, *Twitter*, etc.).

Nesse arquivo organizado com os enunciados linguísticos e imagéticos dos fãs, procura-se destacar como se endereçaram os modos de falar de si e como eles são atravessados por formações discursivas e ideológicas, como a religiosa. Na comunidade, havia a predominância do discurso polêmico. A polissemia de interpretações dos episódios do seriado nos enunciados era proporcional às distintas formações ideológicas de fãs oriundos de diversas partes do planeta. Para ilustrar essa heterogeneidade, um comentário de um fã sobre as estatísticas dos acessos⁶⁷ à comunidade diz:

Postagem 15

Isso é muito bacana. Eu adoro ver de onde cada uma das pessoas é. Mas seriamente, alguns de vocês do outro lado do oceano não deveriam estar dormindo agora? [...] Estou impressionado com o ranking do meu país (Itália). Nossa televisão pública está transmitindo *Lost* durante o verão devido a seu problema de baixa audiência. Adivinha, no fim de julho todos estamos fora de casa para os feriados e a TV nacional só tem reprises planejadas para o verão, ou a nova temporada de *Lost*. Quem irá assistir a isso? Produtores idiotas de televisão. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa).

Os fãs não esperavam a exibição dos episódios de *Lost* em seus países de origem e, no mesmo dia da transmissão nos Estados Unidos, assistiam aos episódios, via *streaming* ou *downloads*. Ao mesmo tempo, postavam seus comentários sobre a série, aumentando a quantidade de textos da comunidade *online*, um arquivo textual digital de natureza fluida e que crescia exponencialmente. A produção dos enunciados dos fãs – comentários, teorias sobre o seriado e textos ficcionais – não é somente cumulativa. Também é interativa e

⁶⁷ <http://darkufo.blogspot.com/2009/07/lost-fans-even-in-antarctica.html#.UYGzIStx7B8>. Acesso em 02 de maio de 2013.

conflitante, dada a materialidade da rede. Os sistemas de comentário da *web 2.0*. trouxeram possibilidades de enunciar réplicas às postagens de maneira quase instantânea.

Na comunidade, essa acumulação interativa de enunciados dava-se através das postagens na plataforma de comentários. Para cada episódio do seriado a moderação do *site* criava um tópico intitulado “*What did you think of the episode?*” (“O que você achou do episódio?”). Nesses tópicos, os fãs faziam suas interpretações e críticas aos episódios expressas nos comentários em seus enunciados. Por enunciado entendemos: “unidade elementar e básica que forma um discurso” (BRANDÃO, 2004, p. 33). O enunciado está para o discurso assim como uma frase está para um texto (BRANDÃO, 2004). Alguns enunciados que transpassaram de alguma forma os temas do seriado *Lost* se agruparam em sistemas de regularidades – formações discursivas que englobavam visões de mundo. Determinados enunciados dos fãs pertenciam a uma formação discursiva do mesmo modo que

[...] uma frase pertence a um texto, e uma proposição a um conjunto dedutivo. Mas enquanto a regularidade de uma frase é definida pelas leis de uma língua, e a de uma proposição pelas leis de uma lógica, a regularidade dos enunciados é definida pela própria formação discursiva. A lei dos enunciados e o fato de pertencerem à formação discursiva constituem uma única e mesma coisa; o que não é paradoxal, já que a formação discursiva se caracteriza não por princípios de construção, mas por uma dispersão de fato, já que ela é para os enunciados não uma condição de possibilidade, mas uma lei de coexistência, e já que os enunciados, em troca, não são elementos intercambiáveis, mas conjuntos caracterizados por sua modalidade de existência. (FOUCAULT, 1986, p. 135).

Cada interpretação do episódio inscrita em uma formação discursiva era atravessada por uma ou várias formações ideológicas (PÊCHEUX, 2009, p. 147). Ao comentar o programa de televisão, os fãs/usuários retomavam elementos religiosos, científicos, históricos de um interdiscurso, dos domínios de memória. Para Gregolin (2001, p.38), o interdiscurso “designa o espaço discursivo e ideológico no qual se desenvolvem as formações discursivas, em função de relações de dominação, subordinação, contradição” e é “intricado no complexo das formações ideológicas” (GREGOLIN, 2001, p. 38) em um espaço discursivo marcado pelo domínio da memória (GREGOLIN, 2001, p, 21), daquilo que já foi dito em uma determinada sociedade e dos dispositivos institucionais que nela agem. É, portanto, definido por elementos cerceadores e institucionais, focos de poder exteriores à língua. Essas são as estruturas de poder, dispositivos institucionais ou comunicacionais e ideologias, que determinam aquilo que pode e deve ser produzido em determinado texto ou enunciado em certo contexto histórico. O interdiscurso

não é nem a designação banal dos discursos que existiram antes, nem a ideia de algo comum a todos os discursos. Em uma linguagem estritamente althusseriana, ele é o “todo complexo a dominante” das formações discursivas, intrincado no complexo das formações ideológicas, e “submetido à lei de desigualdade-contradição-subordinação”. Em outros termos, o interdiscurso designa o espaço discursivo e ideológico no qual se desdobram as formações discursivas em função de relações de dominação, subordinação, contradição. (MALDIDIER, 2003, p. 51)

Ao recorrer à memória interdiscursiva, os fãs de *Lost* (através dos enunciados dos comentários desse arquivo inconstante) constituíam-se linguisticamente como sujeitos “ateus”, “cristãos”, “gays”, “negros”, “héteros” e mostravam a heterogeneidade dos indivíduos que participavam do grupo. Alguns se agrupavam e se identificavam com formações discursivas religiosas, buscando estabelecer um diálogo entre os dogmas do Cristianismo e a diegese da narrativa do seriado. Outros reconheciam essas influências na construção da trama, mas a desprezavam mostrando serem filiados a uma formação ideológica e discursiva antirreligiosa. Foi nesse diálogo de multiplicidades de vozes e discursos que o arquivo da comunidade cresceu. Os tópicos dos três últimos episódios do seriado excederam mil postagens e as origens deles foram geograficamente traçadas no seguinte gráfico:

Maps

Shown below are the locations of the people currently on the site.



Figura 19 - Distribuição geográfica das postagens feitas por usuários da comunidade *online DarkUfo*

O contexto, a exterioridade e o momento histórico em que foram produzidos os enunciados desse arquivo são constitutivos dos discursos que lá circulavam (ORLANDI, 1987a, p. 161) Sabemos que os usuários na comunidade *DarkUfo* usualmente possuíam diferentes nacionalidades (ver gráfico anterior) e ideologias. Isso refletia na enunciação de

acordo com as formações discursivas e ideológicas nas quais estavam inscritos os interlocutores (ORLANDI, 1987a, p. 161). Por exemplo, o Cristianismo e seu dispositivo atravessador da produção de sentidos e da construção de subjetividade foram reconhecidos pelos fãs tanto como tema central do seriado quanto como característica da identidade dos outros usuários da comunidade. “Se gostamos do episódio é porque nos identificamos com o dogma de punição do personagem, somos todos católicos de certa forma” (DARKUFO, 2010, n.p)⁶⁸. O reconhecimento de grande parte dos usuários da presença do Cristianismo e suas vertentes no seriado e a inscrição nessa formação discursiva religiosa são sintomáticos. A instituição da Igreja, da filosofia e da estrutura cristã constituem um dos dispositivos que mais interferem na constituição dos sujeitos e do próprio sistema capitalista.

A enunciação desse reconhecimento faz parte do processo de identificação e construção de uma imagem de si na comunidade, ainda que sempre observemos as relações dicotômicas e dialógicas propiciadas pelos sistemas hipertextuais: anonimato/expressão de si; propriedade/autoria descentralizada; “livre expressão”/moderação. Essa relação conflituosa é característica nos enunciados que tratam de questões que provavelmente passariam despercebidas pelos espectadores “tradicionais”, que apenas assistem ao seriado na televisão; ao contrário dos fãs que buscam esmiuçar os mínimos detalhes e pistas diegético/narrativas. Quando os enunciados deixavam de falar sobre o seriado para falar sobre os próprios indivíduos que constituíam aquele grupo de fãs, havia produção de conflitos.

Essa tipologia discursiva polêmica (ORLANDI, 1996, p. 99) dá-se através da tensão e interação das diferentes formações discursivas e discursos já citados. Toda conversação é interdiscursiva, mas é preciso descrever especificidades das comunidades *online* em relação a isso. Caráter inerente às redes e comunidades *online*, segundo Martins (2012), é a interação textual na *web*, que se dá de maneira tanto colaborativa quanto dialógica, interdiscursiva e conflituosa, característica da oralidade. “A interação entre um coletivo autoral na rede se dá em grande parte das vezes na forma de um diálogo, constituindo uma produção discursiva que guarda bastante semelhança com a conversação oral.” (MARTINS, 2012, p. 61).

Nas “redes cognitivas”: *sites* de relacionamento, fóruns, comunidades virtuais (MARTINS, 2012, p. 61), “a produção discursiva é, portanto, coletiva e dialógica” (MARTINS, 2012, p. 46). A sociedade em rede é a própria materialidade discursiva, ou seja, “o suporte, ainda que efêmero” (FOUCAULT, 1986, p. 114) por onde fluem e cruzam-se enunciados de distintas formações discursivas. “Quando dizemos materialidade, estamos

⁶⁸ Comentário de um fã. Disponível em: <<http://darkufo.blogspot.com/2010/03/what-did-you-think-of-episode-609-ab.html>> Acesso em: 01 de maio de 2013.

justamente referindo à forma material, ou seja, a forma encarnada, não abstrata nem empírica, onde não se separa forma e conteúdo: forma linguístico-histórica, significativa.” (ORLANDI, 2012a, p. 53), que produz a construção, emissão e interação entre os enunciados dos fãs ao comentarem os episódios de *Lost* em um grande volume de postagens, permitindo a observação de linhas discursivas convergentes.

Não só a plataforma utilizada para as discussões e conversas é um fator categórico na polissemia das interpretações do seriado. Com as redes cognitivas, houve uma mudança nas constituições dos agrupamentos dos aficionados por programas de televisão. Os encontros entre esses fãs até então aconteciam de forma física, regional e esporádica. As publicações de *fanzines* eram impressas e normalmente não atingiam uma grande tiragem. Com a transposição para os ambientes *online*, as comunidades passaram a “ter alcance global, adotaram formas de comunicação *many-to-many* e aceleraram desta maneira o intercâmbio textual entre os seus membros” (SCOLARI, 2013, p. 233) através de comentários por muitas vezes conflitantes – o discurso polêmico prevalecia na comunidade.

Ao classificarmos os comentários da comunidade como pertencentes a um sistema - cujo conteúdo é marcado pelo discurso polêmico, favorecido pela possibilidade quase instantânea de interação entre os sujeitos – temos que salientar que o tal discurso é uma tipificação em que seus enunciados são atravessados por outros discursos, cada um deles referente a uma formação discursiva, determinada por uma formação ideológica e que gera conflitos. O discurso polêmico na comunidade *online* tem a presença de um alto nível de polissemia, ou seja, a verdade é constantemente disputada pelos interlocutores (ORLANDI, 1987a, p. 155), que se valem de várias interpretações do seriado para estabelecer debates e discordâncias.

[...] diferentes níveis de sujeitos e esses diferentes tipos de discursos é que vão determinar, entre outras coisas, o grau de relação entre o que chamamos leitura parafrástica, que se caracteriza pelo *reconhecimento* (reprodução) do sentido dado pelo autor, e leitura polissêmica, que se define pela *atribuição* de múltiplos sentidos ao texto. (ORLANDI, 1987a, p. 200, grifo do autor)

Nessa heterogeneidade de enunciados que abrangiam as compreensões dos episódios pelas pessoas, alguns discursos se sobressaíram, como já citado, o religioso. Como aponta Orlandi (1987a, p. 255) com frequência, ele “não está fechado nos espaços dos templos religiosos ou nas formas institucionais da religião”. Trata-se de um discurso atravessador, visto que, como já mencionado, a sociedade ocidental tem como uma das principais formas de construção dos sujeitos a interpelação dos indivíduos pelas estruturas e dispositivos religiosos. Essas, “sob a forma do Cristianismo atuam em todas as nossas formas culturais”

(ORLANDI, 1987b, p. 09). Essa exterioridade das redes de saber, constitutiva da memória e do interdiscurso, obedece às coerções e reprodução de discursos estabelecidos por instituições e relações de poder, como a Igreja, o Estado e de outros dispositivos comunicacionais na contemporaneidade. Na seguinte postagem, um fã utilizou seus conhecimentos religiosos do interdiscurso para desenvolver uma teoria que pretendia explicar a temática dos últimos episódios de *Lost*:

Postagem 16

Fides in Insula: A cultura da Fé em Lost, por Pearson Moore

[...] **Lost frequentemente fez alusões a símbolos, temas e eventos de religiões tradicionais. O voo 316 foi uma referência a João 3:16** (“Porque Deus amou o mundo de tal maneira que deu o seu Filho unigênito, para que todo aquele que nele crê não pereça, mas tenha a vida eterna”), um verso de um dos quatro Evangelhos Católicos. O Vinhedo Moriah, uma marca criada pelo monastério ao qual Desmond pertenceu, foi uma alusão à montanha na qual Abraão foi chamado para sacrificar seu filho, Isaac (Genesis, 22:1-24).

Assim como qualquer outra instância da alusão religiosa em LOST, nós não estamos sendo pedidos para acreditar na veracidade ou na eficácia da fé Judia ou Cristã. Antes, as referencias religiosas são planejadas como formas de nos ajudar a compreender ideias peculiares à história. [...] John Locke e São Francisco tiveram ambos visões. Em cada caso, a visão transmitiu um conhecimento, com certeza irracional, de algo grandioso. Nem o homem tinha que se preocupar mais com se encaixar em algo, ou em dizer “Não me diga o que não posso fazer!”. A única possível resposta à visão é a rendição. A vida tem sentido somente por causa da verdade da visão, que trouxe propósito a vida do Santo e para sua futura vida de martírio. Locke e São Francisco desistiram de suas preocupações antigas e se concentraram em servir a seus novos mestres. Para São Francisco, isso significou a inabalável devoção à Divindade Cristã. Para John Locke, rendição significava dedicação exclusiva ao entendimento e a servidão às necessidades da Ilha. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)⁶⁹

No comentário anterior, o usuário estabeleceu em sua análise relações interdiscursivas e intertextuais entre as práticas de alguns dogmas religiosos e a construção dos personagens/tramas de *Lost*. O indivíduo, ao constituir o sujeito de seus enunciados, retomou de sua memória interdiscursiva elementos semelhantes às práticas dessas religiões. Os fãs que utilizaram a possibilidade de enunciar um comentário sobre a narrativa do seriado para exaltar sua fé, religião ou ideologia, fizeram uso de práticas confessionais (SIBILIA, 2008, p. 37). Ao mesmo tempo, ao utilizar a expressão “*Fides in insula*” (fé na ilha), do latim, falado atualmente no Vaticano, geralmente utilizada em discursos científicos e em ficções que buscam ter um referencial discursivamente aceito como mais rebuscado, o usuário pode ter tentado legitimar sua proposição e aumentar seu capital cultural e simbólico na comunidade.

Enunciados como esse, com frequência escritos em primeira pessoa, foram muitas vezes recebidos de forma conflitante por outros usuários que não concordaram com os

⁶⁹ <http://darkufo.blogspot.com/2010/11/fides-in-insula-culture-of-faith-in.html#.UTOf0nyDQXw>. Acesso em 03 de março de 2013.

dogmas expostos, pois não estavam inscritos nas mesmas formações ideológicas. Outros fãs adicionaram pontos de vistas conflitantes no arquivo de comentários, publicando réplicas através do sistema de tópicos da comunidade. Nesse “jogo dialógico”, o sujeito tem a ilusão de independência naquilo que fala, mas sua enunciação e subjetividade são determinadas por dispositivos ideológicos (ORLANDI, 1987a, p. 84) e institucionais; seus discursos, atravessados por essas formações ideológicas.

A análise dos dados mostrou que no arquivo textual produzido pelos fãs do seriado na comunidade *DarkUfo* houve maior repetição de alguns assuntos. Essa regularidade temática foi usualmente observada em relação a episódios específicos. Por exemplo, a religião foi muito discutida nos comentários dos episódios 6 x 15, 6 x 17 e 18, mas não foi sequer citada diretamente na amostragem que temos sobre o episódio 6 x 16. Dentro do tema religião, existiam dois claros e distintos posicionamentos ideológicos, inscrições em duas formações discursivas. Ambos os posicionamentos mostraram a identificação de elementos do Cristianismo na estrutura diegética dos episódios e personagens. O que se discutiu foi aceitação ou não, pelos fãs, dessas “influências” filosóficas na obra. A esses elementos, os fãs se mostraram contra ou a favor.

A tabela abaixo expressa a dupla relação entre episódios específicos do seriado e seus elementos textuais internos e as formações discursivas presentes nos comentários sobre os três últimos capítulos de *Lost* na comunidade *DarkUfo*, inferidas através das palavras mais enunciadas, bem como, as referências feitas a obras exteriores ao mundo ficcional de *Lost*.

INSATISFAÇÃO		SATISFAÇÃO	
Críticas à produção	24	Elogios à produção	08
Críticas à narrativa	33	Elogios à narrativa	22
Críticas à mitologia da série	10	Elogios à mitologia da série	09
Questões não respondidas	08	Mistérios solucionados	07
PRODUÇÃO DE FÃS			
Hipóteses sobre a narrativa	08	Fãs falam sobre os fãs	12
Votação (<i>ranking</i> de episódios)	11	<i>Links</i> para blogs/sites pessoais	07
REFERÊNCIAS EXTRATEXTUAIS			
Religião	08	<i>Spoilers</i>	05
Cultura <i>pop</i>	11	Cânones da literatura/arte	02
“Mitologia”	07	Conceitos acadêmico-filosóficos	02
REFERÊNCIAS MULTIPLATAFORMA			
<i>Podcast</i> dos produtores	05	Mobisódios	00
Livros	00	<i>Lostpedia</i>	01
<i>ARGs</i>	00	<i>Videogame</i>	00
Outros	00		

Tabela 2 - Dados da amostragem dos comentários do episódio *Across The Sea*.

INSATISFAÇÃO		SATISFAÇÃO	
Críticas à produção	03	Elogios à produção	08
Críticas à narrativa	09	Elogios à narrativa	16
Críticas à mitologia da série	04	Elogios à mitologia da série	01
Questões não respondidas	08	Mistérios solucionados	13
PRODUÇÃO DE FÃS			
Hipóteses sobre a narrativa	19	Fãs falam sobre os fãs	12
Votação (<i>ranking</i> de episódios)	07	<i>Links</i> para blogs/sites pessoais	02
REFERÊNCIAS EXTRATEXTUAIS			
Religião	01	<i>Spoilers</i>	01
Cultura <i>pop</i>	02	Cânones da literatura/arte	00
“Mitologia”	04	Conceitos acadêmico-filosóficos	02
REFERÊNCIAS MULTIPLATAFORMA			
<i>Podcast</i> dos produtores	01	Mobisódios	00
Livros	00	<i>Lostpedia</i>	00
<i>ARGs</i>	00	<i>Videogame</i>	00
Outros	00		

Tabela 3 - Dados da amostragem dos comentários do episódio *What They died For*.

INSATISFAÇÃO		SATISFAÇÃO	
Críticas à produção	19	Elogios à produção	09
Críticas à narrativa	34	Elogios à narrativa	11
Críticas à mitologia da série	07	Elogios à mitologia da série	04
Questões não respondidas	11	Mistérios solucionados	04
PRODUÇÃO DE FÃS			
Hipóteses sobre a narrativa	22	Fãs falam sobre os fãs	42
Votação (<i>ranking</i> de episódios)	04	<i>Links</i> para blogs/sites pessoais	02
REFERÊNCIAS EXTRATEXTUAIS			
Religião	21	<i>Spoilers</i>	01
Cultura <i>pop</i>	03	Cânones da literatura/arte	08
“Mitologia”	12	Conceitos acadêmico-filosóficos	04
REFERÊNCIAS MULTIPLATAFORMA			
<i>Podcast</i> dos produtores	00	Mobisódios	00
Livros	00	<i>Lostpedia</i>	00
<i>ARGs</i>	02	<i>Videogame</i>	00
Outros	00		

Tabela 4 - Dados da amostragem dos comentários do episódio *The End*.

A regularidade de temas e posicionamentos religiosos corrobora que todo “dizer tem um peso ideológico. O gesto de interpretação materializa a inscrição do sujeito em uma formação discursiva, isto é, constitui-se em uma posição” (ORLANDI, 1996, p. 95). Alguns observaram a representação das práticas cristãs dadas no seriado e defenderam o ponto de vista religioso e cristão (através de afirmações em primeira pessoa referentes à sua fé, crença e religião). Um gesto de interpretação como esse “é antes inscrição no interdiscurso (historicidade) do que efeito de memória temporalizada (memória institucionalizada)”

(ORLANDI, 2012b, p. 175). Ao relacionar a intertextualidade do discurso cristão no seriado como uma característica positiva, esses usuários inscreveram-se na formação discursiva religiosa presente no interdiscurso.

Outras regularidades nos comentários foram as críticas aos rumos narrativos que o seriado tomou. Essas reclamações foram quase sempre direcionadas aos produtores Carlton Cuse e Damon Lindelof. Por exemplo, eles foram responsabilizados pelos membros da comunidade de terem utilizado recursos dramático/narrativos que os usuários do *DarkUfo* não validaram: o suposto excessivo uso da técnica narrativa *deus ex machina* é algo criticado a esmo pelos fãs de *Lost* do *DarkUfo*. Essa crítica teve maior regularidade nos comentários sobre os episódios 15 e 17. O mesmo vale para as reclamações a respeito da ausência de respostas a mistérios do seriado. Os fãs propuseram nos comentários do *site* como *Lost* poderia ter terminado de uma forma melhor. Através desses comentários os fãs demonstravam sentir-se coproprietários do mundo do seriado. A emissora *ABC*, através de seus pronunciamentos, transferiu as imagens de “autores” e “donos” da obra às figuras dos ‘*showrunners*’ Carlton Cuse e Damon Lindelof. Eles tinham o poder de canonizar e legitimar os rumores sobre *Lost* através do *podcast* oficial da série, transmitido toda semana pelo *site* oficial da emissora.

Ao mesmo tempo em que a autoria, centralizada nas figuras de Carlton Cuse e Damon Lindelof, foi reforçada, ela também foi parcialmente contestada através das críticas metatextuais dos fãs e dos *fanfictions*. Posteriormente, essas críticas deram origem a *fanfictions* que contaram a história da ilha de *Lost* de acordo com as necessidades e desejos dos espectadores. Isso foi feito através da expansão das fronteiras textuais do seriado de forma não oficial. Uma das críticas mais recorrentes, por exemplo, diretamente direcionadas aos produtores, foi a ausência da resolução dos conflitos do personagem Walt. Esse anseio foi satisfeito em uma série de textos ficcionais de fãs, na seção ‘*fan fiction*’ da comunidade *DarkUfo*. Essas produções de fãs muitas vezes os colocaram como figuras centrais da narrativa do universo de *Lost*, após o término do seriado.

A recorrência das formações discursivas citadas relaciona-se com os diferentes tipos de fãs e as expectativas criadas sobre o seriado, motivadas pelos paratextos que circularam nas redes digitais antes e depois dos episódios, efetuando revelações subsequentes da trama: os *spoilers* (GRAY, 2010, p. 20), em um ambiente extremamente midiaticizado. Essas expectativas influenciaram os modos de leitura e fruição textual dos espectadores. O modelo cognitivista e narratológico de Hunt e Vipond (1985) propõe a classificação dos modos de

leitura de histórias ficcionais dos sujeitos em três níveis: aqueles que leem um texto motivados “por informação”, “por personagens” ou “por temas”.

2.1 Falar de si na *web*: ideologias e o discurso polêmico

O emergir do “falar de si mesmo” e não principalmente do seriado pôde ser visto nos modos como os usuários membros da comunidade construíram os sujeitos de seus enunciados. Eles geralmente manifestavam suas crenças e dogmas em primeira pessoa ao compartilhar interpretações sobre os capítulos da série televisiva. Nas postagens acerca do décimo quinto episódio do último ano do seriado, “*Across the Sea*”, vimos uma maior repetição da prática dos fãs de falarem sobre suas crenças pessoais. Esse episódio teve seu tempo narrativo datado no ano 23 d.C. e outras referências estéticas possibilitaram que os fãs inferissem espaço e tempo da narrativa, relacionando essas informações com seus conhecimentos prévios. A seguinte postagem de um fã do seriado na seção de comentários da comunidade *DarkUfo* foi feita poucas horas após a transmissão do episódio. O usuário manifestou em seu enunciado ligação entre a narrativa do seriado e referências textuais externas a ele. Assim, ele estabeleceu uma relação “externa de intertextualidade” (BRANDÃO, 2004, p. 108), recuperando uma relação com “discursos de campos diferentes”, segundo Brandão (2004, p. 108). No caso o fã traz à tona um enunciado que faz parte do arquivo do discurso histórico institucionalizado, portanto, já constituído de um valor estabelecido entre os pares:

Postagem 17

A mulher grávida de ‘Across The Sea’ é uma naufraga fluente em Latim chamada Cláudia. Nós não aprendemos muito sobre ela, mas há muita informação baseada em seu nome e sua aparência. Cláudia é a versão feminina do nome “Claudius”, que é um nome romano. Os romanos, na verdade, falavam Latim. Eu acredito que suas roupas também pareciam ser de origem romana – tudo converge para que Cláudia seja uma habitante da civilização Romana. A civilização Romana existiu de 500 a.C. a 500 d.C., cerca de 1000 anos (a primeira metade é conhecida como República Romana e a segunda como Império Romano). Esse tempo é obviamente grande para a janela de tempo dos eventos que ocorreram no episódio. Entretanto, o reino do Imperador “Claudius” durou de 41 d.C. a 54 d.C. Já que a mulher parece ter ganhado esse nome por causa do imperador, isso pode ser uma dica do tempo exato da narrativa. [...]

Eu também imagino que a nacionalidade nos diz alguma coisa sobre a localização da ilha. Nós não sabemos a real razão de sua viagem [Claudia], mas o local de seu naufrágio parece acontecer em algum lugar perto do Mar Mediterrâneo. A ilha esteve sempre se movendo, ou o Mar Mediterrâneo era sua localização original, e passou a se mover somente depois que o Homem de Preto instalou a roda congelada? (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa).

Nesse comentário, ao trazer distintas informações provenientes de discursos históricos consolidados, o usuário tenta legitimar o seu posicionamento como “verdadeiro”, de modo a aumentar o seu capital simbólico no grupo. Para explicar a mitologia da série, fazendo citações aos períodos da história romana difundidos, ele construiu “um dispositivo veridictório, espalha marcas que devem ser encontradas e interpretadas pelo enunciatário” (GREGOLIN, 1995, p. 19). Ao explicitar conteúdos já institucionalizados nos sistemas educacionais, ele trouxe “pressupostos e subentendidos” (GREGOLIN, 1995, p. 19), o já-dito da memória discursiva. Esses subentendidos são oriundos do discurso histórico, que por sua vez traz “nomes”, “espaços reais” (em nosso caso, a descrição do imperador Claudius e das transformações linguísticas na cidade de Roma). O usuário trouxe uma “prova de verdade” (GREGOLIN, 1995, p. 19) ao seu enunciado.

O membro da comunidade iniciou sua teoria/entendimento relatando o nome da personagem do início do episódio e o fato de ela falar latim. Logo depois, relacionou com informações recuperadas do discurso histórico: “os romanos falavam latim” e “Claudius foi um imperador que governou de 41 a 54 d.C.”. Esse conjunto de conhecimentos inter-relacionados permitiu que ele formulasse em seu texto uma terceira proposição: “Cláudia é uma mulher que viveu nessa época [41-54 d.C.]”. Desse modo, o espectador não levou em conta o infográfico do início do episódio que situou a diegese no ano de 23 d.C. por meio de uma legenda. O fã renegou a informação “oficial” da série para exprimir sua explicação própria: dada através de um enunciado que traz uma intertextualidade carregada de “valor de verdade”, que busca legitimação e distinção dentre os membros da comunidade *online*.

O mesmo episódio foi resumido pelos fãs da comunidade *DarkUfo* do seguinte modo: “a explicação dos primeiros anos da ilha e a criação do monstro de fumaça que lá habitava”; “Uma mulher grávida naufraga, é morta por outra mulher, aparentemente dominada por alguma força maligna. Ela cria os gêmeos frutos da gravidez: Jacob e o Homem de Preto”; “Ela mostra a fonte de energia da ilha, uma fonte de luz, entretanto, somente Jacob tem o poder sobre ela. O Homem de Preto mata sua mãe adotiva e Jacob o joga na corrente de luz. Ele morre e se transforma no monstro de fumaça da ilha. Jacob se torna imortal. Essa é a origem da briga entre forças que trouxe (sic) os nossos *losties* à ilha”.

Os fãs perceberam nessas sequências narrativas o discurso de práticas religiosas e do Cristianismo. Esse tema tornou-se motivo de revolta, provocações e conflitos entre fãs do *Darkufo*, como a seguinte postagem feita algumas horas após a transmissão do episódio 6 x 15, intitulado “*Across The Sea*”.

Postagem 18

Ciência... Pessoas...eles tentaram explicar e estragar tudo desde os tempos romanos...isso nos leva a pensar na Dharma. Mas os REAIS PODERES da ilha datam de muito tempo atrás – eu adoro a ciência tentando explicar o universo **MAS também estou certo de que DEUS o fez.** (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso).

Nesse caso, o indivíduo deslocou o sujeito linguístico, até então em terceira pessoa, (ao falar do seriado), para a primeira pessoa “eu adoro a ciência [...] MAS estou certo de que DEUS o fez [o universo]”. O autor trouxe um posicionamento que revelou sua inscrição na formação discursiva religiosa e, conseqüentemente, seu posicionamento ideológico e sua constituição como sujeito na rede. Iniciou o comentário ainda na temática do seriado, mas o deslocou para falar de si mesmo e de suas preferências, como dependência de uma exterioridade e historicidade que constrói os sujeitos nas relações de poder e nas coerções de instituições. Como réplica, o comentário anterior recebeu a seguinte mensagem:

Postagem 19

eu vi alguém dizer e repito, que como ateu, você não deveria nem tentar acompanhar esse seriado (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

O fã partiu de um referente, a interpretação religiosa feita por outro usuário que se autoafirmou ateu para contrapor ideologicamente seu enunciado. Ao dizer que o outro fã, como ateu, “não deveria ter acreditado em *Lost* desde o início”, estabeleceu a proposição de que somente aqueles que acreditavam do mesmo modo poderiam confiar no destino do seriado. Ao mesmo tempo, ele também se constituiu como sujeito, ocupando um lugar no discurso que representava aqueles que possuíam alguma crença religiosa e queriam manifestá-la.

Julgamentos como este são dirigidos a um “outro” que, na maioria das vezes não é conhecido e determinado: caso dos perfis anônimos nas redes digitais. Novamente é preciso destacar, nas comunidades *online*, uma heterogeneidade discursiva proporcional à diversidade das origens de seus participantes (ainda que todos estejam envolvidos nas redes cognitivas globalizadas).

Vimos os conflitos entre aqueles que se mostraram filiados às formações ideológicas e discursivas religiosas e antirreligiosas. A produção desses enunciados faz parte de um sistema inter-relacionado, que tanto envolve as ideologias dos indivíduos que postaram os comentários quanto as possibilidades de interpretações dadas pelo texto interno do episódio de *Lost* exibido na televisão.

Sobre os elementos textuais/estéticos do seriado, sabe-se que os discursos de práticas semelhantes àquelas do Cristianismo e outros dogmas religiosos estão presentes e são citados no programa televisivo, como principais influências, desde a primeira temporada. Todo texto, para Barthes (2004), é um embaralhado de citações. Nesse caso, o seriado bebeu na fonte de diversas mitologias e filosofias orientais e ocidentais, que se refletiram nas estruturas de poder e dispositivos representados na diegese. O ato de mostrar a história pregressa dos personagens aconteceu de forma gradual nas analepses. As vidas deles antes de chegarem à ilha foram vistas pelos fãs como erráticas, de acordo com os padrões cristãos (mataram, roubaram, cometeram usura, entregaram-se aos vícios etc.), e participavam, portanto, de jornadas punitivas.

Nesse contexto os fãs estabeleceram teorias de que a estada na ilha fosse um tipo de purgatório pelo qual os personagens teriam de passar, prática relacionada a discursos religiosos. Observaram relações entre pecados feitos fora da ilha e a construção de novas vidas através das punições e a redenção pelo tempo que passaram na ilha. Sobre esse aspecto, existem várias pesquisas acadêmicas. McCollough (2011) afirma que:

Outrossim, o peso do pecado e a possibilidade de julgamento estão claramente presentes nas mentes dos personagens. Eles estão preocupados com o desejo de manter a conformidade com alguns padrões de moral, mesmo que esses padrões nunca sejam atingidos. Então há uma lei moral no seriado, mas implícita. Em *“Dead is Dead”*, Ben menciona que vai à caverna do Monstro de Fumaça para ser “julgado” por deixar a ilha e ter retornado. Com certeza, Ben está mentindo sobre sua culpa sobre isso, mas a ideia de que seus crimes mereçam julgamento de alguma entidade mística ou divina se encaixa bem às propostas das religiões abraamânicas, ainda que não seja um encaixe perfeito. Além de tudo, Ben carrega consigo a culpa da morte da filha. Quando o Monstro de Fumaça o confronta sobre isso, ele é muito afetado pela experiência. O monstro diz “deixe-o viver”, reforçando a ideia de um julgamento sobre seus pecados. (MCCOLLOUGH, 2011, p. 43, tradução nossa)⁷⁰

Outros comentários que circundam a mesma temática, como os seguintes (postagens 20 e 21), relacionam-se com o último episódio do seriado. Um enunciado em primeira pessoa, em que o indivíduo afirma “como um católico” é capaz de “representar o lugar ou classe de

⁷⁰ Furthermore, the weight of sin and the possibility of judgment are clearly present in the minds of characters. Characters are bothered by their want of conformity to some fixed moral standard, even if that standard is never articulated. So it may be that a moral law exists, but that it is implicit. In *“Dead Is Dead,”* Ben mentions going to the Smoke Monster to be “judged” for leaving the Island and then returning. Of course, Ben is lying about his guilt over that, but the idea that misdeeds deserve judgment by some sort of divine or mystical being fits with the Abrahamic religions, even if that fit is not perfect. Furthermore, Ben carries with him guilt over his daughter’s death, and when the Smoke Monster confronts him about it, Ben, visibly affected by the experience, says it that “it let [him] live,” reinforcing a belief in judgment for sins. (MCCOLLOUGH, 2011, p. 43)

uma determinada formação social” (BRANDÃO, 2004, p. 46). No caso, o indivíduo expressou os dogmas que segue ou afirma seguir, fala de si mesmo e daquilo que acredita. Quando esse enunciado foi inscrito no arquivo da comunidade, caracterizado pela sua tipologia polêmica, tal “assunto ou tema provoca posições diferentes”, e fez com que “os indivíduos de um grupo social se colocassem em uma ou outra direção” (BRANDÃO, 2011, p. 34), mostrando suas filiações a uma formação ideológica, inclusive reforçada pela repetição do uso do pronome em primeira pessoa.

Houve então o confronto de discursos e provocações daqueles que concordaram ou discordaram diante de enunciados com essa formação discursiva (religioso, cristão). Através das réplicas dos comentários, de ateus que se sentiram ofendidos com as afirmações, eles passaram a enunciar também discursos de suas ideologias, novamente deslocando o fluxo de assuntos da comunidade *online* de um tema central para temas que tratam das características individuais dos usuários, ou de grupos que seguem determinados preceitos religiosos ou ideológicos. Esses discursos são postos à prova de modo a serem legitimados ou contestados.

Postagem 20

Foi lindo. Muito bem feito. Como um católico, eu tenho que dizer que aprovo o final. :) (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Postagem 21

Eu penso que ateus estão realmente odiando a vida agora, haha pobre deles. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

O tipo de comentário acima, recorrente em nossa análise, novamente exemplificou uma predominância do uso do pronome “eu” na comunidade. Neste caso, para contestar a ideologia do “outro”. Essa predominância do “eu” e da “crítica ao outro” na enunciação dos fãs na comunidade pode ser vista também como reflexo de processos de individualização que Sibilia (2006, p.) denomina “práticas confessionais”. Segundo a autora, essas práticas estão dispersas nas distintas plataformas da *web 2.0* que permitem a construção de perfis e redes sociais (*Facebook, Orkut e Twitter*, etc.). Entretanto, também ocorrem em comunidades *online* voltadas a interesses específicos como o *DarkUfo*. O site permitia a postagem anônima ou de perfis com poucos dados preenchidos sobre os seus “donos”. Na maioria dos casos, era possível consultar apenas o nome do usuário (*nickname*) sem nenhuma imagem.

Temos, portanto, um cenário heterogêneo nos modos como os usuários do *DarkUfo* apresentavam-se na comunidade. Poucos criaram perfis com dados que remetiam à “pessoa atrás do computador”: a maioria não se identificou através de nome, fotografia, *avatar* ou

contato pessoal. Entretanto, mesmo de forma anônima, efetuaram a esmo o exercício de falar de si mesmos. Esses “usos confessionais”⁷¹ da rede (SIBILIA, 2006, p. 3), através de postagens anônimas, estão presentes em diversas plataformas e serviços da *web 2.0*⁷².

As práticas confessionais não se restringem a ambientes específicos da *web*, como *sites* que atuam como “confessionários virtuais”. O *DarkUfo* é definido como uma comunidade de fãs de *Lost* para discutir seriados de televisão. Entretanto, como disserta Tabachnik (2011, p. 30), as comunidades *online* são caracterizadas por um “sentimento de uma identidade comum que é uma falsificação de uma experiência”. As pessoas se uniram em torno de vínculos comuns (*Lost*). Entretanto, o ato de dizerem mais de si mesmos e do “outro” do que sobre o “tema original” da comunidade mostra um cenário diferenciado daquele enunciado, por muitos apropriados, como uma inteligência coletiva plena e sem conflitos; visto que há predomínio do dialogismo, confrontos discursivos e demarcações linguísticas dos grupos que participavam desses ambientes.

O cenário das discussões sobre *Lost* - que não mostrou apenas conversações e hipóteses sobre os rumos narrativos de *Lost*, mas deixou à vista posições culturais e ideológicas de seus participantes - mostrou uma relação dicotômica entre a multiplicidade de temas discutidos, dos posicionamentos que um sujeito enunciou na rede e a afirmação de suas individualidades. “O que as pessoas compartilham quando consomem narrativas não é informação, mas comparam valores e crenças” (HUNT; VIPOND, 1984, p. 263). Os participantes e espectadores usaram os elementos mostrados na diegese da narrativa como formas de legitimar os discursos dessas ideologias e deixaram transparecer relações de poder nas quais estavam imersos, e dispositivos que participavam da produção de suas subjetividades. Reproduziram discursos de distintas instituições, como algumas religiosas. Em outras palavras, ao comentar narrativas “as pessoas se interessam talvez mais pelas pessoas do que pelas tramas” (SEDES, 1951 *apud* JOST, 2007, p. 46).⁷³

⁷¹ [...]“certos usos ‘confessionais’ da Internet seriam manifestações renovadas dos velhos gêneros autobiográficos. O *eu* que fala, que se narra e se mostra incansavelmente na *Web* é tríplice: é ao mesmo tempo **autor**, **narrador** e **personagem**. Mas além disso não deixa de ser uma *ficção*; pois apesar de sua contundente auto-evidência, é sempre frágil o estatuto do *eu*. Trata-se de uma unidade ilusória construída na linguagem, a partir do fluxo caótico de cada experiência individual. No entanto, é um tipo bem especial de ficção, pois além de se desprender do magma *real* da própria existência, acaba provocando um forte efeito no mundo: nada menos que o *eu* de cada um. Um *efeito-sujeito*. É uma ficção necessária, afinal, pois somos feitos desses relatos: eles são a matéria que nos constitui enquanto sujeitos. A linguagem nos dá consistência e relevos próprios, pessoais, singulares; e a substância que resulta desse cruzamento de narrações se (auto)denomina ‘eu’ ” (SIBILIA, 2006, p. 3, grifo do autor)

⁷² O *Noteful.com*⁷² é um site cujo *slogan* é “*Noteful.com*: leia e compartilhe com segurança segredos e confissões praticados anonimamente”. Ver: <http://www.noteful.com/publicportal/>. Acesso em 02 de setembro de 2013.

⁷³ SEDES, Gilbert [1950]. In: DELAVALD, Gilles (org.) *Dossiers de l'audiovisuel: un siècle de télévision: anticipation, utopie, perspective*, 112, nov-dez, 2003.

Alguns teóricos afirmam que o ato de falar predominantemente de si é uma prática inerente ao momento histórico recente, marcado pela necessidade de discutir abertamente assuntos antes considerados privados. O ato de escrever sobre si, de suas preferências pessoais e crenças, no caso dos comentários analisados, é a forma utilizada para que o indivíduo se constitua como sujeito na comunidade *online*, ainda que, muitas vezes de forma anônima. O poder pastoral, descrito por Michel Foucault (1982), em que o pastor deveria ao cuidar das características individuais de seus fiéis (inclusive de suas confissões), e ao mesmo tempo, garantir a salvação a todos eles, estendeu-se das instituições religiosas cristãs em direção a muitos dos âmbitos, instituições e dispositivos da sociedade - através de práticas confessionais, sejam elas “interrogatórios, consultas, narrativas autobiográficas ou cartas, que são consignados, transcritos, reunidos em fichários, publicados e comentados” (FOUCAULT, 1988, p. 62). Essas práticas guardam semelhanças e diferenças com a “exomologese”, uma prática dos gregos de “fazer eventualmente a profissão pública das coisas” (FOUCAULT, 1997, p. 102). No livro dos autores Dreyfus e Rabinow (2010), Foucault diz:

Uma das consequências é que o poder pastoral, que tinha estado ligado durante séculos - de fato, mais de um milênio - a uma instituição religiosa bem particular, estendeu-se pouco a pouco ao conjunto do corpo social; encontrou apoio numa multidão de instituições. **E, em vez de ter um poder pastoral e um poder político mais ou menos ligados um ao outro, mais ou menos rivais, percebemos desenvolver-se uma 'tática' individualizante, característica de toda uma série de poderes múltiplos: aquele da família, da medicina, da psiquiatria, da educação, dos empregadores, etc.** [...] Sem dúvida que o objetivo principal de hoje não é o de descobrir, mas de recusar aquilo que somos. Precisamos imaginar e construir aquilo que poderíamos ser para nos desembaraçar desta espécie de "duplo" constrangimento político que são a individualização e a totalização simultâneas das estruturas do poder moderno. Podemos dizer, para concluir, que o problema ao mesmo tempo político, ético, social e filosófico que se nos coloca atualmente, não é o de tentar libertar o indivíduo do Estado e das suas instituições, mas o de nos libertarmos nós do Estado e do tipo de individualização que aí se retoma. (FOUCAULT, 1982, p. 282-283, grifo nosso)

O sujeito do enunciado seguinte, por exemplo, defendeu a adoção sem ressalvas de hábitos que refletiram práticas de discursos religiosos, como a redenção, a libertação de uma vida de pecados. Também manifestou um discurso que, ao mesmo tempo, refletia suas crenças e buscava o convencimento do “outro”.

Não na verdade! Nós não temos que acreditar em Deus para encontrar o poder do amor e da redenção e a noção de liberdade. Não é um problema na verdade. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

O usuário da postagem 23 faz um julgamento sobre o usuário que havia postado o comentário anterior. Mais uma vez, nesse caso, assim como nos exemplos transcritos anteriormente, observou-se a repetição do deslocamento do tema central da comunidade (*Lost*) para falar de si mesmo e do outro. A constituição como sujeito na comunidade passa pela manifestação pública dessas características ideológicas ligadas ao indivíduo e suas práticas. Como nas confissões, é na maioria das vezes anônima, sujeita a julgamentos, validações e punições, mesmo que sejam no nível dos enunciados das réplicas desses comentários.

Postagem 23

Você está aparentemente tomando o fim do programa como uma forma de validação de alguma visão religiosa. Pode ser facilmente validado de um ponto de vista ateu. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso Tradução nossa)

Postagem 24

Por favor. É um programa de TV. Como um cristão, eu me senti machucado pelo retrato da vida após a morte nos últimos 10 minutos do programa, depois de eles terem feito um bom trabalho com a fé durante a série. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso Tradução nossa)

O sujeito da postagem 24, por sua vez, ao dizer “Por favor. É um programa de TV”, rememorou a “função inicial” da comunidade – discutir o seriado de televisão *Lost*. Aparentemente tentou agir como “pacificador” da discussão desenvolvida nos comentários anteriores. Entretanto, em seguida, retomou o enunciado através de uma frase em primeira pessoa para falar de si e de seu posicionamento referente à religião. Inscrito em uma formação discursiva religiosa, ele demonstrou uma decepção com o modo como o seriado tratou a temática da “vida após a morte” no último episódio, mas concordou que, durante os seis anos de exibição da série, o programa havia realizado uma boa representação da “fé”.

Ainda que tenham sido separados os comentários referentes à religião em duas formações discursivas – religiosa e antirreligiosa – nota-se que essas também possuem heterogeneidade e instabilidade internas. A postagem anterior, em contraponto com algumas das anteriores, mostrou a expressão de duas das várias visões de mundo daqueles que na comunidade se autodenominaram cristãos, uma polifonia de posicionamentos. Toda religião, afirma Orlandi (1987a, p. 248), “é, na realidade, uma multidão de religiões distintas e, muitas

vezes, contraditórias”. Se existe uma complexidade inerente aos inúmeros modos de pensar e agir dos sujeitos que afirmam seguir o Cristianismo, é natural que haja um nível alto de heterogeneidade nos discursos dos fãs que se declaram cristãos. Não se trata de um sistema homogêneo, mas estruturalmente vivo, disputado por distintos actantes que buscam instituir novas práticas, discursos e regras de seguimento aos livros sagrados. Temos heterogeneidades dentro do discurso dos fãs cristãos, como vimos no “cristão que se sentiu insultado com o desfecho do último episódio”. Uma formação discursiva, afinal, “não é um discurso para todos” (ORLANDI, 1987a, p. 248) que dela “participam”; seus limites são frágeis e difíceis de serem delimitados.

Portanto, ressalta-se que o conflito entre os posicionamentos das diferentes enunciações citadas mostrou a predominância do discurso polêmico e da heterogeneidade discursiva e ideológica na comunidade. O discurso polêmico, neste caso, é estabelecido pelo atravessamento e o cruzamento de distintas formações discursivas que refletem as formações, posicionamentos ideológicos e as relações de poder nas quais estão inseridos os usuários – de nacionalidades diferentes, mas com o interesse convergente pelo seriado *Lost*.

Uma característica das plataformas de comunicação mediada por computadores é a do constante dialogismo e da heterogeneidade propiciados pela interação rápida, bem como, o alcance global de acesso, que criam não apenas a distinção entre dois polos discursivos, “mas uma tensão dialógica e dispersiva que atravessa os enunciados” (TABACHNIK, 2011, p. 33). Isso é representado no julgamento dos modos de ser e existir do outro, ainda que proferido a indivíduos usualmente anônimos.

Nas comunidades de fãs, são comuns os casos em que os usuários transcrevem o episódio na forma de texto para uma “segunda leitura”, desta vez coletiva, de uma série com narrativa complexa. Usualmente, nos tópicos em que eram feitas as transcrições, os comentários também demonstravam que a análise do seriado feita pelos próprios fãs era ligada a algumas temáticas específicas, como as influências intertextuais e de distintas filosofias e religiões que foram reconhecidas em *Lost*. O último episódio do seriado, em que os personagens saem do purgatório para “outro plano” e se dão conta de que estão mortos foi o que mais trouxe discussões desse tipo, em especial na análise de uma cena transcrita por um conjunto de fãs em um sistema *wiki*:

JACK: Você... você é real?

CHRISTIAN: Espero que sim. Sim, sou real. Você é real, tudo o que já aconteceu para você é real. Todas essas pessoas na igreja. Elas são reais também.

JACK: Eles estão todos... todos mortos?

CHRISTIAN: Todos morrem um dia, jovem. Alguns antes de você. Alguns... muito depois de você.

[...]

JACK: Onde estamos, pai?

CHRISTIAN: Esse é o lugar que você... Que todos vocês construíram juntos, para que vocês possam encontrar uns aos outros. A parte mais importante da sua vida foi aquela que passou junto dessas pessoas. Esse é o motivo de você estar aqui. Ninguém consegue sozinho, Jack. Você precisou deles, e eles de você.

JACK: Para quê?

CHRISTIAN: Para lembrar... e para se libertar.

JACK: Kate disse que estávamos partindo.

CHRISTIAN: Não partindo. Nos mudando.
(LOSTPEDIA, 2010, n.p., tradução nossa)⁷⁴

O diálogo anterior entre os personagens Christian (pai) e Jack (filho) é uma das últimas cenas do seriado. Aconteceu dentro de uma igreja, ao lado de um caixão. Foi o momento em que se explanaram as particularidades da realidade alternativa do seriado. Os fãs, a partir dos diálogos e da iconografia, concluíram que o universo paralelo mostrado na última temporada de *Lost*, na verdade era uma realidade *post-mortem* dos personagens. A explicação de Christian de que os personagens estavam em um purgatório esperando para uma passagem para “outra vida” gerou conflitos discursivos entre os fãs da série na *web*. Novamente os usuários observaram no intertexto desse episódio uma forte apologia a diversas religiões, como o Cristianismo e o Hinduísmo, e nos comentários expressaram suas identificações ou críticas às alusões a esses conjuntos de crenças.

Postagem 25

O hinduísmo tem em seu núcleo a ideia de que tudo no universo é feito de uma substância eterna conhecida como o Bhrama. Nós todos temos o que os ocidentais chamam de “alma”, o chamado “Atman”, que é parte do Brahma. O Atman é eterno e o sentido da vida é conseguir a iluminação e encontrar seu próprio Atman, nosso “verdadeiro self”. Isso pode ser conseguido de muitos modos. Um dos modos é nos livrarmos de todos os apêndices e necessidades do mundo material. O ponto dessa iluminação é permitir que você escape de um ciclo eterno conhecido como “Samsara”. O Samsara é o ciclo da reencarnação. Se você não deixa as coisas “irem embora” e não encontrar o Atman nesta vida, não há problema; você poderá tentar de novo na próxima vida. Dependendo de quão perto você seguiu o dever de sua vida (seu Dharma), você é reencarnado como algo melhor ou pior. Escapar do Samsara permite que seu Atman retorne ao Brahma, o que significa o fim das reencarnações. Os naufragos e personagens que conseguiram chegar à igreja se livraram de todas as necessidades mundanas e seus apêndices e se tornaram iluminados o suficiente para voltar ao Brahma. Jack deixou o filho que nunca teve. Locke deixou Helen. Sayid deixou Nadia. Etc. (...) Por outro lado, Ben ainda tinha coisas que “ele tinha que fazer”. Ele ainda estava ligado às possessões mundanas (como Alex e Rousseau). Ele não estava feliz com as coisas que fez e não podia “se libertar”. Como tal, ele simplesmente retornou ao ciclo e esperou por outra hora para escapar. Personagens como aqueles quatro do cargueiro talvez

⁷⁴ Transcrição feita e disponibilizada *online* por fãs do seriado. Original disponível em http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_End_transcript. Acesso em 01 de julho de 2012.

não estivessem prontos para mudar de plano também. Eu também não sei o porque. Talvez Daniel queria saber como era ser um músico e estava preso a essa ideia. Miles pareceu ter um bom relacionamento com seu pai na realidade paralela. Talvez esses personagens não queriam se livrar dessas coisas. Essas não eram coisas que eles tinham, mas coisas que eles queriam muito ter. Eles ainda tinham seus afetos e não poderiam partir nesse momento. Eloise e Widmore definitivamente se encaixariam nessa categoria também. Outros ainda tinham que atingir suas verdadeiras iluminações (como Michael e Ana Lucia). Eles definitivamente precisavam participar outra vez da vida para poderem partir e terem suas redenções. O Hinduísmo não é o único modo de olhar para o final. **A capela com o caixão tinha um GRANDE número de objetos pertencentes a um grande número de religiões. Eu, pelo menos, estou animado para continuar analisando o show e tendo ideias nos anos que virão.** (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso).

A compreensão do texto do seriado pelos fãs é resolvida na produção da leitura (ORLANDI, 1987a) e acontece através da relação entre as interpretações e identificações ideológicas que o fã tem com os discursos reconhecidos na narrativa dos episódios. Essa relação acontecia em um ambiente saturado de informações de distintos modos semióticos postadas pelos fãs, como *spoilers*, *easter eggs* (objetos escondidos na *mise-en-scène*) imagéticos, transcrição de pronunciamentos de produtores, bem como as postagens que faziam uso das intertextualidades utilizadas pelos fãs para relacionar o texto do seriado com outros textos e discursos.

2.1.1 Fãs e a análise das simbologias e iconografias

O uso de capturas de imagens e pausas proporcionadas pelos arquivos de vídeo digital e a distribuição dos episódios eram constantes nas postagens da comunidade *online DarkUfo*. Os episódios eram obtidos e capturados através de *downloads* em serviços como o *iTunes (Apple Inc.)* ou em *sites* e serviços de compartilhamento de arquivo que disponibilizavam os episódios minutos após terem ido ao ar na *ABC*.

Para Dena (2009), simbologias e símbolos inseridos nas narrativas transmídia agem como pistas migratórias. Nessas relações intertextuais e intersemióticas o “leitor, o jogador ou o telespectador reconhecem signos textuais ou visuais com os quais ele já é familiar, tanto quanto de outros trabalhos que os referenciam” (DENA, 2009, p. 307). Por exemplo, o logotipo da *Iniciativa Dharma*: formas octogonais com círculos no meio remetem a imagens que fazem parte da religião taoísta ou hindu. Além de reconhecer essas relações de intertextualidade, esse signo por si só se tornou um novo referencial nas múltiplas plataformas pelas quais *Lost* foi distribuído: poderia ser visualizado em marcas d’água de vídeos secretos disponíveis para os jogadores do ARG *The Lost Experience*; era mostrado nos falsos

documentários que acompanhavam os *DVDs* da série e nas propagandas de jornal no “mundo real” - artefatos diegéticos dispostos para criar uma conexão entre público e o produto transmídia. Mais do que isso, a repetição de uma mesma iconografia ou simbologia também fez com que os fãs conseguissem relacionar cognitivamente todas as extensões midiáticas de *Lost* que faziam essas referências visuais ou simbólicas, permitindo a eles migrarem de plataforma tendo a noção de que estavam navegando por um único mundo ficcional. Nas comunidades, além do reconhecimento da iconografia própria da série, “imagens escondidas” relacionadas a distintos cultos, em especial o Cristianismo, eram capturadas, postadas e analisadas pelos fãs mais ávidos que buscavam inserir objetos cênicos em um contexto coerente com a trama.

Entretanto, como afirma Damitio (2008), muitas vezes é impossível definir se houve intencionalidade da produção em gerar um sentido intertextual na *mise-en-scène* com o uso de determinados objetos cênicos que dialogam iconograficamente com determinadas culturas. Porém, um dos principais interesses dos fãs talvez esteja em descobrir os significados “escondidos” com os quais se identificavam nas cenas e discuti-los nas redes:

Muitos dos *websites* [dos fãs] são dedicados para descobrir o que os fãs chamam de “*Easter Eggs*”. *Lost* utiliza essas pistas escondidas que são dispersas através dos episódios, *websites* e até mesmo no mundo real para criar uma sensação entre os espectadores de que há uma história secreta abaixo da superfície esperando para ser encontrada. Entretanto, muitos dos *easter eggs* são tão ambíguos que é difícil especificar se são significativos de verdade. Um exemplo disso são os livros mostrados na estante de Ben, um personagem que parece mal. Os produtores estão dizendo aos fãs para que procurem outras pistas ou simplesmente construindo [iconograficamente] o *set* [de filmagem] com o livro *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury? (DAMITIO, 2008, p. 25-26, tradução nossa)⁷⁵

A imagem da cena a seguir, igualmente do último episódio do seriado *The End*, foi capturada e disponibilizada por um fã na comunidade *DarkUfo*. A imagem levantou discussões longas em seu tópico de comentários. Os usuários reconheceram no vitral da igreja do “purgatório” a presença de símbolos que fazem parte da iconografia de diferentes sistemas religiosos. Esse intertexto na obra foi percebido e analisado pelos fãs.

⁷⁵ Many of the websites are dedicated to discovering what the fans have dubbed ‘Easter Eggs’. *Lost* uses these hidden clues which are scattered throughout episodes, websites, and even the real world; to create a sense amongst watchers that there is a secret story that is hidden beneath the surface waiting to be found, however, many of the Easter eggs are so ambiguous that it becomes uncertain whether they are meaningful at all. One example of this is the books shown on the bookshelf of Ben, an evil-seeming character. Are the producers telling the fans where to find further clues or simply dressing the set with *Fahrenheit 451* by Ray Bradbury. (DAMITIO, 2008, p. 25-26)



Figura 20 - O vitral ao fundo simboliza o sincretismo religioso em *The End*

Ao analisar os objetos escondidos, ou em segundo plano, e reconhecer a predominância de determinadas influências religiosas no seriado *Lost*, através das construções cênicas, o usuário identificou-se com suas filiações interdiscursivas e ideológicas no emaranhado de inspirações textuais do qual toda obra faz parte. No último episódio de *Lost*, em especial no vitral da janela da igreja que levava os personagens do purgatório para uma “nova vida”, os fãs viram símbolos budistas, hinduístas, cristãos, etc. Utilizando como exemplo a jornada de construção gradativa do personagem Jack: de médico cético a “homem de fé”, a pesquisadora Patricia Pisters concluiu:

Todas as dúvidas do personagem, seu ceticismo e experiências que lhe deram razão para necessariamente aceitar a fé como base no conhecimento fizeram com que sua escolha fosse plausível ao seu destino. Do mesmo modo, Jack não escapa de seu destino final: ao salvar a ilha, ele morre. Depois disso, ele vê seu pai morto novamente em uma capela, onde ele também encontra todos os seus amigos da ilha e finalmente, reencontra-se com Kate. **Apesar do simbolismo dessa versão de futuro “depois da vida” ser predominantemente cristão, isso também é ridicularizado (O nome do pai de Jack, Christian Shepard [o pastor cristão], é zombado por Kate). Além do mais, um vitral na capela mostra símbolos de várias religiões em um quadro, minando qualquer certeza de uma religião predominante.** (PISTERS, 2012, p. 184-185, tradução nossa, grifo nosso)⁷⁶

Um grupo de usuários apreciou a resolução do mistério dos “*flash-sideaways*” (a realidade paralela do purgatório no seriado) justamente por ter estabelecido uma

⁷⁶ “All of his character’s doubts, skepticism, and experiences that gave him reasons to *necessarily* accept belief as the basis of knowledge make his choice quite plausible and true to his destiny. At the same time, Jack does not escape his final destiny: while saving the island, he dies. Thereafter, he sees his deceased father again in a chapel, where he also meets all his friends from the island and finally unites with Kate. While symbolism of this version of the future as “after life” is overtly Christian, this is also derided (Jake’s father’s name, Christian Shephard, is mocked by Kate). Moreover, a stained-glass window in the chapel shows symbols of all religions in one frame, undermining any privileged religious certainty.” (PISTERS, 2012, p. 184-185)

relação/identificação com determinadas concepções ideológicas e religiosas. Uma grande parte dos fãs, entretanto, entendeu que a fala do personagem Christian, de que “todos estavam mortos”, não era referente apenas ao “mundo paralelo”, mas a toda a história desenvolvida na ilha desde o primeiro capítulo do seriado – dado o desenvolvimento narrativo dos personagens em suas histórias passadas contadas nas analepses, mostrando uma jornada que foi da condução de uma vida errática para o pagamento dos pecados em um purgatório, representado como a ilha. Esse espaço seria uma *tabula rasa*. A ilha como purgatório é uma construção de um espaço diegético que se assimila funcionalmente às estruturas cristãs punitivas e de um renascimento pessoal no qual as pessoas teriam que enfrentar provações antes de estarem prontas para a “vida eterna”.

Essas discussões novamente foram reforçadas por elementos trazidos pelos fãs através de outros suportes além dos textos, como a discussão e análise feita pelos usuários do *easter egg* sobre vitral da igreja do seriado com símbolos de distintas crenças. Os fãs também analisaram uma cena transmitida após os créditos do episódio. A sequência mostrou, em silêncio, os destroços do avião na praia. Para os fãs, tratava-se de indícios de que todo o seriado havia passado diegeticamente em uma realidade-purgatório: a ilha. Essa especulação foi negada pelos produtores desde o primeiro ano do seriado, através dos pronunciamentos no *podcast* oficial da emissora ABC⁷⁷. Entretanto, essa hipótese sempre foi enunciada pelos fãs e reconsiderada em uma discussão entre eles, em um tópico que continha imagens do último episódio, minutos depois da exibição do último programa de *Lost*.



⁷⁷ <http://abcnews.go.com/Entertainment/Media/lost-finale-epic-drama-leaves-purgatory-debate/story?id=10728058>. Acesso em 12 de janeiro de 2013.

Figura 21: cena mostrada durante os créditos de *The End* e reproduzida pelos fãs em um tópico sobre o último episódio.⁷⁸

Novamente, as peculiaridades da rede, como a possibilidade instantânea de trazer para as postagens elementos de distintos modos semióticos (figuras, sons), foram fatores determinantes para que os fãs estabelecessem relações interdiscursivas e intertextuais entre os conteúdos de imagem, vídeo e texto. O ato de reassistir a um episódio, consolidado pela digitalização dos vídeos, possibilita que mais objetos escondidos sejam percebidos, vistos, revistos e compartilhados imediatamente nas comunidades *online*. Esses elementos trazidos pelos fãs influenciaram o entendimento das discussões. A imagem capturada do vídeo do episódio gerou tamanho burburinho a tal ponto que os produtores do seriado tiveram que desmentir essa possibilidade. A emissora *ABC*, que exibia a série, monitorou as conversações em fóruns de discussão e redes sociais, e decidiu esclarecer a polêmica através de uma nota divulgada em seu *site* oficial:

Bem, a *ABC* quer esclarecer a situação: esses *frames* não eram parte da história de *Lost* na verdade. A rede os adicionou para fazer uma transição mais suave entre o fim do seriado e o programa jornalístico das 23 horas e nunca pretendeu confundir os espectadores sobre o verdadeiro fim do seriado. “As imagens mostradas durante os créditos finais do último episódio de ‘*Lost*’, que incluem filmagens do avião do voo *Oceanic 815* em uma praia deserta, não são parte do final da história. São um auxílio visual para permitir que o espectador se descomprima antes de assistir às notícias”, um porta-voz da *ABC* afirmou em um *email* na terça-feira. (LOS ANGELES TIMES, 2010, n.p., tradução nossa)⁷⁹

Entretanto, o pronunciamento oficial da emissora não foi suficiente para convencer os grupos de fãs que participavam das comunidades da *web* de que a cena não foi exibida propositalmente pela emissora, de modo a trazer uma “compreensão aditiva” à série: no caso, dizer que o espaço da ilha sempre foi um purgatório desde o início do seriado.

Postagem 26

Mentira, eles tiveram que cuidadosamente construir aquela cena com aqueles destroços lá – foi a intenção deles no final do seriado. Eles tinham muitas tomadas de filmagem que

⁷⁸ http://articles.nydailynews.com/2010-05-26/entertainment/27065478_1_crash-site-montage-credits/ Acesso em 15 de julho de 2012.

⁷⁹ “Well, ABC wants to clear the air: Those photographs were not part of the “Lost” story at all. The network added them to soften the transition from the moving ending of the series to the 11 p.m. news and never considered that it would confuse viewers about the actual ending of the show. “The images shown during the end credits of the ‘Lost’ finale, which included shots of Oceanic 815 on a deserted beach, were not part of the final story but were a visual aid to allow the viewer to decompress before heading into the news,” an ABC spokesperson wrote in an e-mail Tuesday”. (LOS ANGELES TIMES, 2010)

poderiam ser usadas se eles quisessem “esticar o programa” antes do noticiário. Eles escolheram uma cena que nunca tínhamos visto antes. 100% intencional. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

O usuário que produziu o enunciado anterior buscou pistas exteriores à obra para explicar a polêmica cena do fim do episódio. Ele trouxe seus conhecimentos prévios sobre a construção das grades televisivas que costumam impor uma janela de transição entre programas de distintos gêneros. É impossível definir se a cena foi colocada de forma proposital ou não, mas se destacam novamente as formas como a construção de sentido na comunidade *online* envolveram o comentário metatextual, ou seja, aquele que se refere aos próprios modos de feitura do seriado, cada vez mais reforçado pelas práticas de reassistência; e mesmo, os comentários e as classificações sobre como os outros fãs assistem à trama. Desse modo, podemos ver, no comentário seguinte, uma analogia ao modo como os fãs vasculham mistérios e pistas escondidas a esmo: “as pessoas enxergaram coisas demais nisso”.

Postagem 27

As pessoas enxergaram coisas demais nisso. Eu entendi como um “vamos dar mais uma olhada no episódio-piloto de programa de televisão mais caro da história”; uma última olhada onde tudo começou, e ponderar o quão sortudos nós somos de termos feito isso durar tanto. Foi colocado lá por pura nostalgia, e para matar tempo até começar o jornal, também como foi falado :P (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Postagem 28

É uma nostalgia total, uma imagem de despedida, e eu penso que funcionou. E aqueles destroços foram o que **NOSSOS** candidatos deixaram para trás. Todo conjunto de pessoas naquela ilha deixou uma marca, uma lembrança. “Eu estive aqui”. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Novamente, na *postagem 28*, a metatextualidade, ou seja, a interpretação das próprias características de formato audiovisual do objeto (a cena final do seriado *Lost*) voltou a ser utilizada. O usuário também resgatou o “já-dito” e o “pré-construído” sobre o episódio-piloto do seriado, informações disponíveis no grande volume de dados sobre o seriado distribuído nas redes, para justificar e legitimar seu enunciado. Ainda no mesmo tópico de discussão, um usuário anônimo que se afirmava ateu, concluiu:

Postagem 29

Eu sou um ateu que adora a maioria das mitologias religiosas (meu primeiro campo de estudo foram os estudos religiosos, na verdade). Eu poderia conversar por horas e horas com você sobre os vários mitos de base religiosa e como eles formaram a base do que chamamos “storytelling” hoje. Meu primeiro interesse, profissionalmente e pessoalmente, é ficção

científica e fantasia – aprender o máximo possível através da fantasia baseada em mitos. Sim, ateístas de Virgínia (EUA) podem amar LOST, também. Mas “acreditar nisso” – é ... bem... ninguém *acredita* no mito, eu presumo. Mas você pode acreditar nos fundamentos mitológicos – os pedaços que compõem a natureza humana, a natureza da nossa existência e a natureza de nossos princípios. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa,)

O usuário acima também comentou a construção do seriado e utilizou conceitos que fazem parte do arcabouço teórico dos estudos de seriados e outras formas de contar histórias. Esse aficionado, ao declarar ser fã dos mitos e da ficção científica, posicionou-se como um leitor que estava interessado primariamente na construção mitológica/narrativa do seriado. Trata-se de um dos tipos de leitores presentes no contexto altamente midiaticizado e povoado por informações, as comunidades *online*, em meio a outros fãs com distintos interesses: a resolução dos conflitos dos personagens ou a busca de um tema; um discurso ou uma “filosofia” que abrangesse todo o desenvolvimento da trama.

2.2 Spoilers e as necessidades cognitivas dos fãs: informações e histórias

Uma das características presentes nos comentários dos fãs de *Lost* do grupo analisado é o ritual para se definir e classificar os outros participantes da comunidade *online*, de acordo com os seus comportamentos explicitados no *site*. Os membros do *DarkUfo* se autotranscreveram, através de conceitos nativos, em categorias. Com relação à narrativa, existiam aqueles que se sentiam mais motivados pelo desenvolvimento das histórias dos personagens ou pela mitologia do seriado – desenvolvida durante as seis temporadas através da construção gradual do espaço narrativo, repleto de referências a elementos iconográficos das culturas egípcia, hindu, cristã, budista, etc. A necessidade de apreender distintos tipos de dados, durante o consumo do seriado, relaciona-se com a qualidade e a quantidade grande de informações com as quais os fãs se deparavam em ambientes como a comunidade *online*. Revelações sobre a trama através de *spoilers* e vazamentos de dados sigilosos sobre o seu desenrolar eram constantemente publicados pelos fãs e criavam distintas expectativas sobre o andamento do seriado.

De acordo com os fãs, as declarações dos produtores executivos Damon Lindelof e Carlton Cuse feitas no *podcast*, reproduzidas e transcritas na comunidade, indicaram que eles pretendiam seguir uma determinada escala de balanceamento narrativo que pendia para o desenvolvimento dos personagens. Desfavoreceriam a mitologia da arquitetura criada nos espaços diegéticos do seriado. O seguinte comentário, feito após o último episódio (*The End*), mostra o posicionamento de um usuário que defendia que os produtores do seriado deveriam

privilegiar relações entre os personagens, e deixar de lado a mitologia e explicações dos mistérios e das origens dos elementos arquitetônicos no espaço narrativo da ilha:

Postagem 30

Eu penso que eles estavam certos ao fazer [o seriado] mais sobre os personagens do que a mitologia. Eles estavam em uma ilha maluca. Eu não penso que ninguém poderia trazer mais coisas sobre a ilha que poderiam satisfazer as pessoas tanto nos aspectos logísticos como surpreendentes. Entretanto, ao manter os personagens como o foco principal, eles foram capazes de contar históricas fantásticas e emocionais impulsionadas pelos personagens. **A mitologia foi trazida do modo certo. O que as pessoas não percebem é que eles provavelmente não querem saber tudo sobre a ilha. Eu sei que eu não quero. Se eu quisesse, não estaria aqui tendo essas conversações maravilhosas sobre isso, nem gostaria de pensar nas informações dadas a mim pelo programa.**

Pessoas foram rápidas para “bater” em Lindelof e Cuse por dizerem que o programa era sobre os personagens mais do que mitologia, mas me digam. Quais são os episódios favoritos de todos?

“The Constant”. “Walkabout”. As pessoas adoram esses episódios por causa do poder emocional e das narrativas impulsionadas por personagens. Sem episódios como esses, *Lost* poderia ser pior. O programa não é sobre a ilha, mas sim sobre o que a ilha significa para o desenvolvimento dos personagens. A ilha pode ser um artefato deixado por um conflito entre deuses, ou um território em cima de uma nave espacial alienígena. Não importa, mas os roteiristas nos deram o suficiente se quiséssemos buscar mais informação.

Os traços de mitologia que nós temos são geralmente relacionados diretamente às ações que os personagens tem que fazer, ou qual informação os personagens necessitam buscar para completarem uma meta. Nós aprendemos sobre a roda e sobre a habilidade da ilha de transportar as pessoas para a Tunísia porque isso aconteceu durante o curso natural da história. Nós aprendemos sobre a caverna, a luz, a rolha de pedra, o monstro de fumaça, etc. porque essas coisas construíram a jornada do personagem de Jack e sua meta na história. Eu também assisti ao programa frequentemente dizendo: “oh, Deus, digam logo o que está acontecendo!”; mas olhando como uma retrospectiva, isso não foi o que nos fez continuar assistindo a ele. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso).

Os fãs e seus desejos e expectativas, de que uma narrativa siga um caminho que privilegie a resolução dos destinos dos personagens ou de sua mitologia, relacionam-se a distintos tipos de leitores (ou espectadores) que necessitam suprir distintas necessidades cognitivas no ato de leitura. A expectativa do espectador (aquilo que ele espera da continuidade da obra) se dá pela preferência por consumir informações, histórias ou buscar um tema central/moral da narrativa. Através das tabelas (2, 3 e 4) e da análise dos comentários referentes aos três últimos episódios de *Lost*, vimos que ora as expectativas ou frustrações dos fãs aproximavam-se, em certos momentos, de uma dessas categorias; ora de outras.

Essas expectativas e frustrações, além de terem ligação intrínseca com a leitura que cada indivíduo faz do texto de cada episódio, ou seja, dos gestos de interpretação atravessados por dispositivos e formações ideológicas, elas também são condicionadas pelo intertexto

disponível. No caso da comunidade, vimos que os fãs tinham acesso fácil a *spoilers* e material promocional divulgado em outras postagens no *site*.

Os *spoilers* sempre estiveram presentes no consumo midiático (GRAY; MITTELL, 2007, p. 3). Antes das redes digitais, eram acessíveis através de revistas, reportagens na televisão e fofocas sobre novelas que circulavam boca a boca, por exemplo. Entretanto, começaram a “circular mais rapidamente na última década, quando as narrativas da televisão se tornaram mais elaboradas e serializadas” (GRAY; MITTELL, 2007, p. 3). Alguns *spoilers* sobre *Lost* eram comunicados pelos produtores executivos Carlton Cuse e Damon Lindelof em um *podcast* semanal. Segundo Mittell (2012b), os produtores decepcionaram os fãs que queriam resoluções da mitologia do seriado, já que:

os discursos pervasivos [de Cuse e Lindelof] serviram tanto para assegurar aos fãs que eles estavam no controle da mitologia complexa do programa, quanto para urgir os espectadores a “pegarem mais leve” e não levarem tão a sério o programa, enfatizando o lado mais divertido e escapista de *Lost* ao contrário do trabalho hiper-sério que ocupava a atenção e as energias forenses na busca da resolução dos mistérios. [...] Essa tentativa de balanceamento se mostrou muito precária no final da última temporada, quando os fãs buscavam tanto as respostas dos mistérios quanto o entretenimento da narrativa. (MITTELL, 2012b, n.p., tradução nossa)⁸⁰

Essas declarações dos produtores, que eram transcritas e reproduzidas nos *sites* de fãs, incluindo o *DarkUfo*, de certo modo agenciaram as expectativas dos fãs em relação ao seriado. O evento de leitura de um texto (ou fruição de uma obra audiovisual, um seriado de televisão) ocorre em três estâncias que se autoinfluenciam (HUNT; VIPOND, 1985). A primeira delas é o leitor, aquele que se relaciona com um texto trazendo uma bagagem de conhecimento de encontros prévios com outros textos e suas ideologias. O leitor é impactado pelas experiências obtidas na confrontação com o texto e a situação, os dois outros elementos que estruturam um ato de leitura. Segundo Hunt e Vipond (1985, p. 25), o texto “não existe de modo objetivo, mas é construído pelos leitores no processo” de consumo (HUNT; VIPOND, 1985, p. 25). Junta-se “à situação” forças externas ao texto e ao leitor, em termos da Análise do Discurso e dos estudos das relações de poder, as ideologias, dispositivos e materialidades externas ao texto. Os autores deixam claro que esse processo não acontece de modo

⁸⁰ Their pervasive public discourses worked both to assure fans that they were in control of the show’s complex mythology, and urge viewers to lighten up and enjoy the ride by emphasizing *Lost*’s more fun and escapist side over the hyper-serious mystery that occupied many fans’ attention and forensic energies. As discussed in the Endings chapter, this balancing act became particularly precarious at the end of the final season, as fans demanded both mythological payoffs and narrative entertainment. (MITTELL, 2012b)

estruturalmente rígido, mas resulta de “um complexo conjunto de transações [concomitantes] entre essas três entidades” supracitadas. (HUNT; VIPOND, 1985, p. 25)

A partir desse modelo, Hunt e Vipond classificaram os modos de leitura em três categorias. Para eles, alguns leitores são “impulsionados por informação”, “impulsionados pela história” e “impulsionados por temas” (HUNT; VIPOND, 1985, p. 26). Como observado, essa categorização não é rígida e restritiva. Em nosso caso, os espectadores tinham interesses que gradualmente transitavam para o desenvolvimento de um tipo de narrativa a outra.

Os *spoilers* e outros paratextos, deste modo, podem ser comparados aos elementos presentes em pesquisas feitas por Hunt e Vipond em 1991. Na busca de comprovação empírica do funcionamento do modelo por eles proposto, os pesquisadores realizaram alguns testes. Para induzir à leitura impulsionada por informação, os leitores, antes de entrar em contato com um texto, foram “questionados com perguntas factuais” (HUNT; VIPOND, 1991, p. 4). Para induzir à leitura impulsionada pelas histórias dos personagens, os leitores foram “questionados sobre o que aconteceria com o rumo dos enredos” (HUNT; VIPOND, 1991, p. 4). Para que os participantes da pesquisa se interessassem por um “tema”, eles foram “estimulados a ver conexões entre a história e uma *‘framing letter’*”, texto descritivo sobre um tema, que visualizaram antes (HUNT; VIPOND, 1991, p. 4) da leitura.

O modelo de Hunt e Vipond é a base para estabelecer as relações entre os resultados da análise e entre as expectativas criadas nos fãs ao se confrontarem com a disseminação dos *spoilers* e outros paratextos. A partir da análise dos comentários é possível inferir os modos de leituras feitos pelos usuários dos três últimos episódios do seriado – por exemplo: se há predominância do desejo de consumo de relações entre personagens, da mitologia ou de um tema global, e relacionar como, em uma narrativa fragmentada em múltiplas plataformas, há a emergência de um novo tipo de leitor, tal como atenta Santaella (2013). A autora fala do *leitor ubíquo*, aquele que “responde a uma pluralidade de estímulos em um ambiente informacional complexo e responde a eles por meio daquilo que é chamado de *multitarefa*”. (SANTAELLA, 2013, p. 280). O leitor de *Lost*, além de participar de um ambiente complexo, colaborativo e interativo durante as exibições do seriado: comentando, entrando em embates discursivos e buscando pistas nas imagens gravadas em vídeo; ainda tinha que relacionar as informações novas, retidas do episódio e da plataforma de comentários; deveria relacionar todas essas informações com a mitologia da série, os mistérios, os elementos espaciais, simbólicos e iconográficos, e as redes de relações entre personagens complexos.

Tanto a mitologia quanto a trajetória desses personagens estavam dispersas narrativamente em múltiplas plataformas, portanto há a soma da necessidade de fabular todos

esses elementos já vistos, revistos ou que seriam procurados nas redes, gerando a necessidade de um trabalho cognitivo complexo, sistemático e interdependente, uma “cognição *multitarefa*, que também pode ser chamada de cognição distribuída, [que] já se anunciava para o espectador de televisão, cuja tela por si só, contém uma série de detalhes, nenhum dos quais oferece uma visão completa do conjunto” (SANTAELLA, 2013, p. 280, grifo do autor). Nesse sistema complexo de migração de mídias e diferentes tipos de consumo e leitura, alguns espectadores buscaram o aprofundamento nas questões mitológicas da narrativa transmidiática de *Lost*. Outros, mais ligados ao consumo dos episódios televisivos em si, preferiram observar o desenrolar dos personagens na trama. Esses grupos distintos, muitas vezes, entravam em conflito na comunidade *online DarkUfo*.

2.2.1 Fãs impulsionados por informações e mitologia

Como apontado na tabela 3 (página 76), as discussões sobre a mitologia do seriado e de suas extensões narrativas também foram escassas no tópico de comentários sobre o episódio *What They Died For* na comunidade. Com o auxílio das estatísticas, pode-se observar que os fãs motivados por informação estiveram mais presentes no episódio 6x15, aqueles motivados pelos personagens estiveram mais presentes no episódio 6x16 e os principalmente motivados por um tema, no episódio duplo 6 x 17/18.

Um espectador do seriado, que tem como prioridade levar consigo o maior número de informações para saciar suas dúvidas, tenta completar a maioria dos quebra-cabeças e mistérios da narrativa e se enquadra na primeira categoria dos tipos de leitores. É “impulsionado por informação”. Trazendo essa característica para o universo dos consumidores de *Lost* participantes da comunidade *DarkUfo*, foram esses os usuários que se sentiram frustrados, porque viam a necessidade de ter os mistérios, as lacunas narrativas e a construção da arquitetura do mundo ficcional resolvidos até o último capítulo do seriado de televisão. “Quem construiu a estátua da deusa egípcia *Taweret* na ilha?”. “Qual a razão das referências às mitologias egípcia e grega?” “Quais são as características ontológicas da caverna de luz?”⁸¹, etc.: esses comentários de usuários do *DarkUfo* foram recorrentes e parafraseados na comunidade. O tipo de fã que colocava em primeiro plano a mitologia da série usualmente também utilizava informações recuperadas dos discursos históricos consolidados para legitimar seus posicionamentos e hipóteses perante o grupo, visto que

⁸¹ Um espaço referido no seriado como um espaço sobrenatural da ilha ficcional, responsável por suas particularidades.

buscavam eles mesmos preencher as lacunas da mitologia do seriado com suas referências históricas.

Em outras palavras, estamos nos referindo ao fã que se sentiu atraído pela complexidade narrativo-espacial da ilha de *Lost*, que, ao mesmo tempo, era um espaço vasto, porém incompleto. A ilha, como vimos no primeiro capítulo, segundo Smith (2009, p. 73), foi um espaço diegético mobiliado gradualmente; no caso, através da inserção gradual de elementos arquitetônicos. Peças arquitetônicas que referenciavam as culturas egípcias, gregas e os vestígios deixados pela *Iniciativa Dharma*, organização que realizou experimentos científicos na ilha e lá construiu uma série de estações de pesquisa. O usuário que mostrou interesse no preenchimento de informações sobre esses elementos é o que consideramos “motivado por informações” (HUNT; VIPOND, 1985, p. 26).

Antes do episódio, esse leitor, munido das informações extraoficiais, como *spoilers* e vazamentos, ou *releases* oficiais da produção e relatos de filmagens, já declarava suas expectativas nos comentários, direcionando-as para o preenchimento da “mitologia do seriado”. Um fator diferencial do leitor conectado nas redes digitais é a possibilidade de, com facilidade, obter *spoilers* e informações privilegiadas nas redes de compartilhamento e discussões *online*.

Em uma exposição sobre uma transcrição do *podcast* oficial dos produtores do seriado, anterior à exibição do episódio 6x15 (*Across The Sea*) um usuário anônimo comentou o assunto na comunidade *DarkUfo* e outro membro da comunidade replicou. O último referia-se à estrutura episódica comum aos seriados de ficção científica da contemporaneidade que, apesar de cada episódio ser interdependente do outro e trazer um “avanço” na mitologia das séries, existem alguns episódios específicos totalmente centralizados na mitologia do seriado. Esses episódios, que se passam em tempos narrativos distantes daquele da série, apesar de parecerem descolados da continuidade das tramas, são aqueles, por exemplo, voltados para explicar as regras de funcionamento da física do mundo ficcional, ou as origens dos conflitos que perduraram por todo o desenrolar da narrativa nos seriados. No caso de *Lost*, o episódio *Across The Sea*, que se passava milhares de anos antes da queda do voo 815, foi visto pelos fãs como aquele que tinha a função de mostrar o início dos conflitos e as origens da mitologia da ilha - espaço da narrativa e também o próprio personagem principal da trama, como se a ilha fosse holisticamente dotada de uma subjetividade, desejos e capaz de agenciar os seres e elementos que por ela passavam.

Postagem 31

Infelizmente, apesar de eu duvidar que as regras foram danificadas, eu acho que eles tiveram que mudar os motivos dos personagens aparentes de repente para levá-los onde eles precisavam estar no final, o que fez a escrita parecer episódica. Eu sempre pensei nisso como uma história em quadrinhos. **Há um estilo particular de escrita do livro em quadrinhos, do qual *Lost* tem o "feeling", em minha opinião Uma mitologia central estabelecida na gênese do personagem/mundo e alguns episódios com essa mitologia/mundo/personagem. *Star Trek* foi construído assim durante anos.** Como você sugere, eu penso que eles não tiveram tempo suficiente para terminar o processo de construção de mundo como queriam – mas, francamente, eu penso que houve uma época – a terceira temporada – quando eles tiveram que desamararr algumas coisas já amarradas, deixar algumas coisas para trás e infelizmente, mudar os papéis de alguns personagens, alguns de um modo inconsistente com o que tinham produzido. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

O décimo quinto episódio da última temporada de *Lost, Across The Sea*, foi considerado por muitos fãs como aquele que seria responsável por mostrar explicações dos mistérios mitológicos da ilha. Paratextos e *spoilers* ajudaram a criar uma esperança de que esse fosse um capítulo “movido por informação”. A proposição de desenvolvimento de uma história fechada em um episódio, que trataria de esclarecer as origens dos primeiros habitantes da ilha de *Lost*, fez os espectadores esperarem um momento de revelações, no qual lacunas na construção histórico-mítica da ilha fossem resolvidas.

Postagens 33 e 34

Lindelof: Nós tivemos que começar a falar sobre a mitologia geral da ilha com maior detalhe entre a primeira e a segunda temporada, antes de nossos personagens terem entrado naquela escotilha. Aquela conversa basicamente deu o gancho para o arco de histórias maior da segunda temporada. Que era: Quem são os outros? Quem são essas outras pessoas na ilha, e quem era o líder deles? E de quem eles estavam recebendo instruções. Quando o programa entrou na terceira temporada, nós começamos a referenciar esse personagem, Jacob. E eu penso que é seguro admitir que essas conversas começaram então. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Foi através também das redes e comunidades *online* que os fãs, após a exibição desse episódio do seriado, enunciaram e compartilharam suas decepções. A tabela 3 (p.76) indica que, apesar da temática ter sido muito comentada, houve um grande número de reclamações referentes à mitologia e ao mundo do seriado: os fãs buscavam mais respostas do que conseguiram. Uma das diferenças das comunidades de fãs *online* em relação aos grupos de fãs anteriores - que antigamente se comunicavam por cartas e mídias analógicas - é o alcance e a rapidez com que essas decepções são difundidas no ciberespaço. A enunciação do não gostar e do reclamar de uma obra cultural não é exclusiva à contemporaneidade, mas essa prática vem adquirindo novos limites e características nas redes. A “função do enunciado depende da

materialidade” (BRANDÃO, 2004, p. 36) sob o qual ele é produzido. No caso, falamos das relações sociais mediadas por redes cognitivas que estão em relação com um ecossistema midiático altamente povoado, carregado de informações contidas nos paratextos, ou seja, para Gray (2010), tudo aquilo que é produzido em múltiplas plataformas em torno de uma obra midiática, um mundo textual.

Os paratextos são todos os elementos textuais que circulam em torno de um texto; no caso de textos impressos podem ser as capas, índices, notas e comentários, segundo Genette (1991). Entretanto, o autor francês não os enxerga como fronteiras rígidas, mas como limites ou vestíbulos entre o interior e o exterior do texto (GENETTE, 1991, p. 262) , incluindo as produções pós-textuais. Nesse caso, podemos chamar de paratextos diferentes conteúdos dos mais distintos modos semióticos que circulam na comunidade em torno do mundo textual e ficcional de *Lost* em dias de emissão de um episódio – *trailers*, sinopses, vazamentos de informações alimentam as expectativas sobre o que cada episódio trará.

No comentário de fã anteriormente citado, por exemplo, as expectativas geradas pelos múltiplos paratextos dispersos antes da exibição do programa eram de que o episódio responderia mais perguntas sobre a mitologia da série do que as que foram efetivamente elucidadas. Houve um descompasso entre o que esse tipo de leitor esperava e aquilo que foi ao ar, e que gerou o enunciado de crítica à série. Na internet, através das comunidades de fãs, essas reclamações adquirem maior alcance e podem levar ao cancelamento de seriados. Em dezembro de 2012, a agência de pesquisas e medição da audiência norte-americana *Nielsen* afirmou que passaria a utilizar dados de métricas do *microblog Twitter* como forma de contabilizar a audiência de séries nos Estados Unidos. A falta de “informação mitológica” na narrativa para determinados tipos de usuários é algo que pode ser monitorado pelos produtores e pela emissora. Os conglomerados midiáticos fazem uso de ferramentas de métricas digitais para ter noção da recepção e das críticas ao seus produtos audiovisuais. Em *Lost*, outro episódio muito criticado pelos fãs (impulsionados por informação) foi o episódio final do seriado (*The End*), comparando o “resultado” exibido na televisão com o já-dito, recuperado do arquivo da comunidade: as transcrições das “promessas” feitas por Carlton Cuse e Damon Lindelof.

Postagem 32

Aqui, eu penso que **Damon e Carlton realmente acreditaram nessa bobagem que eles vêm vomitando sobre ser um programa “motivado pelos personagens”**. Não, não era – era um seriado dirigido pela mitologia que necessitava um cuidado com os personagens para funcionar. Olhe este site e qualquer outro como este – e as postagens (as populares) sobre o fato de Kate ter ficado com Sawyer ou Jack – não, é tudo sobre mitologia, e “The End”

conseguiu fazer a mitologia toda supérflua. (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa, grifo nosso)

É interessante ressaltar que o espectador de *Lost* “impulsionado por informação” foi classificado pelas palavras dos próprios fãs, repetidas nos comentários da comunidade como “impulsionado pela mitologia” (FRAME, 2012, p. 201). Ele sentia-se insatisfeito com o não preenchimento da mitologia lacunar, criada durante as seis temporadas do seriado e suas extensões transmidiáticas que geraram capacidade negativa.

A frustração de grande parte dos usuários perante a "ausência de respostas", ou de "respostas insatisfatórias", foram compiladas nas tabelas de análise. Elas mostram que esse tipo de usuário sentiu-se frustrado ao não obter um nível suficiente de resolução dos mistérios impostos durante o desenvolvimento do seriado. Outro tipo de usuário que também se sentiu frustrado foi aquele que mais se interessava pela resolução dos relacionamentos entre os personagens: *os fãs impulsionados por personagens e histórias*.

2.2.2 Fãs impulsionados por personagens e histórias

Os leitores “impulsionados pela história” foram classificados por Hunt e Vipond como aqueles “primeiramente preocupados com experiências vicariantes” (HUNT; VIPOND, 1985, p. 26), ou seja, preocupados com a representação do “outro” como personagem na diegese. O consumidor de *Lost* que faz parte desse grupo de comportamento perante à narrativa foi categorizado pelos próprios fãs nos comentários da comunidade como “impulsionado pelas histórias dos personagens” (FRAME, 2012, p. 211). O primeiro capítulo desta dissertação destacou a complexidade narrativa desenvolvida através da densidade subjetiva e psicológica da interiorização dos personagens, construídos através de suas histórias pregressas (nas analepses), juntamente ao número elevado de personagens em comparação com a estrutura seriada clássica, e de que modo eles se inseriam em uma rede social extensa que os interconectava na trama.

Os enunciados que exprimiam reclamações e observações sobre o destino desses personagens complexificados foram menos constantes dentro do grupo. Entretanto, essa discussão foi acirrada no tópico sobre *What They Died For*, penúltimo da série. Esse episódio foi visto pelos fãs como aquele que teria a função de mostrar o destino do núcleo central de personagens, como revelavam as expectativas dos fãs na seção de comentários em um tópico que continha *spoilers* sobre o episódio, dias antes de sua exibição.

Major Spoilers - Episode 6.16 - What They Died For
 Posted by DarkUFO at 5/14/2010 07:50:00 AM 690 Comment(s)
 Labels: What They Died For

Update: 09:40 We've just added a detailed synopsis thanks to Other Brother for the details



As some of you may know, ABC held a screening of What They Died for last night at the Live Lost event. You can see the [photos here](#).

We've received some very spoilerly info from this episode from people who were at the event. I strongly recommend that you DO NOT read these unless you want to be spoiled for this episode. Also please do NOT post any of this info outside of this thread.

NOTE: There are additional detailed spoilers in the comments from people who attended.

Are You Sure?

Well, I just got back a little bit ago from Lost Live. It was awesome! Overall there were about 20 actors there, plus Damon and Carlton, the writers and Jack Bender. The orchestra set was great and it was a perfect exclamation point on the series to hear the music performed live.

The penultimate episode was shown in its entirety and I thought it was great; one of the best of the season so far. Here's the spoilery stuff:

Sideways Jack wakes up with the familiar blood stain on his neck and goes to eat breakfast with David. David makes sure Jack is going to his concert that night and Jack says he would be and inquires if David's mom will be there. Jack gets contacted by Oceanic telling him his father's casket was located, but it turns out it's actually Desmond on the phone. On the

Figura 22: *spoilers* levaram fãs a mudar suas expectativas em relação ao seriado

Um grande vazamento de informações aconteceu alguns dias antes da exibição do capítulo. Praticamente, toda a transcrição do episódio que estava para vir foi divulgada em uma postagem na comunidade *DarkUfo*⁸². Nos comentários desse tópico, os fãs que preferiam a resolução das tramas dos personagens publicaram mensagens de satisfação e provocações para aqueles que se interessavam primariamente pela mitologia da trama:

Postagem 35

Eu penso que os 'fanboys', que querem desesperadamente somente mitologia e respostas, não estarão felizes com o episódio. Aqueles que realmente investiram nos personagens e gostaram da mitologia do jeito que foi dada, vão ser recompensados. Lost SEMPRE foi e tem sido sobre os principais personagens de Lost. (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa, grifo nosso)

Esse enunciado exemplifica a existência de um mecanismo interno de autorregulação e classificação do "outro" na comunidade *online*. O indivíduo busca classificar o outro em categorias, defendendo uma "classe de indivíduos" construída a partir das relações entre enunciados da própria comunidade.

⁸² http://spoilerslost.blogspot.com/2010/05/major-spoilers-episode-616-what-they.html#disqus_thread. Acesso em 30 de dezembro de 2012.

Postagem 36

Eu penso que Kate sendo uma mãe gera um conflito de interesse a respeito de proteger a ilha a qualquer custo. Esse talvez seja o porquê do nome de Ben estar riscado (pai de Alex). Sawyer não queria nem saber da educação de sua filha. Mas Jin e Sun, eles definitivamente teriam que ser cortados também; se essa foi a verdadeira razão de Kate ter sido cortada. **EU odeio dizer mas eu estou começando a não me importar com esses personagens mais. Eu espero que ‘What they died For’ mude isso.** (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa, grifo nosso)

O episódio descrito, de fato, foi centralizado no desenrolar do destino narrativo dos personagens e os *spoilers* mostraram-se verdadeiros. O personagem Sayid, que havia sido tomado por uma força maligna que o impedia de ter sentimentos empáticos, foi redimido ao levar consigo, para um compartimento isolado, a bomba que destruiu o submarino no qual os sobreviventes estavam fugindo. O coreano Jin decidiu morrer junto à sua esposa Sun, que havia ficado presa nas ferragens submersas da mesma embarcação. Os personagens que permaneceram vivos na ilha definiram os seus destinos para o decorrer da trama, quando todos reunidos juntamente ao espírito de Jacob (líder da ilha), escolheram quem seria o seu substituto e passaria a tomar conta do local. Na ilha, finalmente, o personagem Benjamin Linus, líder dos “outros”, mata Charles Widmore, seu rival na busca pelo poder do lugar.

O número de comentários sobre o “desenvolvimento dos personagens” no tópico desse episódio foi expressivo. Os fãs designaram para essas postagens a expressão “*Characters development*” – citada mais de 30 vezes nas publicações de fãs sobre *What They Died For*. O episódio, ao afetar principalmente os fãs “impulsionados pela história” e pelo desenvolvimento dos personagens, não agradou aos usuários que prezavam mais pela “mitologia” ou pela “construção da história” da ilha. Esses, em geral, não ficaram satisfeitos com o capítulo. As classificações dessas preferências não são excludentes, isso porque existem usuários que se contentaram com os dois tipos de abordagem da narrativa, como mostra o seguinte comentário:

Postagem 37

Lá vem você de novo com essa conversa fiada de “é tudo sobre os personagens”. Nós voltamos a dizer que a Ilha misteriosa não tinha sentido. Eles poderiam ter ficado do mesmo jeito trancados em um elevador por seis anos se o seriado fosse “centralizado nos personagens”. Ela olhou para o chão sujo, e disse: “Não é assim.”. “Então como é?”. “**A Ilha era o personagem mais importante do programa**”, ela disse, olhando para ele. “Tudo o que importava, como disse Jack. Tudo o que fizemos na ilha foi importante. A história não poderia ter sido contada sem o monstro de fumaça ou os mercenários de Charles Widmore ou a pílula verde e tudo mais o que aconteceu.” (DARKUFO, 2010, n.p, tradução nossa, grifo nosso)

No comentário anterior, o usuário fez uma narrativização para explicar que para ele o que importava na trama de *Lost* era tanto o desenvolvimento de personagens quanto a

mitologia, ou seja, a busca de uma complexidade narrativa que combinasse personagens e ambientes multifacetados e inter-relacionados. Para isso, descreveu a ilha ficcional tanto como personagem quanto como elemento narrativo espacial dotado de uma História (mitológica). Outro tipo de leitura que exige maiores esforços cognitivos relaciona tanto o desenvolvimento relacional dos personagens (histórica) e a mitologia (informacional) em uma superestrutura temática ou como um discurso que atravessa toda a narrativa (HUNT; VIPOND, 1985). Essa interpretação desses usuários foram recorrentes em comentários feitos pelos fãs impulsionados por temas, como amor, religião, pressupostos filosóficos, que propuseram teorias para explicar o seriado.

Esse tipo de interpretação e enunciação na comunidade relaciona-se ao terceiro tipo de leitura. Os indivíduos "impulsionados pelo tema" são aqueles que veem o texto como "intencional, uma peça com um discurso proposital" (HUNT; VIPOND, 1985, p. 28). A característica principal desse tipo de leitor é a tentativa de ele "imaginativamente compartilhar uma visão (ou visões) de mundo com uma comunidade de leitores" (HUNT; VIPOND, 1985, p. 28). De acordo com Frame (2012, p. 211), as tensões na recepção pelos espectadores ao final da última temporada de *Lost* aconteceram devido a uma dissonância entre o projeto dos produtores e da emissora, bem como pela expectativa dos usuários em relação à narrativa, criada através dos paratextos que circulavam anteriormente aos episódios:

[...] a batalha entre o aparente desejo de *Darltón* de criar um programa centrado nos personagens (ou, o que Hunt e Vipond chamariam de leitura focada na história do programa) e o desejo de muitos dos espectadores de experienciar um texto baseado na mitologia (ou, uma leitura impulsionada pela informação – novamente nos termos de Hunt e Vipond) ajuda a criar a tensão que foi largamente responsável pela sustentação do seriado; assim como igualmente o conflito extraordinário responsável pela disparidade tempestual nas respostas dos espectadores após o seriado. (FRAME, 2012, p. 212, tradução nossa)⁸³

O último episódio do seriado dividiu as expectativas dos usuários do *DarkUfo* entre aquelas relativas ao destino dos personagens e à resolução dos mistérios. Isso se daria através da adição de informações que preenchessem as lacunas narrativas deixadas durante as seis temporadas de *Lost* e suas extensões transmidiáticas. Também notou-se uma maior presença

⁸³ [...] the wrestling between *Darltón*'s apparent desire to achieve a character-centered show (or, what Hunt and Vipond would call a story-driven reading of the show) and many of the viewers' apparent desire to disentangle what they experience as a mythology-based text (or, an information-driven reading – again, Hunt and Vipond's terms) help to create the very tension that was largely responsible for the show's sustained success as well as the extraordinary conflict equally responsible for the tempestuous disparity in viewer responses after the series finale. (FRAME, 2012, p. 212)

do último modo de leitura: impulsionada pela busca por um tema central da narrativa. Outra vez há o confronto entre o discurso dos produtores e o dos fãs do seriado em um ecossistema recheado de *spoilers*, vazamentos e divulgação oficial torrencial de imagens e textos, fatores que auxiliaram o desenvolvimento de diferentes tipos de expectativas.

O usuário de comunidades *online* como o *DarkUfo* tem facilitado o exercício das faculdades de leitura “impulsionada pelo tema”. “Aceita os convites do texto para construir seu próprio ponto de vista”, relacionado a “qualquer elemento do texto” (HUNT; VIPOND, 1985, p. 30). Por exemplo, a simbologia religiosa percebida na narrativa de *The End*. As capacidades quase instantâneas de compartilhamento de enunciados - possibilitadas pelas plataformas da “segunda internet”, aliados aos esforços oriundos da cognição distribuída dos usuários na cultura participativa - geraram um número vasto de comentários, opiniões e organizações da fábula da trama (os eventos como experimentados pelos personagens da narrativa) de um discurso não linear (forma em que é contada a história).

Os leitores categorizados como “*point-driven*” (motivados por tema) são vistos como aqueles que geram, na fruição de um texto, múltiplos processos dialógicos. São capazes de “estabelecer relações entre pessoas, outros textos e um sentido-geral do texto [...] o leitor dialógico quer discutir o texto, passar suas ideias para frente” (HUNT; VIPOND, 1991, p. 7).

O último episódio de *Lost* atraiu leitores “movidos pela informação”, mas o número de respostas e informações dadas não satisfaz a esse tipo de fã. Por outro lado, o leitor “movido pelos personagens” não se mostrou tão presente nos comentários. As palavras e os termos “*characters*” (personagens) e “*characters development*” (desenvolvimento de personagens), recorrentes nos outros dois episódios analisados, não são referenciados ao ponto de serem contabilizados nas nuvens de *tags* da análise quantitativa dos textos dos comentários.

A partir desses elementos, pelas próprias categorizações feitas pelos fãs ao enunciarem sobre suas participações na comunidade ou a dos outros usuários, pode-se categorizar fãs como leitores “motivados pela informação”, “motivados pela mitologia” e “motivados por temas”. Os fãs *hardcore*, ou seja, propriamente mais “fanáticos”, usualmente buscavam montar o quebra-cabeça dos elementos mitológicos da ilha de *Lost*, que diziam respeito à ocupação prévia desses espaços por habitantes de outras culturas, as experiências feitas pela *Iniciativa Dharma*; e buscavam respostas científicas às questões apresentadas no seriado. Esses fãs, motivados por informações, podem ser considerados “leitores ubíquos” (SANTAELLA, 2013), visto que não faziam distinção entre as plataformas pelas quais os fragmentos narrativos eram espalhados, consumiam conteúdos em múltiplas plataformas

simultaneamente na busca da criação de um inventário de itens e acontecimentos que construíram a história da ilha misteriosa. Frequentemente, as informações sobre a construção do espaço e das propriedades magnéticas da ilha deserta, bem como histórias sobre os modos como essa particularidade foi explorada por cientistas, eram dadas em outras mídias que não a central (a televisão).

Por exemplo, os números repetidos durante a série foram explicados por duas vezes em duas plataformas midiáticas consideradas canônicas de acordo com os produtores executivos, ou seja, cujos conteúdos deveriam ser tomados como verdades na narrativa transmidiática. Na televisão, a explicação dada na sexta temporada era a de que o personagem Jacob - aquele que controlou a ilha durante dois milênios, mas que também por ela foi controlado - buscava um substituto para a posição de guardião daquele espaço, e atribuiu aleatoriamente números às pessoas por ele trazidas à ilha, escrevendo-os nas paredes de uma caverna. Cada número da sequência (4, 8, 15, 16, 23 e 42) fazia referência a um dos protagonistas da série. Já no vídeo divulgado como recompensa pelo destravamento dos códigos do *ARG The Lost Experience*, um falso documentário com estética da televisão especulativa norte-americana dos anos 1980, a explicação era outra. Nesta, os números eram as soluções de uma fórmula matemática conhecida como “Equação Lorenzetti” que previa a destruição do planeta Terra em poucas décadas a partir dos anos 1960, seja por holocaustos nucleares, pragas biológicas, guerras ou pandemias. Para desacelerar esse processo, os cientistas da *Iniciativa Dharma* encontraram um lugar que reunia uma enorme quantidade de energia eletromagnética que potencialmente poderia ser liberada, e outras singularidades, com um regime próprio de tempo e espaço: a ilha poderia se mover tanto através dos anos quanto fisicamente. A partir dessas potencialidades, os pesquisadores da *Dharma* fizeram experimentos eletromagnéticos, de viagens no tempo, cruzamentos biológicos, testes psicológicos com humanos e experiências de Socialismo Utópico, com o objetivo – não explicado pelo vídeo – de inserir esses números no sistema do planeta e contemplar a equação de Lorenzetti, adiando o dia do Juízo Final.

Com base nos comentários dos fãs, observou-se que aqueles interessados e motivados pela mitologia já consumiram a segunda solução, aparentemente mais complexa, porém dada no hiato entre a segunda e a terceira temporada do seriado. Esses fãs, leitores ubíquos, que guardavam e comentavam todos os fragmentos narrativos e os consumiam em múltiplas plataformas, interessaram-se por essa explicação mais científica – ou pelo menos considerada mais científica de acordo com os regimes de verdade da sociedade ocidental. Entretanto, não ignoravam a outra solução do mistério, inferindo e enunciando que uma

explicação não anularia, nem entraria em contradição com a outra. Por outro lado, fãs “motivados pelos personagens” muitas vezes enunciaram que não conheciam a resolução desse mistério. Infere-se que parte deles consumia a série somente pela televisão, sem acessar os vídeos das outras mídias, apesar de comentarem no ambiente em que isso era discutido e concordarem com a solução dada pela narrativa da série, mais voltada para a resolução dos conflitos entre os personagens. Esse leitor, que apesar de consumir majoritariamente a narrativa em uma única plataforma de maneira tradicional, assistindo aos episódios pela televisão, situa-se na fronteira entre o que SANTAELLA (2013) denomina de “leitores contemplativos” e “leitores imersivos”. No primeiro caso, a leitura contemplativa é caracterizada por “uma relação íntima entre o leitor e o livro, literatura do manuseio, da intimidade, em retiro voluntário, num espaço privado, que tem na biblioteca seu lugar de recolhimento” (SANTAELLA, 2013, p. 268). Em contrapartida, o leitor imersivo é uma modificação do leitor movente, este se relacionava com a “rapidez do ritmo cinematográfico e sua fragmentação audiovisual de alto impacto” (SANTAELLA, 2013, p. 270). O movente tem como característica cognitiva de leitura ter aprendido “a transitar entre linguagens, passando da imagem ao verbo, do som para a imagem com familiaridade imperceptível. Isso se acentua com o advento da televisão: imagens, ruídos, sons, falas, movimentos e ritmos da tela se confundem e se mesclam com situações vívidas”, afirma Santaella (2013, p. 270). O leitor imersivo, por sua vez, está:

cognitivamente em estado de prontidão [...] conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilineares, multisequenciais e labirínticos que ele próprio ajuda a construir ao interagir com os nós que transitam entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc. (SANTAELLA, 2013, p. 271).

Os fãs motivados por personagens situam-se em uma fronteira entre esses dois últimos modos de leitura catalogados pela autora. Apesar de acompanharem majoritariamente os episódios na televisão - não priorizando a mitologia dispersa pelas múltiplas plataformas - os baixavam nos *sites* de compartilhamento de arquivos e os reassistiam, e comentavam sobre eles nas redes cognitivas; com interesse na resolução das questões pessoais entre os personagens (seus romances, disputas de poder, suas culpas, etc.). De qualquer modo, sejam motivados pelas informações, por histórias, ou ainda, por temas e discursos que explicariam a série como um todo, eles tinham em comum o fato de serem fãs visto que os comentários, discussões, e o ato de explicitar os distintos desejos e necessidades em relação ao universo ficcional, produziram muito material textual que não só era constituído de comentários, mas também de expansão textual através da produção própria de extensões narrativas não oficiais,

os *fanfictions*, usualmente criados pelos fãs mais ávidos - leitores ubíquos que buscavam expandir o seriado após o seu fim oficial. Tomavam como referências estéticas e de acessibilidade entre os mundos ficcionais conteúdos dispersos nas múltiplas plataformas da narrativa transmidiática de *Lost*. Essa metodologia de “tipificação” dos usuários permite relacionar suas expectativas enunciadas ao ecossistema midiático das comunidades *online*, repletas de *spoilers* e paratextos que geraram distintas inferências nos usuários. Não satisfeitas, essas esperanças geraram outros comportamentos que se relacionavam às noções de propriedade e autoria da obra.

Os membros da comunidade puderam “centralizar” a responsabilidade pelo mundo narrativo nas figuras dos produtores. Entretanto, ao mesmo tempo, expandiram as fronteiras textuais da narrativa trazendo suas hipóteses, ideias, e até mesmo, propondo reformulações. “As narrativas populares às vezes falham em satisfazer os desejos dos fãs, e eles se articulam para realizarem eles mesmos as expectativas não conquistadas no trabalho original” (JENKINS, 1992, p.29). Na comunidade *DarkUfo*, esse movimento duplo e contraditório se deu principalmente através da criação de *fanfictions* e da execração pública dos produtores executivos Carlton Cuse e Damon Lindelof, aos quais os fãs delegaram a posição de “autores inferidos” (MITTELL, 2012b) da obra.

2.3 Relações entre fãs e produtores: a autoria na *cultura participativa*

Sabe-se que as formações discursivas recorrentes nos enunciados dos fãs são anônimas. Elas representam as filiações de um número de indivíduos a formações ideológicas (PECHÊUX, 2009) e dispositivos. A comunidade *DarkUfo* inicialmente foi proposta como espaço de discussão sobre o seriado *Lost*. Na análise, não se centralizou a canonicidade dos elementos narrativos do seriado como constituintes de “obra fechada”, mas observaram-se os discursos circundantes e derivados, considerados “menores”, ou seja, provocativos, discordantes e geradores de controvérsias, a partir da concepção de sujeito de Foucault: “uma provocação permanente das relações poder-saber-subjetividade” (EIZIRIK, 2005, p.143). Ou seja, menos focado na oficialidade e nas palavras de ordem dos produtores executivos, no que diz respeito aos cânones da narrativa de *Lost*, e mais nas redes de usuários e nos grupos de enunciados que exprimem outros pontos de vista, contestações, críticas, outros assuntos e desejos heterogêneos. Através da circulação de enunciados na comunidade *online*, observou-se as marcas ideológicas dos usuários, expostas por uma repetição de temas nos enunciados relacionados à interpretação dos episódios. Como salientou Foucault a respeito do caráter

anônimo dos discursos coletivos, esses conjuntos de regularidades representam posições-sujeito que podem ser ocupadas por distintos indivíduos e

[...] não coincidem com as obras individuais; mesmo que se manifestem através dela, mesmo que aconteçam de aparecerem, por uma primeira vez, em algumas delas, ultrapassam-nas largamente, e, concentram, com frequência, um número considerável delas. (FOUCAULT, 1997, p.11)

As formações discursivas analisadas, portanto, só existem de acordo com condições de recorrência. Observamos a regularidade de enunciados que responsabilizavam os produtores Carlton Cuse e Damon Lindelof pela “obra” *Lost*. Discurso dito por diversas vezes, sem centralidade, foi ressaltado na gama de enunciados que circula na comunidade. No *corpus*, houve maior regularidade da disseminação de determinados discursos como os daqueles que denegriam as figuras centrais de um autor da obra *Lost*, pois reconheciam que o mundo narrativo era mais importante do que o seu criador. Esse mundo suscitou expectativas, necessidades e interpretações de acordo com os conhecimentos prévios dos telespectadores, fomentados pelos *spoilers*, *trailers*, paratextos, pelos outros comentários e suas interações.

Por muitas vezes, os fãs participantes do *site DarkUfo* ficaram descontentes com as respostas dadas pelos produtores através de seus meios “tradicionais” (*podcasts*), ou não as aceitaram, e procuraram impor as próprias hipóteses. No contexto de uma comunidade em que distintos discursos sobre o destino da narrativa confrontaram-se com as explicações oficiais da produção, retomou-se o problema da autoria e da propriedade de uma obra. Para isso, ilustra-se essa situação através da dicotomia entre a centralidade no mundo de histórias, ou nos seus autores. No caso, a “função-autor” foi remetida aos produtores Damon Lindelof e Carlton Cuse, responsabilizados por terem, de certo modo, assinado o texto de *Lost*. Como alerta Martins (2012, p. 29), os modos pelos quais a função-autor aparecem nas redes cognitivas não demonstram uma reconfiguração evolutiva rumo à transparência e à “morte do autor”⁸⁴, apenas um fato de um contexto histórico-social marcado pela convergência midiática.

⁸⁴ No atual tecido histórico-social os limites da autoria são determinados pela sociedade em rede. A “morte do autor” já foi descrita por muitas vezes. As fábulas, histórias míticas e os textos bíblicos circularam por muito tempo de forma anônima e oral em forma de mitos. A Odisseia, de Homero, é considerada por muitos acadêmicos uma obra anônima, visto que era um mito dedicado às musas que o inspiraram. Posteriormente teria sido recompilada sob esse “autor”. Como afirma Martins (2012, p. 29): “Homero pode ser entendido como um arquétipo, construído por um processo retrospectivo de autorização, como uma chancela sobre uma tradição cultural, e não como uma pessoa”.

Devemos situar sócio-historicamente o sujeito que faz conteúdo e o cria nas redes digitais, para contextualizar o atual momento de oscilação entre a figura do autor uno e a criação coletiva na internet. Para efeito de comparação, veremos algumas diferenças entre o sistema autoral como estava estabelecido no século XX em relação ao do *corpus* desta pesquisa.

Para Foucault (1992, p. 47), um dos momentos da história recente marcado pelo fortalecimento da ideia de um autor central para cada obra é o surgimento dos Estados Modernos. Com eles vieram os mecanismos de vigilância e punição que faziam parte de um sistema marcado e controlado através de diversas instituições e dispositivos. A necessidade de alguém rubricar ou assinar uma publicação (ficcional ou não) estaria relacionada à possibilidade de nomear e punir aqueles que promoviam a circulação de discursos conflitantes com aqueles das instituições vigentes, principalmente o Estado e a Igreja. Esta última, conforme analisado em outro contexto, possui uma ideologia que atravessou as formações discursivas observadas nos comentários dos fãs.

Foucault (1992) salienta que a autoria não é o processo de criação, mas uma prática discursiva com a intenção de cancelar e responsabilizar um indivíduo; prática que foi retomada historicamente múltiplas vezes, já que “os textos, os livros, os discursos, começaram efetivamente a ter autores (outros que não os personagens míticos ou figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores” (FOUCAULT, 1992, p. 47).

No atual momento de penetração da cultura da convergência e participativa, o trabalho imaterial e linguístico do Capitalismo Cognitivo circula através de redes e plataformas digitais. A sociedade em rede é a materialidade discursiva onde os enunciados e textos circulam. Com o advento da *web 2.0* e da cultura participativa, na qual os usuários das comunidades *online* podem remixar e compartilhar seus conteúdos próprios, a figura de um autor capaz de controlar e cercear os limites de sua obra voltou a ser contestada, já que os fãs tendem a se sentir “proprietários” do mundo ficcional preferido.

No caso da comunidade de fãs de *Lost*, vimos que eles puderam tanto centralizar o texto de *Lost* aos produtores, que assumiram a “função-autor” do seriado, quanto “tomar para si” o mundo criado pela obra transmidiática. Essas não são duas práticas e discursos excludentes. Os usuários reportaram-se e criaram conteúdos novos para o mundo. A centralidade das obras deslocou-se dos autores (como os textos de Arthur Conan Doyle, venerados por sua “assinatura”) para um universo ficcional – como a ilha de *Lost*. Para Chartier (2012, p. 88): “é totalmente possível, num mundo eletrônico, pensar que todo texto,

seja lá qual for, se transforma em um banco de dados aberto e, imediatamente, conduz à perda ou à dificuldade da integridade, da identidade na obra”.

Os fãs usualmente não são fãs dos autores, mas da obra/mundo por eles criada e sentem-se portadores do direito de intervir nesse mundo ficcional. Isso acontece porque houve o deslocamento e descentramento da autoria no texto. “A noção de um texto que pode ser distinguido de outros textos se tornou impossível de manter, já que agora não é o produtor, mas o espectador que estabelece as fronteiras textuais” (SANDVOSS, 2007, p. 22). Nesse contexto, vimos uma dicotomia entre a centralidade/responsabilização dos produtores e as possibilidades de expansão desse mundo textual a partir dos fãs. Em muitas ocasiões, os fãs não tiveram suas expectativas realizadas e transcreviam as cenas que gostariam de criticar e modificar:

MÃE: Luz. A mais acolhedora e brilhante luz que você já viu ou sentiu. E temos que ter certeza que ninguém nunca irá encontrá-la.
 MENINO DE PRETO: É linda.
 MÃE: Sim, ela é. E é por isso que eles a querem. Porque um pouco dessa mesma luz está dentro de cada homem. Mas eles sempre querem mais.
 JACOB: Eles podem pegá-la?
 MÃE: Não, mas eles podem tentar. E se eles tentarem liberá-la, e se ela vazar, vai para todo lugar. E eu protegi esse lugar. Mas não posso proteger para sempre.
 MENINO DE PRETO: Então quem vai?
 MÃE: Terá que ser algum de vocês.
 (LOSTPEDIA, 2010, n.p., tradução nossa)⁸⁵

O diálogo acima é a transcrição feita por um fã de uma cena do décimo quinto episódio da última temporada de *Lost, Across The Sea*. Foi disponibilizada no *site DarkUfo* e na *Lostpedia*. Com a temporalidade centrada nos primeiros anos do primeiro milênio, o capítulo mostrou o início das vidas de dois personagens que representavam forças manipuladoras e contrastantes da ilha: Jacob e seu irmão, o Homem de Preto. Para explicar de que modo fenômenos aparentemente sobrenaturais ocorriam na ilha (pessoas que não envelheceram, forte eletromagnetismo que gerava atração de artefatos de metal, a impossibilidade de sair da ilha com facilidade), a personagem da mãe adotiva levou os dois meninos a uma “fonte de luz” no interior da ilha.

Como apontam os dados da tabela 3, esse episódio foi criticado e elogiado através de comentários que referenciavam à construção da mitologia da ilha, e exprimiam o descontentamento ou frustração – principalmente dos fãs motivados por informação – com a

⁸⁵ Transcrição feita por fã e disponibilizada em: http://lostpedia.wikia.com/wiki/Across_the_Sea_transcript/. Acesso em 08 de julho de 2012.

resposta acerca das forças sobrenaturais daquele local. Um termo recorrente nos comentários foi a expressão latina *deus ex machina*. Um grupo de usuários utilizou o termo para designar uma possível manipulação às pressas no roteiro e a decepção nos modos como os mistérios foram solucionados. Essas discussões foram carregadas de metatextualidade. A expressão *deus ex machina* remonta às tragédias do teatro grego em que a aparição de um deus baixado por uma máquina no palco resolvia os conflitos do enredo de forma abrupta. “Os críticos da Renascença associaram a aparição de um deus no fim de uma peça com uma resolução artificial e feita muito às pressas para um *plot* absurdo e sem propósito” (REHM, 2004, p. 69). Quando não havia preparação textual para essa aparição especial ou manipulação, o público poderia ter um sentimento de desilusão e frustração em relação à narrativa, como o mostrado no seguinte diálogo iniciado minutos depois da exibição do episódio referido. Nele, os fãs apropriaram-se desse termo para criticar os produtores executivos, responsabilizá-los pela “autoria” de um ato indesejado:

Postagem 38

Eu não tenho postado aqui há muito tempo, mas eu estava tão desapontado na última noite que eu tinha que dizer algo. Voltando à primeira temporada, havia um episódio nomeado Deus Ex Machina. Eu estou certo de que quase todo mundo procurou pelo significado disso:

- 1. (um antigo drama romano ou grego) em que um deus é introduzido em uma peça para resolver as confusões do roteiro.**
- 2. Qualquer artifício improvável ou artificial usado na resolução das dificuldades de um plot.**

Eu estou com medo de que o que esteja acontecendo seja ‘Deus Ex Machina’. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Postagem 39

Minha maior reclamação com esse episódio (e com toda a temporada, francamente) é que os personagens e as situações continuam a ser jogadas em cima de nós, totalmente fora de contexto... algo totalmente *deus ex machina*. O anel, as horcrux e a força foram especiais, mas entendemos o motivo. **Eu sinto que Darlton sabia que tinham escrito várias perguntas que levariam a vários caminhos... e deram a desculpa esfarrapada de que toda pergunta teria que levar a outras questões...** Não. As questões dadas tiveram respostas ridículas e pela metade – na verdade temos que dizer a eles que eles “na verdade não responderam nada”. Espero por um pouco de clareza na próxima semana, mas ela nunca virá. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Postagem 40

Eu só não vejo por que você pode aceitar que horcruxes e anéis mágicos e a força são especiais e por que a luz não pode ser? As pessoas queriam uma explicação científica, certo? Bem, HOUVE uma. Nós já tivemos uma explicação científica para toda a luz nos termos da física por Pierre Chang e Daniel Faraday, e nós TAMBÉM temos a explicação ESPIRITUAL e MITOLÓGICA. Eles não podem explicar de modo melhor tanto na ciência quanto na fé. Se as pessoas não tiveram a resposta que quiseram, não há nada que os produtores possam fazer. Eu entendo seu ponto, eu acho, mas como você disse, eu respeitavelmente discordo. Eu penso que todas as respostas dadas até agora foram boas e eu

espero estar satisfeito com o final da série. Com certeza haverá mais questões não respondidas, mas a maioria delas são coisas com as quais podemos usar a imaginação, em combinação com as pistas que eles nos deram para inferir as respostas nós mesmos. E para os mistérios que não podemos resolver, restarão perguntas para debatermos por anos. **É isso que faz *Lost* ser divertido. Isso dá a essa comunidade de fãs de *Lost* algo para ser discutido e teorizado. Se todas as questões fossem respondidas e nenhum mistério tivesse sido deixado, teriam tirado toda a diversão do programa, em minha opinião.** (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Esse comentário de um fã, que autorreferenciou os enunciados de outros membros da comunidade, mostrou a categorização do outro e a existência de várias gradações entre fãs do seriado. Alguns, “preguiçosos”, que gostariam de ter visto a maioria dos mistérios resolvidos. Outros, minuciosos, pois buscam suas próprias explicações para a compreensão dos textos nas comunidades *online*. O texto, como “máquina preguiçosa” (ECO, 2013), deixou suas lacunas para que o leitor preenchesse os significados através de suas conclusões, sempre influenciadas por ideologias e relações de poder expressas nos discursos e por seus mundos de conhecimentos prévios. Em muitos casos, essas explicações compartilhadas nas comunidades *online* contradiziam as escolhas narrativas dos produtores, e outras eram propostas, deslocando a centralidade da autoria de um mundo ficcional complexo: da produção para a “apropriação” dele pela audiência, seja no formato de *fanfictions* ou em comentários que sugeriam “versões alternativas” sobre o fim do seriado.

2.3.1 Produtores executivos *versus* fãs: um cenário conflitante

A ideia ilusória que os fãs tinham de uma autoria do seriado centrada em Carlton Cuse e Damon Lindelof não levou em conta a multiplicidade de indivíduos envolvidos na produção de um programa de televisão e de suas extensões transmidiáticas. Isso se deve, entre outros fatores, ao surgimento de uma figura centralizadora nas produções televisivas e multiplataformas norte-americanas, os *showrunners*, trazidos do universo da televisão a cabo (PERREN, 2011, p. 136). Eles têm a função de gerir e tentar dar coesão a um mundo ficcional muitas vezes disperso por múltiplas plataformas. Para Derek Johnson (2009, p. 174) os *showrunners* da televisão operam uma produção cada vez mais descentralizada, em um ambiente no qual os desafios de trazer unidade para a produção contínua da televisão foi agravada por uma multiplicação de produtos relacionados, que vão desde HQs a videogames *online*.

Mais importante, os *showrunners* permanecem como a figura administrativa e criativa mais poderosa na maioria das séries ficcionais. Os roteiristas, o

pessoal da produção, os diretores do programa respondem a eles. Mas ainda assim eles têm de responder a algumas vozes [hierárquicas], para negociar com as entidades que financiam, distribuem e fazem propaganda de seus programas. (PERREN, 2011, p. 138, tradução nossa)⁸⁶

Lost foi uma obra transmidiática centrada em uma narrativa televisiva circundada por outros modos semióticos e plataformas que contemplaram o mesmo mundo de histórias. Perdurou por seis anos oficialmente (2004-2010). A ideia inicial do projeto foi de Lloyd Braun, um dos executivos da emissora *ABC*, que queria misturar o formato do *reality show Survivor* (Charlie Parsons, *CBS*, EUA, 1999) ao filme *Náufrago* (*Cast Away*, EUA, 2000, dirigido por Robert Zemeckis). Braun contratou o roteirista Jeffrey Lieber para escrever o episódio piloto – até então, o seriado se chamaria ‘*Nowhere*’. O roteiro foi recusado e Lieber demitido. A emissora passou adiante o projeto para as mãos de J.J. Abrams (ainda referenciado pelos fãs como criador da série). Após fazer alterações na estrutura dos papéis dos personagens, Abrams passou a se dedicar a outros projetos, deixou a Damon Lindelof o cargo de *showrunner* e a Carlton Cuse o cargo de ‘*co-showrunner*’. Algumas das produções transmidiáticas também foram supervisionadas pela dupla.

É natural que o número de pessoas que fez parte da produção dessa obra fosse grande e produzisse conteúdos narrativos conflitantes e incoerentes, algo usual nesse tipo de produção. “Os papéis de editores, produtores e a equipe em geral podem mudar ao longo do curso de um programa de TV que se estende por muito tempo” (JOST, 2007). “As mudanças sérias na equipe também podem mudar o estilo do programa, e até mesmo seu *ethos*” (JOST, 2007). Mittell (2012b), entretanto, observa que o produto final de um episódio que vai ao ar passa por um intenso processo colaborativo, recebendo contribuições de *designers*, executivos, roteiristas, fotógrafos, etc. Mas a responsabilidade final, a assinatura, usualmente fica com o *showrunner*. Os *spoilers* oficiais, dados através de entrevistas e *podcasts* dos produtores, e replicados nas comunidades de fãs como o *DarkUfo* auxiliaram em dar uma ilusão de participação aos fãs, e ao mesmo tempo, centralizar a responsabilidade do seriado ao redor dos *showrunners*:

A indústria se aproveitou do fenômeno dos ‘*showrunners*’ como pessoas públicas para criar paratextos oficiais que cercam e aumentam uma série de televisão através de várias mídias. Especiais de televisão ou vídeos *online*

⁸⁶ Most important, the showrunner remains the most powerful creative and administrative figure on most fictional series. The writing staff, the production crew, and the show’s directors answer to them. But even if showrunner may have fewer voices to answer to in cable, they still negotiate with the entities that finance, distribute, and market their programs. (PERREN, 2011, p. 138)

que visualizam uma próxima temporada ou episódio, *DVD* de extras, incluindo *making-of*, segmentos e faixas de comentários, *podcasts* lançados entre episódios, e aparições ao vivo em eventos em que os fãs participam, como a *Comic Con* - todos servem tanto para aumentar o *hype* da série e perpetuar uma presença autoral ao universo do seriado; quanto formas de abordagem aos fãs. (MITTEL, 2012b, n.p., tradução nossa)⁸⁷

Como Mittell (2012b) afirmou, vimos nessa bifurcação de modos como os fãs referiram-se à autoria na comunidade devido à “tensão” entre “a realidade colaborativa da produção *versus* a noção romântica do autor único incorporada no conceito de ‘*showrunner*’” (MITTEL, 2012b, n.p.). Observou-se essa relação conflituosa através da análise qualitativa, ao perceber que a maioria das reclamações foi dirigida para a figura de ‘*Darltón*’, ou seja, uma entidade ficcional criada pelos fãs que unia os produtores Damon Lindelof e Carlton Cuse. De certo modo, os fãs escolheram alguém para culpar por ter “estragado” o mundo de histórias deles, mas propuseram mudanças de forma anônima. Quando faziam críticas ou elogios à narrativa do seriado, utilizavam ‘*Darltón*’ como bode expiatório. A função-autor que se relaciona com a figura dos *showrunners*, nesse caso, aproxima-se do que Foucault (1992) nos lembra: os autores eram “autores” de crimes, enunciavam discursos proibidos, apócrifos, não aprovados pelos dispositivos da Igreja e do Estado, e portanto, naquele sistema, deveriam ser punidos.

Ainda que exista a figura centralizadora dos *showrunners*, temos na verdade, um “engano” ao relacionar os trabalhos artísticos e audiovisuais a nomes individuais, gênios criadores, etc. Para Stillinger (1991 *apud* WOLF 2012, p. 269)⁸⁸ o “mito da autoria única é uma grande conveniência para professores, estudantes, críticos e outros leitores, assim como para livrarias, advogados do *copyright*”, e também para outras instituições que buscam a manutenção da imagem do autor uno. Segundo Wolf (2012), quando nos referimos a produções audiovisuais e transmidiáticas temos um conjunto de indivíduos que fazem parte de uma série de “círculos concêntricos de autoria”:

A autoria deve, então, ser conceituada como uma série de círculos concêntricos que vão desde aquele (ou aqueles) que tiveram a ideia inicial do mundo, com cada círculo das autorias delegadas sendo diminuído; desde o

⁸⁷ The industry has taken advantage of ‘showrunners’ increased public personae to create official paratexts that surround and augment a television series across media. Television specials or online videos that preview an upcoming season or episode, DVD extras, including making-of segments and commentary tracks, ongoing podcasts released between episodes, and live appearances at fan-friendly events like Comic Con all serve to both hype the core series and perpetuate an authorial presence used for commercial branding and fan interpretive strategies. (MITTEL, 2012b)

⁸⁸ STILLINGER, Jack, 1991, p. 186 – 187

criador e o autor principal, herdeiros, proprietários, empregados e *freelancers*; aqueles que criam produtos derivativos e auxiliares baseados no mundo; e **finalmente para adições não canônicas de entusiastas e produções de fãs**. A expansão dos mundos através desses círculos pode ocorrer cedo, já que narrativas transmídia demandam trabalho especializado em diferentes mídias; ou tarde, se o mundo continuar a crescer depois que o criador da ideia morrer ou se aposentar (WOLF, 2012, p. 269, tradução nossa, grifo nosso)⁸⁹

A emissora *ABC* optou pela realização do contato entre fãs e produção através da centralização em duas figuras, as estâncias legitimadoras dos rumos da narrativa eram os *showrunners* Carlton Cuse e Damon Lindelof. Os fãs criaram relações de “fé” com a figura estabelecida como “função-autor” de *Lost*, condensados nos dois, conhecidos também nos fóruns de discussão como ‘*Darlton*’. Esse “ato de fé”

[...] é uma forma de subjetivação, em que de modo consentido confiamos nosso poder em algo maior na expectativa de algum tipo de pagamento – observando as manifestações da produção de fãs e da cultura participativa nos últimos anos, percebemos que ainda há um desejo ativo para muitos espectadores de serem recipientes de uma história bem contada – e não necessariamente ser um parceiro na produção dessa história. (MITTELL, 2012b)⁹⁰

Essa fé, muitas vezes, foi exposta literalmente nos enunciados dos fãs. Em distintos momentos antes do último episódio, os usuários se referiram à “fé” depositada nos produtores Carlton Cuse e Damon Lindelof, ou no seriado como um todo. O vocábulo “*faith*” (fé) também foi um dos mais registrados na análise quantitativa dos comentários. Por muitas vezes, a palavra não se referia a elementos mostrados nos episódios. Eram comentários metatextuais sobre a fé que os membros da comunidade *DarkUfo* tinham em relação ao programa.

Postagem 41

Ótima postagem, como sempre. Nós temos as mesmas reclamações sobre esse episódio e o que ele significa para a série como um todo. Eu gosto de viradas – mas eu não esqueço as coisas que acontecem entre os episódios. Como [quando foi dito] que o Homem de Preto é o

⁸⁹ Authorship, then, can be conceptualized as a series of concentric circles extending out from the world’s originator (or originators), with each circle of delegated authority being further removed from the world’s origination and main author to estates, heirs and torchbearers; employees and freelancers; the makers of approved, derivative, and ancillary products that are based on a world; and finally to the noncanonical additions of elaborationists and fan productions. (WOLF, 2012, p. 269)

⁹⁰ This act of faith is a form of subjectification, where we willingly give over our power to something greater in hopes for future payoffs — for all the expansions in participatory culture and fan production in recent years, there is still an active desire for many viewers to be the recipient of a well-told story, not a productive partner in its telling. (MITTELL, 2012b)

mal encarnado. Talvez na próxima semana nós descobramos que isso é verdade e o porquê disso. Novamente, nós estamos ficando sem próximas semanas. Estou sentindo o mesmo que senti em relação à *Battlestar Gallactica* – Eu, na verdade, não me importava mais em assistir ao último episódio na época porque eles já haviam insultado muito minha inteligência muitas vezes :) **Eu estou mantendo minha opinião e NÃO VOU DESISTIR da minha fé em LOST até que o último fio de fumaça saia da sala – mas eu penso que vou ser violentamente testado.** (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Postagem 42

Eu nunca esperei muito de Lost, particularmente em comparação a um número grande de outros fãs hardcore. Eu gostei da maioria dos episódios pelo passeio incrível a que eles me levaram, e procurei teorizar pouco, porque eu queria me chocar com as mudanças de plot. Dito isso, eu não penso que eu nunca me senti desapontado em nada, em matéria de televisão. Eu nunca demandei respostas de *Lost*, mas eu esperava que eles trouxessem ALGO para o final. Ao invés disso, eles apenas responderam o que a realidade paralela era, algo que só começou no início dessa temporada. **Eu me arrependo de confiar nos criadores da série quando eles disseram que eles sabiam o que estavam fazendo e como iria terminar. Eu confiei até 2 horas e 20 minutos do episódio final, quando finalmente ficou óbvio que eles nunca tiveram ideia do que estavam fazendo.** E acreditem em mim, eu estava chorando com a beleza de muitas cenas, mas depois do último logotipo de *LOST*, eu percebi que também estava chorando dado o quão eu estava desapontado com o final. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

O direcionamento da fé⁹¹ aos produtores, enunciado pelos fãs, relacionava-se ao ecossistema midiático da cultura participativa e da convergência, povoado por *spoilers* e declarações dos produtores transcritas e replicadas pelos fãs nas comunidades *online*. Quando se referiam a possíveis desapontamentos sobre a narrativa, muitas vezes comparavam com as informações veiculadas previamente pelos próprios produtores como no comentário anterior: “Me arrependo de confiar nos criadores da série quando eles disseram que eles sabiam o que estavam fazendo e como iria terminar”. Essas reclamações relacionam-se com as expectativas criadas por diferentes tipos de necessidades cognitivas para a resolução da narrativa (personagens, mitologia ou temática) e aquilo que eles consideravam prometido. Em 23 de maio de 2010, ao expressar sua opinião sobre o último episódio do seriado que acabara de ser transmitido, um usuário que não se sentiu “recompensado” pelos produtores postou o seguinte comentário na comunidade, já citado anteriormente:

Postagem 43

Aqui, eu penso que Damon e Carlton realmente acreditaram nessa bobagem que eles disseram sobre o programa ser focado nos personagens. Não, não foi – foi impulsionado pela

⁹¹ Giorgio Agamben define fé retomando conjuntos de dados linguísticos estudados por Emile Benveniste. Para o filósofo italiano “a 'fé' é o crédito com que se conta junto a alguém, como consequência do fato de que somos abandonados confiavelmente a ele, ligando-nos numa relação de fidelidade. Por isso, a fé é tanto a confiança que depositamos em alguém – a fé que damos – quanto a confiança com que contamos junto à alguém – a fé, o crédito que temos.” (AGAMBEN, 2011, p. 34)

mitologia que precisava que você se importasse com os personagens para que funcionasse. Obrigado por dar essa opinião. É exatamente como eu me sinto. Era um programa levado pela mitologia, e a mitologia se tornou muito complicada para Darlton, então eles voltaram para a única saída que conseguiram. Dar uma ilusão de que é um programa levado pelos personagens e tentar resolver o conflito através disso escrevendo o final como eles fizeram. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

As estatísticas (tabela 3, página 76) mostram que a maioria das críticas negativas ao episódio recaiu sobre a figura dos dois produtores “porta-vozes” do seriado, apesar de ter sido uma obra produzida por muitos indivíduos. O contato com os produtores foi feito através da repetição das críticas feitas na comunidade em redes sociais (por exemplo, quando o *link* de um comentário é postado no *Twitter* e replicado), ou por indivíduos que faziam parte da comunidade e que conheciam de fato os produtores. A linha que separa a empresa que produz a obra e seus fãs parece estar próxima, mas deve-se discutir o real poder do fã de sugerir mudanças na trama.

Postagem 44

Eu aprecio a mensagem sobre vida e morte, mas eu sinto que Darlton tirou vantagem de todos nós pelos últimos seis anos de um modo muito fácil essencialmente dizendo “nós não vamos explicar o que está acontecendo, mas todo mundo morre e eles todos se encontram no céu. Fim” Um milhão de questões, começando com as primeiras que eu posso pensar: 1. Quem são Widmore/Eloise? 2. O que é a Dharma? Ursos polares? 3. Walt/Michael/Eko? Aparentemente eles viveram para sempre... 4. Quem são as mães de Jacob/Homem de Preto? E por que eles a luz existem na história? 5. Quem era Hanso? 6. Qual era o propósito do cargueiro? 7. Alex e Danielle. 8. Quem eram os outros? 9. Por que Richard não vai para o céu? 10. Viagem de tempo? De novo. 11. Por que Desmond pode suportar o eletromagnetismo? 12. O que são os números? 13. Portais? Tunísia? 14. A estátua? Muito desapontamento. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Temos novamente a situação dicotômica e instável da autoria em ambientes colaborativos da *web 2.0*. Mesmo sentindo-se proprietários do mundo ficcional, os fãs centralizam as responsabilidades da produção a um “autor-inferido” uno (MITTELL, 2012b). Na Idade Média, havia justamente a necessidade das assinaturas nas obras literárias. Caso não fossem aprovadas, os seus escritores deveriam ser responsabilizados pelas instituições Igreja/Estado e depois punidos, como descreveu Michel Foucault (1992). No caso da relação entre a comunidade de fãs e os produtores do seriado, a “punição” não se refere a condenações jurídicas, mas de fluxos linguísticos de enunciados condenatórios, divulgados pelos fãs nas redes sociais e nas comunidades *online*. Esses enunciados criticavam aqueles que são considerados pelos fãs os responsáveis pela obra: os produtores do seriado *Lost*. Como vimos no item anterior, os grandes conglomerados midiáticos atualmente utilizam métricas e algoritmos de pesquisa que rastreiam nas redes sociais e comunidades *online*

opiniões sobre o seriado. Dessa forma, os descontentamentos com os rumos de uma série, expressos pelos seus fãs na internet, podem de fato levar a dissoluções em equipes de produção ou até mesmo o cancelamento dos programas nas grades das emissoras.

Ainda que um seriado como *Lost* tenha sido produzido por uma equipe grande, os usuários do site *DarkUfo* canalizaram a ideia de autoria do texto para Damon Lindelof e Carlton Cuse, também como uma forma de estabelecer as fronteiras textuais a partir das quais os fãs poderiam transgredir a narrativa “canônica”. Assim poderiam dar seguimento a ela diegeticamente em novos textos, os *fanfictions*. Esse bifurcamento comportamental nos fãs é descrito por Jason Mittell (2012b):

Outra função importante para os “autores inferidos” diz respeito aos paratextos criados por fãs que se tornaram mais populares e muito difundidos na era digital. Em uma postagem influente em seu *blog Dreamwidth* [plataforma de criação de conteúdo para fãs], uma autora de *fanfiction* conhecida como ‘*obsession_inc*’ propôs duas classificações referentes ao *fandom* que estão diretamente relacionadas à autoria: os afirmacionais *versus* os transformacionais. Os fãs afirmacionais geralmente tentam reforçar a visão do autor (como eles inferem que ela é) (...); para esses fãs, os *podcasts* e *blogs* dos autores dão detalhes do processo criativo e das intenções do autor inferido, estendendo suas experiências narrativas. Os fãs transformacionais, por sua vez, não tratam um texto original como uma obra canônica que deve ser apreciada do jeito que foi produzida, mas como o material bruto para um jogo produtivo, que visa a criar extensões não canônicas como os *fanfics*, *fanvids* e outros paratextos que frequentemente vão contra as intenções presumidas do criador original. (MITTELL, 2012b, n.p., tradução nossa)⁹²

Deve-se alertar que a autoria, nos casos estudados, não somente é constituída levando em conta a função de “julgamento dos culpados” por uma obra que não agradou os distintos tipos de fãs da comunidade. Ela também é constituída num cenário complexo que envolve não apenas o poder centralizador dos produtores executivos, mas dos múltiplos autores que estão sob suas tutelas, na produção de um mundo ficcional coeso, disperso em várias plataformas midiáticas; e, obviamente, o poder dos fãs, leitores e produtores que

⁹² Another important function for inferred authors concerns fan-created paratexts that have become more widespread and popular in the digital era. In an influential post in her *Dreamwidth* blog, pseudonymous fanfic writer *obsession_inc* proposed two general kinds of fandom that directly relate to authorship: affirmational vs. transformational. Affirmational fans generally work to reinforce an author’s vision (as they infer it) and canonical narrative content, fleshing out the details through fan productions as discussed more in the Orienting Paratexts chapter; for such fans, authorial podcasts and blogs provide insight into the creative process and intentions of an inferred author, extending their narrative experiences. Transformational fans treat an original text not just as a canonical work to be appreciated on its own terms, but also as the raw material for productive play, creating non-canonical extensions like fanfic, fanvids, and other paratexts that frequently go against the presumed intentions of the original’s creator. (MITTELL, 2012b, n.p.)

expandiram as fronteiras do seriado: seja por meio de discussões ou via expansões de textos ficcionais arcônticos.

O conceito de autor inferido - essa prática discursiva que usualmente centraliza os produtores executivos como seres com certo controle sobre a obra a partir de suas demonstrações midiáticas - pode dialogar, nos cenários de produção e consumo transmidiáticos, com uma noção de mundo textual que está sempre *em devir*.

Para Gray (2013, p. 89, grifo do autor), “os textos são usualmente imaginados como *sendo* e não como *naquilo que podem se tornar*”. O texto do mundo ficcional de *Lost* foi disperso em distintas plataformas e consumido pelos fãs, que através das comunidades *online* como o *DarkUfo* davam um retorno do que haviam entendido das críticas, elogios e confrontamentos ideológicos. Um texto transmidiático que está sempre *em devir*, sendo construído, por exemplo: nos hiatos entre as seis temporadas do seriado *Lost* na televisão, ele passa por muitas mãos e é montado coletivamente, apesar da tutela dos produtores executivos. Deste modo, as aparições dos produtores executivos faziam-se necessárias estrategicamente para a emissora e para a construção do mundo ficcional quando havia conflitos que não eram de seus interesses; como por exemplo, todas às vezes que Damon Lindelof e Carlton Cuse negaram que os sobreviventes da ilha de *Lost* estivessem mortos no purgatório.

Como a “criação está sempre em processo”, a pergunta a ser feita não é “quem são os autores?”, mas “quando são os autores” (GRAY, 2013, p. 89), ou seja, em que momentos nas relações construídas nos enunciados que circulavam entre os fãs e os produtores era importante para o planejamento do seriado e de suas extensões que uma “voz autoral” confirmasse ou negasse alguma informação, tornando-a canônica, ou não, para as comunidades de fãs. Esse olhar do texto em devir, sempre em processo, ora pela produção das extensões transmidiáticas dos roteiros, dos *spoilers* e de tudo aquilo que era divulgado intencionalmente ou não sobre o mundo de *Lost* durante as seis temporadas; ora pela construção das inferências dos fãs sobre esse texto, “não diminui o poder que o autor tradicional tem no processo, mas nos encoraja a observar e examinar as outras múltiplas figuras que por muitos momentos atuaram como autores do texto” (GRAY, 2013, p. 89). Propõe-se, portanto, não uma extinção ou diminuição da função-autor, mas construir discursivamente enunciados que gerem uma “pluralização dos autores” (GRAY, 2013, p. 92).

Para suprir a falta que o mundo do seriado *cult* faz, ou contar a história do mundo de forma diferente da versão dada pela emissora e os produtores, os fãs utilizaram para distribuir suas produções próprias a seção de *fanfiction* do *DarkUfo*. Foram criados em forma de texto “novos episódios” que continuaram as sagas dos personagens que ficaram na ilha ficcional ou

dela saíram, assim como expansões da mitologia daquilo que consideraram pouco explicado pelo seriado e as “sementes”, ou seja, lacunas na narrativa (JENKINS, 2012) deixadas nas suas extensões transmidiáticas.

Por *fanfiction*, entendemos as “histórias geradas pelas configurações, roteiros e personagens de ficções já estabelecidas, por aqueles que querem manter o texto original inalterado” (THOMAS, 2007, n.p.). Para criar um *fanfiction*, devem ser mantidas algumas bases daquilo que é considerado canônico na narrativa – o que é dado como oficial a partir dos “autores inferidos”, Damon Lindelof e Carlton Cuse. Esse conjunto de regras que precisam ser seguidas e incluem o mundo da história original é chamado de *fanon* – “o material que é criado em adição ou suplemento ao cânone que é aceito por outros escritores de *fanfiction*” (THOMAS, 2007, n.p.). Surgiram, portanto, versões novas do seriado através da produção textual dos fãs. Essas “versões de mundo”, que também existiam nas hipóteses postadas nos comentários, serão apresentadas no próximo capítulo, a partir do conceito de *mundos possíveis* textuais. Mecanismos de acessibilidade textual entre o mundo primário constituído pela narrativa distribuída na série de televisão e nas múltiplas plataformas dessa obra transmídia; e os *fanfictions*, os mundos secundários não canônicos dos fãs, criados a partir dos elementos narrativos do primeiro e distribuídos na plataforma da comunidade *online DarkUfo*.

CAPÍTULO 3: Mundos textuais e mundos possíveis

A complexidade narrativa, inerente às estruturas diegéticas de seriados norte-americanos da última década, dentre eles *Lost*, em conjunto com as extensões transmidiáticas do programa, gerou a necessidade de que os fãs criassem comunidades *online* como a *DarkUfo*. Através dela, os fãs participaram da busca de respostas às questões do seriado em um ambiente cooperativo, interativo e conflituoso. Na comunidade *DarkUfo*, os fãs falaram muito de si mesmos e sobre os outros membros do grupo. Também a utilizaram como meio de divulgar críticas ao seriado, usualmente dirigindo-as aos produtores executivos Carlton Cuse e Damon Lindelof – que assumiram a “função-autor” da obra. O descontentamento com o seriado e o sentimento de ausência deixado por ele após o término no meio oficial (televisão) foram alguns dos fatores que levaram os usuários a criar novas histórias, “novos episódios” para o seriado. Nessa busca de satisfazer alguns desejos, os fãs, apesar de respeitarem o enredo original, (JENKINS, 2012, p. 14), tentaram buscar formas de revolver os mistérios da história não solucionados na televisão e continuar a trama narrativa.

Essas adições textuais não oficiais são conhecidas como *fanfictions*. São histórias criadas por fãs em texto, imagem ou vídeo, que utilizam elementos das estruturas narrativas do mundo ficcional (aqui estruturadas através da combinação entre *topos* – espaços nos quais a trama foi desenvolvida, *mythos* – sua mitologia – e *ethos* – relações éticas e subjetivas entre os personagens do mundo ficcional) como base para a criação de mundos alternativos textuais do seriado *Lost*. Para compartilhar esses mundos e novos episódios, os fãs utilizaram *sites* pessoais e sistemas de comunidades *online* como o *DarkUfo*. Esse *site* tinha uma seção específica para a publicação de *fanfictions*. Segundo Henry Jenkins, esse tipo de conteúdo criado por fãs e disponibilizado *online* usualmente:

se refere a histórias originais e romances ambientados nos universos fictícios de séries de TV, filmes, histórias em quadrinhos, *games* e outras propriedades midiáticas favoritas. Atualmente fãs escrevem milhares de histórias a cada ano dedicadas a centenas de diferentes textos midiáticos. (JENKINS, 2012, p. 13)

Na seção intitulada ‘*fan fiction*’ do *site DarkUfo*⁹³, os usuários disponibilizaram produções apócrifas desenvolvidas em distintos modos sígnicos: audiovisual (*remixes*, montagens, paródias, edições de episódios organizados temporalmente de acordo com a

⁹³ <http://lostfanfic.blogspot.com/>. Acesso em 16 de fevereiro de 2013.

fábula narrativa de *Lost*), imagens, infográficos e episódios escritos no formato de *scripts*. Os últimos muitas vezes pretendiam reproduzir as características técnicas dos roteiros de seriado de televisão. As regras para a postagem de um *fanfiction* eram amplas: praticamente qualquer tipo de conteúdo era permitido, com exceção de produções consideradas ofensivas, racistas ou preconceituosas. Entretanto, a moderação, ao contrário do que ocorria nos comentários sobre os episódios feitos nos tópicos da comunidade (autorizados *a priori*), analisava as postagens antes de serem liberadas para publicação no *site*:

Postagem 45

Essa parte do site permitirá aos fãs do programa que eles mostrem seus trabalhos. Seja uma arte, um pôster “photoshoppado”, uma montagem musical de seus personagens favoritos, uma compilação em vídeo, uma sátira, uma história/narrativa, esse é o lugar para postar. Por favor, utilize o formulário abaixo para submeter seu trabalho ou me mande um e-mail através do botão “Contact” no cabeçalho da página. Em cada postagem, seja ela foto, vídeo ou texto, será permitido que os visitantes a visualizem, deem um parecer ou comentem em seu trabalho. Não seja tímido e submeta seu trabalho hoje. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Dentre as produções criadas pelos fãs e disponibilizadas nessa seção havia o *fanfiction Lost – The Other Generation*, que redirecionava para o *site* dessa produção apócrifa. Escrito sob o pseudônimo de Kevin Hamilton, esse conjunto de textos pretendia dar continuidade à narrativa de *Lost* retomando-a temporalmente alguns anos após os eventos que aconteceram na última temporada do seriado, datados diegeticamente no ano de 2007. O autor desse *fanfiction* descreveu de modo metatextual a estrutura de seu texto e a similaridade em relação à serialidade do programa de televisão:

Postagem 46

Todos os episódios desta série são escritos por mim, no formato de script, cada um com 60 páginas. Você pode encontrar esses episódios originalmente postados na seção de *fanfiction* do Darkufo e poderá ler o *feedback* que me deram, que têm sido universalmente bom. Esta série inclui cada um dos personagens – que estão vivos em 2014 – que você pode imaginar. Nós geralmente visitamos todos os lugares da ilha que tiveram importância também. A mitologia da Ilha e as maiores questões estão intocadas. Mas essa não é a minha “teoria de tudo sobre LOST”, é só uma boa história que é consistente com a original. Entretanto, vários novos personagens são introduzidos – o foco primário desses primeiros oito episódios é ainda (primariamente) focado nas faces familiares – além desses ‘adicionais’. Adicionalmente, os últimos dez episódios lidam com a “Outra Geração”, que inclui Aaron, Ji Yeon e Charlie Hume, entre outros. Todos com vinte e cinco anos de idade no ano de 2030. (LOST-THEOTHER, 2011, n.p., tradução nossa)

Mesmo após o fim da série, “novos episódios” como esses, desenvolvidos pelo autor da ficção acima, foram distribuídos na seção ‘*fan fiction*’. Esses textos apropriativos são parte

de uma rede intertextual que utilizava elementos diegéticos do seriado – seus espaços, personagens e temas. Isso possibilitou a acessibilidade ao mundo ficcional “primário”. Em outras palavras, a narrativa do *fanfiction* continha a repetição de características, signos e elementos diegéticos de *Lost* que permitiam ao leitor reconhecer o mundo do seriado nos “novos episódios”. Esse conjunto de textos foi observado não a partir de seus autores, mas do agrupamento de histórias produzidas por eles. O que importa para esse tipo de fã, produtor de extensões apócrifas, é a expansão de um mundo que já é vasto, dada sua dispersão em várias plataformas e sua leitura de maneira ubíqua, e não seu “criador” ou uma entidade que represente sua propriedade.

Os fãs mais ávidos compartilhavam, nos comentários sobre os episódios, ideias baseadas no conhecimento enciclopédico de seus mundos reais e subjetivos. Posteriormente, esse tipo de fã mais atento aos detalhes do seriado também foi capaz de identificar e catalogar cognitivamente nos *fanfictions* elementos simbólicos e narrativos do mundo ficcional “original”. Assim eles viam se as possibilidades de resolução de um fato naquele mundo estavam de acordo com as regras e lógicas criadas no mundo primário e de que forma foram contempladas em um mundo narrativo secundário, expandido pelo *fanfiction*. Ao se deparar com um determinado conjunto de situações no texto que está sendo consumido, o leitor passa a prever ou crer em uma hipótese, configura atitudes proposicionais (ECO, 1993, p. 172) e reconhece, na narrativa, uma nova história compatível com a originária, ou seja, passa a dialogar com um mundo possível àquele do texto já conhecido:

Definamos como mundo possível um estado de coisas, expressado por um conjunto de possibilidades em que, para cada proposição, é p ou $\sim p$. Como tal, um mundo consiste de um conjunto de indivíduos dotados de propriedades. Como algumas dessas propriedades ou predicados são ações, um mundo possível também pode ser interpretado como um desenvolvimento de acontecimentos. Como esse desenvolvimento de acontecimentos não é efetivo, mas sim precisamente possível, o mesmo deve depender das atitudes proposicionais de alguém que o confirma, crê nele, sonha com ele, deseja-o, o prevê, etc. (ECO, 1993, p. 181, tradução nossa)

Como ressaltou o semiólogo italiano, ao construir um mundo textual alternativo a um mundo ficcional existente, criamos um mundo possível. Nos mundos possíveis, no contexto dos *fanfictions* produzidos e distribuídos na comunidade *online DarkUfo*, poderiam ser adicionados elementos que os usuários gostariam que estivessem presentes na obra canônica e oficial, o seriado *Lost*. Em ambientes interativos *online*, como o *DarkUfo*, vimos nos comentários hipóteses sobre o entendimento do enredo que construíam mundos possíveis. Essas hipóteses, postas para discussão coletiva nas comunidades, por questões estatísticas, na

maioria das vezes não se concretizaram (SCOLARI, 2013, p. 130) com o avançar dos episódios. Tais proposições ou desejos foram descartados e insatisfeitos no decorrer do seriado, mas de alguma forma puderam ser retomados e satisfeitos por meio de novas histórias que ampliaram o mundo textual de *Lost* nas criações derivativas dos fãs.

Para definir conceitualmente esses mundos possíveis dos fãs de produtos da cultura *pop*, Henry Jenkins estabelece o *fanfiction* como um tipo de produção textual a partir de uma referência a Michel de Certeau (1994, p. 154). De acordo com o historiador francês, a leitura é uma prática de caça furtiva na qual o leitor toma “emprestado” o texto, apropriando-se de sua significação de maneira própria, sem necessariamente seguir uma trilha especificada pelo autor da obra. Ao se referir aos *fanfictions* como uma espécie de “caça furtiva textual”, Jenkins observou que essas obras derivadas são a “forma humilde como os fãs ‘emprestam’ o texto e criam variações sobre ele, já que é difícil atingir o produtor” (JENKINS, 1992, p. 27), para que este faça as modificações que os aficionados desejam no produto (seja uma série de televisão, um conjunto de filmes, histórias em quadrinhos, etc.). É possível remeter à metáfora de *caça*, inclusive à estrutura labiríntica e complexa da distribuição espacial dos elementos diegéticos que construiu o espaço da ilha de *Lost* em múltiplas plataformas e mídias. A tarefa dos fãs nas comunidades como o *DarkUfo* era reunir as informações sobre esses artefatos, organizá-los, e criar suas próprias cartografias da ilha e fabulações das complexas relações entre personagens - uma caça que envolvia a busca por distintos dados nos meios pelos quais circulava a narrativa transmídia de *Lost*. Reunidas essas informações, independentemente da plataforma pela qual circulavam, elas constituíam um conjunto canônico de fragmentos narrativos retomados e referenciados através da repetição de elementos semiológicos e estéticos que promoviam a acessibilidade à história primária, criada e chancelada por um grupo de autores (produtores executivos do seriado e as inúmeras funções criativas nas outras plataformas de mídia envolvidas na construção do universo de *Lost*).

Tentar expressar, em seus próprios textos, desejos que não foram satisfeitos na narrativa “autorizada” não é necessariamente colocar-se em posição antagônica aos autores. “Dizer que os fãs promovem os seus próprios sentidos além daqueles dos produtores não é sugerir que os sentidos criados pelos fãs são sempre opostos aos deles ou que esses sentidos são construídos isoladamente de outros fatores sociais” (JENKINS, 1992, p. 34).

Pode-se dizer que os *fanfictions* também são outra forma de adição de conteúdo textual aos arquivos dos fãs de *Lost*. No capítulo anterior da dissertação, viu-se que os arquivos não são estáveis (FOUCAULT, 1986). Continuam se expandindo indefinidamente através de textos derivativos e apropriativos segundo jogos de intertextualidade. Essa

expansão indefinida do arquivo é o chamado *princípio arcôntico*. No caso, além das postagens referentes à interpretação do seriado e das expressões das subjetividades dos usuários, notou-se em outros espaços da comunidade *online DarkUfo* um grande volume de textos ficcionais criados por usuários a partir de um texto principal base – o *fanon*. Derecho (2006, p. 64) utiliza o termo *arcôntico* de Jacques Derrida para definir a literatura gerada *online* através dos *fanfictions*, ou seja, aquela que se expande como um arquivo textual que se desdobra em várias outras obras derivadas e referenciais.

A literatura *arcôntica* atravessa os limites derivativos e apropriativos, justamente porque está “livre de adjetivos que anunciam propriedade, autoria e hierarquia”, e seguem o “princípio de alargamento e acréscimo ao arquivo” (DERECHO, 2006, p. 64). A rejeição, pela pesquisadora, de uma estrutura hierárquica, em que a autoria é o ponto de convergência de um mundo de histórias, permite que o mundo seja posicionado como o ponto central para a criação de novos textos. Esse mundo, o universo diegético da ilha de *Lost*, é constituído por seus *topos*, *mythos* e *ethos* (KLASTRUP; TOSCA, 2005, p. 2), sua espacialidade, mitologia e as relações de poder e ética entre os personagens.

Partindo do pressuposto de que há a utilização dos dados de um mundo ficcional gradualmente mobiliado durante seis temporadas na televisão e fragmentos distribuídos em outras plataformas nos textos dos fãs, é possível observar as relações textuais entre o mundo ficcional do universo transmídia de *Lost* e o mundo possível desenvolvido no *fanfiction Lost: The Other Generation* (conjunto de textos criado por um usuário da comunidade *DarkUfo*). Há características textuais e semióticas que permitem a acessibilidade entre os mundos ficcionais canônicos e alternativos. Esse processo de expansão textual promovido pelos fãs no contexto da cultura participativa fez uso das ferramentas de produção e distribuição de conteúdo da *web 2.0*.

3.1 Os mundos possíveis em *Lost*

Em relação aos mundos possíveis, não só podem ser levantadas algumas das relações de acessibilidade entre o mundo do seriado *Lost* e as criações dos fãs, mas também internamente no texto do programa e de seus fragmentos em múltiplas plataformas, visto que realidades alternativas ficcionais foram estabelecidas dentro da diegese do seriado, durante sua última temporada. Esta descrição trará à tona alguns conceitos utilizados para analisar as propriedades de acessibilidade textual dos *fanfictions* da comunidade *online DarkUfo*, segundo preceitos da *teoria dos mundos possíveis*, a partir de Goodman (1978).

Na narrativa televisiva de *Lost*, um incidente de liberação de energia eletromagnética ocorreu na ilha no último episódio da quinta temporada, *The Incident*, que se passa em 1977. Os personagens pretendiam explodir um artefato atômico no passado para destruir a ilha e anular os seus futuros trágicos, ou seja, a queda do avião naquele lugar. Para os fãs, a última cena da quinta temporada não deixou claro se a bomba nuclear que poderia mudar o futuro dos sobreviventes do voo 815 explodiu ou não. Também é incerta a resposta se a explosão poderia ou não alterar o futuro, como especularam os fãs no *site DarkUfo*:

Postagem 47

Eu discordo totalmente de sua teoria de que “O que aconteceu aconteceu”, a respeito da bomba. Há muitos furos sobre a bomba acontecendo nas encarnações anteriores da ilha.

1) Radzinsky e todas as pessoas que estavam próximos ao ponto da explosão teriam sido vaporizadas no momento em que ela foi detonada. Você não pode sair caminhando de uma caminhonete no ponto de impacto, correr a pé e viver normalmente depois de ter estado a um minuto ou dois de distância de uma explosão nuclear. Se a bomba tivesse sido detonada em 1977, Radzinsky teria sido torrado.

2) Uma explosão nuclear tão perto da superfície teria destruído uma grande parte da floresta. Haveria uma enorme cratera. Se a escotilha foi construída no ponto zero estaria construída em uma imensa depressão topográfica, o que não aconteceu.

3) Uma explosão nuclear deixaria aquela área da ilha inabitável por anos... Os itens (discos de vinil e coisas do tipo) mostrados que estavam na Estação Cisne quando vemos Desmond pela primeira vez na temporada são dos anos 1970. Isso significa que ao invés de deixar aquele lugar para sempre, alguém que não foi incinerado pela explosão imediatamente voltou e ainda construiu um edifício completo bem em cima do ponto de impacto? Isso não faz sentido.

4) Chernobyl não foi uma explosão nuclear, foi um derretimento de um reator nuclear. E se você está comparando com Chernobyl isso faz com que sua teoria fique ainda mais cheia de buracos, considerando que 23 anos depois de Chernobyl, os humanos ainda não podem chegar nem perto do centro do reator.

Não, em minha opinião, os passageiros originais do Voo 815 aterrissaram em uma ilha que não havia ainda sido vítima de uma explosão nuclear. Em seguida, há buracos básicos científicos (em relação ao que acontece na sequência de uma explosão nuclear) ao longo de toda a história.

Portanto, eu acredito que essa teoria de que “O que aconteceu, aconteceu”, a respeito da explosão nuclear é um monte de bobagens. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

A última temporada do seriado teve a centralidade dos episódios dividida em dois eixos temporais. O primeiro mostrava os acontecimentos dados como reais na ilha de *Lost* no ano de 2007, evidenciando como os personagens, até então, “presos no passado”, foram transportados do ano 1977: o “tempo presente”. Nada na vida deles havia sido alterado: aqueles que morreram, continuaram mortos, e todos ainda lembravam-se da queda do avião – o plano de mudar o futuro através da explosão de uma bomba nuclear parecia ter falhado.

Entretanto, a primeira cena dessa temporada foi uma reprodução da primeira sequência do seriado, o voo 815, revisitada de uma nova forma. Os protagonistas presentes no

episódio piloto apareceram no mesmo voo, avião e destino da fatídica viagem. Os fãs da comunidade *DarkUfo* notaram algumas diferenças nessa versão: o personagem Jack, por exemplo, sentou-se ao lado de Desmond, personagem que não estava no avião na primeira “versão” da cena dessa viagem. Ao contrário do episódio piloto - em que o avião partiu-se no ar, personagens caíram em uma ilha - o voo aterrissou sem problemas no aeroporto de Los Angeles (“*LA X*”), após sobrevoar a ilha de *Lost* submersa.

No início da temporada pôde-se inferir, portanto, que havia sido criada uma realidade alternativa àquela apresentada nos cinco primeiros anos do seriado. Uma “versão de mundo” (GOODMAN, 1978, p. 37 *apud* BRUNER, 1986, p. 98)⁹⁴ que tinha características autossustentáveis, ou seja, capaz de desenvolver uma narrativa própria. Essa versão não ocupava o mesmo espaço diegético e tempo da narrativa da qual é originária (GOODMAN, 1978 *apud* BRUNER, 1986), mas a havia reproduzido de uma nova forma. O mundo alternativo possuía acessibilidade para com o mundo ficcional primário, graças à repetição de padrões cênicos, narrativos e estéticos.

Tratava-se de versões do mundo porque possuíam elementos diegéticos que se repetiam e comportavam-se de maneiras similares (personagens, objetos, relações lógicas e de causa e efeito), apesar de não necessariamente atuarem do mesmo modo no texto resultante de uma versão anterior. Em relação às repetições e diferenças desses artefatos e como esses processos influenciam na construção de mundos possíveis, Goodman argumenta que todo mundo ficcional é a versão de outro:

As muitas coisas – matéria, energia, ondas, fenômenos – das quais os mundos são feitos – são construídas juntamente com os mundos. Mas feitas de quê? Não surgem do nada, no final das contas, mas de outros mundos. O processo de construção de mundos como conhecemos sempre começa de mundos que já temos em mão; construir é reconstruir. (GOODMAN, 1978, p. 7, tradução nossa)⁹⁵

Esses artefatos narrativos permitiram que o leitor identificasse o mundo ficcional primário e a narrativa possível dele derivada. Para Goodman, o mundo alternativo deve ser “povoado por símbolos”, que podem ser “matéria, energia ou fenômenos do mundo textual original” (GOODMAN, 1978, p. 7).

⁹⁴ GOODMAN, Nelson. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis, Estados Unidos: Hackett, 1978.

⁹⁵ The many stuffs – matter, energy, waves, phenomena – that worlds are made of are made along with the worlds. But made from what? Not from nothing, after all, but from other worlds. Worldmaking as we know it always starts from worlds already on hand; the making is remaking. (GOODMAN, 1978, p. 7)

No caso do mundo alternativo do sexto ano do seriado *Lost*, repetiram-se os personagens da primeira e segunda temporadas: Desmond, Jack, Kate, Sawyer, Locke, Sayid etc. Esses indivíduos também se repetiram em um evento e fenômeno (o mesmo voo com o mesmo destino). A espacialidade da ilha também é um espaço diegético existente nos dois mundos ficcionais. O espectador identificou os símbolos do mundo original, mas percebeu algumas modificações. A ilha, antes escondida, porém localizável, estava submersa. Os personagens aterrissaram com tranquilidade, seguiram novos caminhos através de uma vida contada de maneira “alternativa” à narrativa original e que seguia paralelamente às versões primárias dos personagens.

A leitura e o reconhecimento de um mundo como alternativo ao “original” em uma narrativa, segundo Goodman (1978, p. 7) são processos cognitivos de decomposição e composição de símbolos, resumidos pelo autor em cinco passos (concomitantes). O mundo ficcional original é composto por sua espacialidade, temporalidade, histórias e mitologia (WOLF, 2012, p. 53). Assim foram estruturados os elementos diegéticos da narrativa, que devem ser mantidos em uma lógica de mundo para sua expansão em outros textos. O mundo ficcional da narrativa é composto pelas relações entre *mythos*, *ethos* e *topos*, espaço, mitologia, esquemas e redes de relacionamentos entre os personagens.

Os personagens, eventos, relações e espaços de uma narrativa ficcional são identificados e decompostos em símbolos. O símbolo recebe atribuições de valores a partir de características da construção estética e subjetiva do personagem. Por exemplo, em *Lost*, o personagem Desmond é escocês e tem sotaque característico, que, juntamente com outras características estéticas e comportamentais, permite seu reconhecimento pelos espectadores. No momento em que uma versão alternativa é apresentada ao leitor ou espectador, ele passa a reconhecer a repetição de padrões simbólicos pré-estabelecidos do texto original (a cena do avião, a ilha, os personagens e seus valores) e os organiza cognitivamente em um mundo paralelo, similar, mas diferente do anterior.

A diferenciação e a percepção do mundo secundário são possíveis pelos processos de “adições e subtrações” textuais (GOODMAN, 1978, p. 67) da narrativa original – por exemplo, personagens que não estavam inicialmente no voo, foram adicionadas. Entretanto, os espectadores continuaram identificando o voo 815. Há então o último estágio da identificação de um mundo alternativo: a compreensão das deformações da narrativa derivada “em relação à original” (GOODMAN, 1978, p. 67). O mundo possível é compreendido como paralelo à primeira versão devido a padrões reconhecidos anteriormente (espaços,

personagens, eventos e relações morais, etc.), estruturados aqui como *mythos*, *topos*, *ethos* e suas alterações.

Na diegese do mundo ficcional, os personagens também tiveram mundos possíveis aos seus, acessíveis de acordo com um modelo de narrativa que passa pela perspectiva do personagem. Na sexta temporada de *Lost*, a acessibilidade entre esses mundos não se deu apenas pelos elementos estético-narrativos que se repetiram no “mundo do tempo presente” e no “mundo em que os sobreviventes não caíram na ilha”. Houve, também, a comunicação entre personagens dessas duas versões de mundo. Isso ocorreu no décimo primeiro episódio da última temporada do seriado, *Happily Ever After*, centrado no personagem Desmond.



Figuras 23 e 24 - As duas versões do personagem Desmond conectam as consciências dos mundos catalisadas por descargas eletromagnéticas

No último ano do seriado, o personagem Desmond foi trazido forçosamente à ilha. Esse “sequestro” tinha como motivação o fato de o personagem já ter sido caracterizado como portador de uma alta resistência às descargas de eletromagnetismo do local durante as seis temporadas de *Lost*. Dotado dessa singularidade, ele poderia alcançar a “luz” – o sistema de controle do centro da ilha em uma caverna iluminada – e desligá-la sem transformar-se em um monstro de fumaça, fato que já havia ocorrido. Um usuário da comunidade *DarkUfo* definiu o personagem através de uma citação intertextual (ECO, 1989, p. 166) entre o seriado *Lost* e a Odisseia grega; entre o mundo textual atribuído a Homero e o mundo do seriado. O mesmo fã apontou as características do personagem Desmond que lhe permitiram a acessibilidade entre dois mundos ficcionais do seriado: a ilha e a realidade paralela (o Purgatório):

Postagem 48

Desmond suportou mudanças físicas e espaciais na sua busca pelo retorno de sua Penélope – sua Penny. Náufrago, assim como Odisseu, passou muito tempo em uma ilha; mas como Odisseu, nunca desistiu de encontrá-la. Acima de tudo, assim como Odisseu, nós sabemos

que Desmond não tem nenhuma habilidade física, nem mesmo sua rara capacidade de resistir a terríveis efeitos da força magnética alienígena, mas pela força de seu personagem, pela força de seu espírito. Desmond mereceu Penny não por seus poderes físicos ou habilidades super-humanas, mas por razões inteiramente humanas: por fé no compartilhamento de suas emoções, pela fé em encontrá-la, pelo amor dela como alma, amiga, esposa. Acima de tudo, por nunca desistir, por encontrá-la. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Ao ser testado em uma cabine de emissão de raios eletromagnéticos instalada na ilha, o personagem Desmond sincronizou sua mente com a mente de sua versão da “realidade paralela”. Nessa versão de mundo, ele era um empresário bem-sucedido, havia conquistado a aprovação de seu sogro Charles Widmore; algo que não aconteceu na realidade “primária”, na qual ele havia tido tentativas frustradas de sucesso pessoal e de reconhecimento perante a família de sua noiva. O choque eletromagnético na primeira “versão” do mundo o transportou psicologicamente para experimentar a vida de um “universo paralelo”.

Isso é possibilitado por uma “sincronicidade” na realidade paralela. O personagem sofreu um acidente de carro e foi levado para fazer uma tomografia (que também utilizava eletromagnetismo). Nesse momento, as mentes se confundiram e Desmond passou a vivenciar dois mundos ao mesmo tempo. Ele começou, então, a aliciar e reunir os outros personagens que estavam no voo na realidade paralela. As duas consciências desconectaram-se no fim do episódio, mas permaneceram interligadas textualmente para os espectadores no decorrer dos últimos episódios da série. Isso se deu através da demonstração de que as duas versões do personagem conheciam os “mundos paralelos aos seus”, como afirmam Corrêa e Carvalho (2010):

No último episódio do seriado, Desmond parte rumo ao chamado coração da ilha, uma fonte eletromagnética que sustenta o local. Antes de adentrar a fonte, Desmond diz a Jack que quando for atingido pela radiação, ele desaparecerá, reaparecendo ao lado de Jack no voo 815. Desmond é atingido pelo eletromagnetismo, mas dessa vez, não consegue acessar a realidade paralela. Se Desmond não consegue retornar, certamente é porque esteve em algum lugar, e este lugar não pode ser o purgatório, pois ele não poderia morrer e voltar para avisar Jack na ilha de que existe uma realidade paralela. (CORRÊA; CARVALHO, 2010, p. 20)

O universo paralelo surge em *Lost* como uma referência não somente estética e de função narrativa, mas também de forte apelo simbólico. Isso porque o limbo - espaço de temporalidade não acessível que os personagens precisam acessar e deixar ser atravessados por memórias de suas vidas passadas - é uma clara referência aos lugares de transição dos mortos em distintas religiões ocidentais e orientais (observadas por diversos prismas, como os níveis do purgatório cristão pelos quais os mortos precisam passar até serem elevados ao Céu, após pagarem seus pecados mundanos).

Para Nolan (2013), o universo paralelo de *Lost*, na última temporada do seriado, é um dos elementos religiosos mais óbvios no programa, visto que, “enquanto os elementos religiosos icônicos e ritualísticos aparecem frequentemente em *Lost*, a história dos personagens no caminho para a vida após a morte representa a integração mais bem sucedida do [discurso] teológico na narrativa do programa”. (NOLAN, 2013, p. 165-166). Em outras palavras, se as acusações dos fãs durante as seis temporadas do seriado usualmente se deslocaram para as possíveis referências religiosas sutis (ícones, símbolos dos objetos da cenografia ou uma sugestão de um sistema punitivo religioso que era o dispositivo da ilha misteriosa), a última temporada assume de fato o discurso e o interesse em demonstrar uma visão religiosa em torno das trajetórias daqueles personagens. Por essa visão ser claramente demonstrada nos últimos episódios, esses são “os menos vulneráveis às acusações de abrigar uma [religiosidade] de fachada” (NOLAN, 2013, p. 165-166). Além disso, o fato de o mundo ficcional paralelo ter de ser povoado pelos personagens que passaram por dificuldades e enfrentamentos nos anos em que viveram na ilha representa outra visão religiosa do programa, ao mostrar que a “tese central de *Lost* [é] a importância da comunidade e como as vidas individuais – ou suas mortes – são definidas pelas relações com aqueles que estão em torno a nós” (NOLAN, 2013, p. 165-166).

Essas mudanças e a existência de duas realidades paralelas não alteraram os princípios básicos do mundo diegético, visto que para haver acessibilidade entre elas alguns elementos devem ser replicados: seu *topos* (espacialidade), *mythos* (mitologia) e *ethos* (relações entre personagens). A partir da utilização desses elementos da narrativa, foram construídas as novas versões de mundo do seriado através dos *fanfictions*, disponibilizados na seção própria do site *DarkUfo*. O reconhecimento desses elementos e suas repetições foram os fatores que permitiram que os novos textos fossem reconhecidos pelos fãs como pertencentes a um mundo narrativo já conhecido pelos usuários: a ilha ficcional do seriado *Lost*.

3.2 *Mythos, Ethos e Topos: bases de acessibilidade ao fanfiction*

A construção da narrativa complexa do seriado *Lost* pôde ser abordada através de algumas instâncias: complexidade espacial; psicológica/interrelacional dos personagens e mitológica. A narrativa também foi expandida de forma transmidiática, gerando um grande número de conteúdos textuais e imagéticos que eram reunidos pelos aficionados nas redes digitais. Os paratextos reproduzidos e consumidos na comunidade *online*, conteúdos previamente disponibilizados antes das exposições do seriado, geravam distintas necessidades

cognitivas de fruição textual aos fãs: alguns eram mais motivados por informação, outros pelas histórias dos personagens, ou ainda por temas.

O mundo ficcional “primário”, distribuído em distintas plataformas de mídia, foi fonte para a produção dos *fanfictions*. Agrupamentos de signos, personagens e características estéticas foram repetidos nos textos dos fãs. A ferramenta analítica de Tosca e Klastруп (2005) permite estudar os mundos ficcionais vastos distribuídos por distintos modos semióticos. Para as autoras, um mundo ficcional extenso mantém-se sobre três conjuntos inter-relacionados: seu *topos* (espacialidade narrativa), *mythos* (mitologia/História) e *ethos* (padrões relacionais entre os personagens).

A postagem seguinte é um exemplo de como os fãs relacionaram esses distintos elementos narrativos com conteúdos essenciais na resolução de uma questão considerada pelos fãs do *DarkUfo* um dos mistérios mais discutidos: “O que é a ilha?”. No comentário, o usuário utilizou um discurso transversal para justificar sua hipótese sobre o espaço diegético da ilha. Ao afirmar “nós todos sabemos que quase tudo o que vimos, desde a Estátua até o Templo ou o Farol ou a rolha na piscina de luz foi construído por habitantes que poderiam ser tanto quanto maias, quanto egípcios ou romanos, e assim seguimos”, o usuário resgatou um pré-construído, ou seja, algo “que remete a uma construção anterior, exterior, mas sempre independente, em oposição ao que é ‘construído’ pelo enunciado” (PÊCHEUX, 2009, p. 99). Nesse caso, ancorou-se nos elementos já incorporados pelo interdiscurso da comunidade, para explicitar um consenso que diz respeito à importância da construção das referências mitológicas da espacialidade da ilha dentre o grupo de fãs, através dos elementos arquitetônicos do espaço diegético. “Muitos chegaram à conclusão de que a Estátua Egípcia supostamente seria um monumento à *Taweret* – deusa da fertilidade. Eu posso concordar com isso”, afirmou um usuário, mostrando a importância dessas construções arquitetônicas e da mitologia da ilha para os fãs. Em *Lost*, esses elementos do *topos* e do *mythos*, cultuados e examinados pelos fãs, foram repetidos nos textos ficcionais dos usuários em seus mundos paralelos.

Postagem 49

Como a ilha veio a ser o que é? O que há com todas essas estruturas antigas e hieróglifos na ilha? Nesse ponto, nós todos sabemos que quase tudo que vimos desde a Estátua até o Templo ou o Farol ou a Rolha na piscina de luz foram construídos por habitantes que poderiam ser tanto quanto maias quanto egípcios ou romanos, e assim seguimos. Não importa qual civilização em particular dominou o lugar pela primeira vez e construiu isso ou aquilo. A Estátua...Muitos chegaram à conclusão de que a Estátua Egípcia supostamente seria um monumento à *Taweret* – deusa da fertilidade. Eu posso concordar com isso.

Por que os egípcios sentiram a necessidade de construí-la? Bem, se você estivesse em uma ilha com propriedades estranhas de cura, em um tempo de grande imaginação, mas um

entendimento primitivo, você o veria como o paraíso. Talvez até mesmo um paraíso que o próprio Deus tivesse construído para as pessoas. A deusa da fertilidade é somente um símbolo da vida e da criação. Esse é um mascote perfeito para representar a ilha, não? O Templo foi construído, eu acredito, pelas mesmas pessoas que empurraram aquela rolha gigante no coração da fonte de energia da ilha. Quem quer que sejam essas pessoas, elas entenderam uma coisa fundamental sobre o poder da ilha – era perigoso se não supervisionado e controlado. A luz não era boa nem ruim; simplesmente não tinha conceito de vida, morte e tempo, É aquilo, e sempre será. É o lugar de onde viemos e por causa disso nós temos um pedaço dela dentro de nós que nos puxa SEMPRE de volta. Até mesmo se isso nos mate. Eles eventualmente solucionaram um único modo de conter o vazamento [de energia] “colocando uma rolha na ilha”, por assim dizer. Em um modo, toda a história da Iniciativa Dharma é um espelho idêntico a aquilo que aconteceu muitos séculos anteriormente por causa dos egípcios. A curiosidade levou a descoberta e a descoberta levou à ganância, até que a ganância levou à autodestruição. Enquanto os primeiros habitantes da ilha continuaram a trabalhar para que a rolha se encaixasse ao vazamento, o monstro planejou a extinção deles. Rousseau não estava tão longe quando chamou o monstro de sistema de segurança – no sentido de que originalmente era um. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

Esses elementos do espaço diegético da ilha do seriado, construídos gradualmente, retomados por um fã na transcrição anterior, são constitutivos das bases do mundo ficcional “original” de *Lost*. Os artefatos narrativos que seriam utilizados na produção dos *fanfictions*, ou seja, de mundos textuais secundários e alternativos, deveriam referenciar a estrutura construída e mobiliada do mundo “primário”. Em um primeiro momento, o *topos*, ou seja, a espacialidade e cartografia do universo ficcional primeiro deveria ser de alguma forma repetido como base para os textos de expansão da obra produzidos pelos fãs na seção de *fanfiction*. Para essa discussão, foram descritos alguns dos espaços narrativos do seriado utilizados como base para os textos desenvolvidos pelos fãs.

3.2.1 *Topos* base: construção gradual do espaço diegético na série

No seriado *Lost*, um padrão de construção gradual do mundo (SMITH, 2009, p. 73), em especial a ilha onde ocorre grande parte dos conflitos da narrativa, pôde ser observado a partir do caráter exploratório da recepção do espaço narrativo pelos fãs. A ilha não é um espaço diegético que foi dado como pronto, mas explorado em camadas durante as seis temporadas do seriado. Por sua vez o descobrimento dos locais e monumentos do território insular fictício muitas vezes não é explicado.

Essa complexidade gradual da construção do mundo narrativo gerou no espectador motivado por informação (*information-driven*) (HUNT; VIPOND, 1985) a necessidade de fabular, observar, catalogar e conectar esses locais através de mapas mentais criados por eles mesmos ou com o uso das *screenshots* nas comunidades de fãs *online*. Scolari (2013) afirma

que um mundo de histórias construído detalhadamente como esse é um fator essencial que influencia quantitativa e qualitativamente a produção de *fanfictions*. “Um mundo narrativo deve ser grande para que possa ser explorado pelos fãs” (SCOLARI, 2013, p. 81). Quanto mais o mundo é “mobiado” (ECO, 1979 *apud* SCOLARI, 2013)⁹⁶, mais seus elementos espaciais podem ser remetidos pelos fãs nas produções apócrifas.

A distribuição da “móbia” de elementos diegéticos na cartografia de um espaço ficcional, da qual aqui foi utilizada a definição intitulada “*topos*” (TOSCA; KLASTRUP, 2005, p. 4) não é necessariamente feita apenas na plataforma “principal” da ficção, e é a

[...] configuração de um mundo em um período histórico específico com geografia detalhada, como um mundo futurístico e tecnológico (na ficção científica) constituído de planetas desertos; um mundo situado na Idade Média com elementos fantásticos (“fantasia”) e uma floresta nativa habitada por bestas ferozes; ou um submundo de alta criminalidade situado em uma imensa e distópica paisagem urbana em que as pessoas usam pistolas de *laser* e amuletos etc. Espaço e tempo reais da realização de um mundo transmidiático podem ser mudados, mas o espaço e o tempo gerais do universo são geralmente imutáveis. [...] Entretanto, novas obras que utilizam um mundo podem ser situadas um tempo antes ou depois do tempo do tempo mítico desse mundo transmidiável – de modo a não interferir com o *mythos*. (KLASTRUP; TOSCA, 2005, p. 4, tradução nossa)⁹⁷

A partir da observação da construção espacial-narrativa da ilha, podemos observar que a construção dos mundos *online* dos fãs ocorre suprimindo a necessidade da “utilização” desses espaços de acordo com os desejos dos leitores/produtores de *fanfictions*. Os fãs, em diversas postagens na comunidade *online*, alegaram que a “mitologia” e as referências culturais desses espaços não foram devidamente explicadas e passaram a explorá-la em seus novos textos. Como atenta Willis (2006, p. 155), a produção de ficção e de mundos é intra e extratextual. O desejo subjetivo do leitor de “como ele quer que a narrativa tivesse continuado, ou, que informações ele gostaria de ter” (WILLIS, 2006, p. 155) pôde ser de alguma forma suprido pelos *fanfictions*.

⁹⁶ ECO, Umberto: *Lector in fabula*. Barcelona: Ediciones Lumen, 1979.

⁹⁷ [...] the setting of the world in a specific historical period and detailed geography, such as a futuristic technological world (science fiction) consisting of desert planets; a world set in the middle ages with fantastic elements (“fantasy”) and a wild nature inhabited by raging beasts; or a crime-ridden underworld (for instance detective/gangster style) laid out in a dystopic and immense cityscape where people use both laserguns and amulets etc. The actual space and time of an actualization of the transmedial world can be changed, but the general space and time of the universe is normally unchangable, (i.e. the world will always be set in the past or the future according to the time of the ur-actualization). However, newer actualizations of a world might often be set either before or some time after the mythic time of the ur- transmedial world in order not to interfere with the *mythos*. (KLASTRUP; TOSCA, 2005, p. 4)

Ler um *fanfiction* envolve a “negociação de vazios dolorosos entre a subjetividade desejante do leitor e a habilidade do texto em sustentar essas subjetividades e esses desejos”. (WILLIS, 2006, p. 155). As expectativas dos fãs, como já afirmado, usualmente foram alimentadas em um ecossistema midiático povoado por muitos paratextos nas comunidades da *web 2.0*. As necessidades cognitivas e narrativas geradas pelo consumo desses conteúdos envolveram, dentre outros elementos, a mitologia (espacial) da narrativa, que serviu de base para continuidade da trama nos *fanfictions*.

No caso de *Lost*, observa-se que as configurações específicas do mundo diegético mantiveram a ilha como ponto de convergência do seriado (isso não se deu apenas cartograficamente; a ilha também foi vista pelos fãs como um personagem com vontade, subjetividade e agenciamentos próprios). A centralidade da narrativa foi mantida nesse espaço. O mesmo não pode ser dito sobre o *modo* como as peças do quebra-cabeça arquitetônico/espacial foram distribuídas gradualmente na expansão geográfica do mundo, durante as seis temporadas do seriado. Essas “peças” (ver figuras 27 a 36) atuaram como “pontos de virada” e ganchos no decorrer da narrativa. A oscilação das características da ilha: ora território, ora personagem dotado de subjetividade foram exemplificadas pelos fãs que em seus enunciados, exprimiram essa dualidade. Para corroborar com essa hipótese da dualidade espaço/personagem da ilha, na *postagem 50* o usuário partiu de um consenso, um pré-construído já inscrito no interdiscurso da comunidade: “muitas declarações assumindo uma consciência da ilha foram feitas de modo que as partes da conversação compartilhavam um entendimento da personalidade da ilha” (DARKUFO, 2010). Para legitimar essa afirmação, efetuou uma citação a partir dos *scripts* transcritos e catalogados pelos próprios fãs na *Lostpedia*⁹⁸, ou seja, de elementos textuais canônicos da narrativa.

Postagem 50

Muitas declarações assumindo uma consciência da ilha foram feitas de modo que as partes da conversação compartilhavam um entendimento da personalidade da Ilha.

RICHARD [Para Widmore:] Jacob que assim [salvar a vida de Ben] fosse feito. A Ilha escolhe quem a Ilha escolhe. Você sabe disso.

BEN: Você é um daqueles que quis ela morta, Charles, não a Ilha.

WIDMORE: Espero que você esteja certo, Benjamin, porque se você não está, e a Ilha quer a morte dela, ela será morta. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa, grifo nosso)

A disposição espacial da ilha ficcional foi dada gradualmente em camadas preenchidas durante as seis temporadas. A cada episódio, novos territórios eram explorados pelos personagens sobreviventes do voo 815. Essa exploração era feita através da descoberta

⁹⁸ http://lostpedia.wikia.com/wiki/Dead_Is_Dead_transcript/. Acesso em 14 de abril de 2013.

de novos territórios/elementos arquitetônicos, dispostos em uma organização de estratos verticais, como podemos exemplificar através da seguinte sequência de imagens⁹⁹ capturadas dos arquivos de vídeo dos episódios e organizadas sequencialmente pelos fãs da comunidade online *DarkUfo*, na seção de *screenshots* do site.



Figuras 25 e 26 - Primeira temporada: descoberta da escotilha e das cavernas.



Figuras 27 e 28 - Segunda temporada: interior da escotilha e estátua de quatro dedos.



Figuras 29 e 30 - Terceira temporada: estação embaixo d'água e vilarejo dos "Outros".



Figuras 31 e 32 - Quarta temporada: estação da *Dharma* e Cabine de Jacob.

⁹⁹ Banco de dados de imagens capturadas dos episódios construído através das colaborações do *Darkufo*. As legendas das imagens são comentários de fãs, reproduzidas do tópico original. Disponível em <<http://losteasteregs.blogspot.com/>>. Acesso em: 13 de abril de 2013.



Figuras 33 e 34 - Quinta e sexta temporadas: o farol de vigilância e a fonte de energia e luz da ilha.

Na primeira temporada do seriado, a exploração do espaço narrativo foi feita através das tramas que se desenrolaram na floresta da ilha. Lá, os personagens descobriram uma fauna e flora exóticas, e a tampa de uma escotilha. Boa parte da segunda temporada aconteceu debaixo da superfície. Os personagens explodiram a tampa da escotilha e descobriram uma instalação feita em túneis para as pesquisas da organização *Iniciativa Dharma*. A terceira temporada tratou da exploração dos sobreviventes em um território hostil, controlado pelos “Outros”, os estranhos habitantes originais da ilha. A vila dos “Outros” foi mostrada como um conjunto de estruturas arquitetônicas labirínticas cercadas por túneis. Outras estações de pesquisa foram descobertas, sempre com referências iconográficas à mitologia egípcia (hieróglifos, pinturas, etc.). O último episódio dessa temporada passa em uma plataforma localizada embaixo das águas do oceano e foi descoberta a estátua de quatro dedos que alimentou as dúvidas dos fãs por muito tempo.

No ano seguinte do seriado, os eventos principais deslocaram-se para um cargueiro enviado pelo personagem Charles Widmore para atacar a ilha. A quinta temporada, na qual os personagens viajaram no tempo, mostrou a exploração de estruturas arquitetônicas construídas pela *Iniciativa Dharma* nos anos 1970. Na última temporada, os personagens descobriram espaços marcados por pinturas egípcias e hindus, que são índices da historicidade da ilha e de sua mitologia. Dentre elas: um farol, um templo, uma caverna de Jacob, túneis subterrâneos, a outra caverna mítica - de onde brotava uma luz que alimentava a energia e os poderes sobrenaturais da ilha, etc.

Os elementos da espacialidade labiríntica foram construídos e dispostos horizontal e verticalmente. Segundo Smith (2009), esse caráter exploratório da construção da diegese assemelhou-se aos jogos de *videogame* de plataforma no qual os jogadores tinham que subir e descer diversas estruturas e descobrir espaços escondidos, bem como lembrar os mapas mentalmente construídos. Cada uma dessas camadas novas era apresentada no último episódio de cada temporada e serviu como ponto de virada para a narrativa. O *topos*, a

espacialidade, em vários momentos, coincidia com o *mythos* para os fãs, visto que as estruturas mitológicas da ilha de *Lost* eram concêntricas às espaciais. Esses elementos seriam retomados pelos usuários da comunidade *DarkUfo* para construção dos *fanfictions*.

Portanto, ainda que centrando cada episódio em determinado momento em personagens, temas ou mitos, classificamos *Lost* como uma narrativa espacial/exploratória. Essa característica, presente em seu *topos*, foi retomada e repetida (sempre com algumas alterações) pelos fãs em suas produções, recuperando o esquema de diferença e repetição na construção de mundos ficcionais secundários, descrito por Goodman (1978). O uso do *topos*, *ethos* e *mythos* de *fanfiction* original como base tornou-se a principal constante nos textos derivativos das comunidades *online* de fãs.

O *topos* é compartilhado pelo seriado e pelo fã que desenvolverá novas narrativas utilizando-o como base. O mesmo é válido para outras duas combinações de elementos da narrativa: seu *mythos* e seu *ethos*. A mitologia - no sentido dado pelas autoras Klastруп e Tosca (2005), e não o dos fãs - que por muitas vezes coincidia com a cartografia da ilha, é constituída pelos:

[...] conflitos estruturantes e as batalhas do mundo, que também apresentam os personagens do mundo. O *mythos* também inclui rumores ou histórias que dizem respeito a alguns certos itens e criaturas que são únicos a esse mundo. Alguém poderia dizer que o *mythos* é a *backstory* de todas as *backstories* – o conhecimento necessário e central para que uma pessoa possa *interagir ou interpretar os eventos do mundo* com sucesso. (KLASTRUP; TOSCA, 2005, p. 4, tradução nossa, grifo do autor)¹⁰⁰

Essas batalhas entre núcleos de personagens do mundo ficcional de *Lost* se repetiram no *fanfiction*, assim como seu *ethos*. Em relação a esse elemento, por sua vez, o *fanfiction* também manteve relações de similaridade. O texto do fã o retomou através de especificidades linguísticas e narrativas. Um exemplo é a reprodução de sobrenomes vindos da trama original, como o segundo nome “Hume” em um personagem do texto derivativo. A construção subjetiva, o comportamento e a função narrativa desses personagens são semelhantes àqueles que participaram do seriado de televisão. Nesse caso, há a referência ao personagem da série de televisão *Lost* Desmond Hume.

O *ethos* (elemento que também foi referenciado no mundo “secundário” do *fanfiction*), que engloba as regras lógicas, os modos de existência e os regimes de verdade que constroem

¹⁰⁰ [...] the establishing conflicts and battles of the world, which also present the characters of the world. The mythos also includes stories of or rumors about certain lore items and creatures which are unique to the world. One could say that the mythos of the world is the backstory of all backstories – the central knowledge one needs to have in order to *interact with or interpret events in the world* successfully. (KLASTRUP; TOSCA, 2005, p. 4)

as estruturas relacionais de poder em determinada narrativa, é formado pelas:

[...] regras explícitas e implícitas de ética do mundo e o código (moral) de comportamento que os personagens supostamente devem seguir. Como os bons e os maus se comportam, e que tipo de comportamento pode ser considerado “de acordo ou não” com os personagens daquele mundo. Assim, o *ethos* é a forma de conhecimento necessária de modo a *saber se comportar* no mundo. (KLAstrup; TOSCA, 2005, p. 4, tradução nossa, grifo do autor) ¹⁰¹

No *fanfiction* vimos que o *mythos* pôde ser observado através da acessibilidade a artefatos diegéticos não somente apresentados na “narrativa central” de *Lost*, ou seja, o seriado de televisão. As estruturas do *mythos* também foram trazidas e referenciadas com base em elementos que só foram aprofundados no vídeo decorrente da resolução de um quebra-cabeça do ARG *The Lost Experience*. Foram utilizadas para a produção de *fanfiction* “sementes” diegéticas do mundo ficcional, desenvolvidas através das iniciativas transmídia, (como observado na obra tomada como exemplo para a análise no próximo item); uma prova de que para os fãs *hardcore* a construção do mundo ficcional do qual se sentem proprietários passa pelo consumo desses fragmentos narrativos dispersos em multiplataformas. Ao mesmo tempo, embora pouco se tenha falado nos comentários a respeito do seriado sobre a “mitologia transmídia”, muitos elementos dela foram utilizados no *fanfiction*. É possível estabelecer ainda que os comentários são utilizados mais para técnicas confessionais, hipóteses, discussões e teorias, enquanto os *fanfictions* são modos de expansão do mundo vasto e transmidiático da ilha de *Lost*, como veremos na análise do texto de um fã.

3.3 Vida Pós-Lost: A construção de mundos online

A seção de *fanfiction* do *DarkUfo* permitia a distribuição de conteúdos multimodais produzidos por fãs: vídeos, *remixes*, textos, imagens, etc. Dentre as mais de 30 *fanfictions* disponibilizadas, a escolhida para análise foi *Lost – The Other Generation*, o texto mais acessado, segundo as estatísticas do *site*. Além disso, tinha um formato específico que se assemelhava a um roteiro. “Alguns textos de *fanfiction* são escritos em forma de *script* ou

¹⁰¹ *Ethos*: this is the explicit and implicit ethics of the world and (moral) codex of behavior, which characters in the world are supposed to follow. How does the good and the bad behave, and what behavior can be accepted as “in character” or rejected as “out of character” in that world. Thus ethos is the form of knowledge required in order to know *how to behave* in the world. (KLAstrup; TOSCA, 2005, p. 4)

roteiro para televisão, geralmente por fãs que aspiram escrever para o programa produzido” (COPPA, 2006, in BUSSE; HELLEKSON, 2006, p. 234). Segundo Jenkins,

um pequeno, mas crescente número de fãs tornou-se roteirista profissional de textos para a mídia. Esses fãs e artistas têm maior chance de admissão no mundo profissional da arte e das mídias e, portanto, passaram a considerar o *fandom* como um campo de treinamento, ao invés de um escoamento permanente de suas expressões criativas. (JENKINS, 1992, p. 49, tradução nossa)¹⁰²

Desse modo, muitas vezes o *fanfiction* é escrito com a intenção de ter o mesmo “profissionalismo” da obra do qual é derivada, já que “cada vez mais um número crescente de escritores utiliza o *fanfiction* como trampolim para a carreira de escritor profissional” (LACHEV, 2005, p. 89). Isso pode ser observado a partir da materialidade e da estética de conteúdos como os roteiros de *Lost – The Other Generation*. Embora não seja uma regra rígida, muitas vezes um *fanfiction* é criado por “profissionais exaustos que veem nas ficções escritas por fãs apenas um desafio e uma forma de aliviar o *stress*” ou “por estudantes de graduação que precisam recarregar suas baterias de criatividade” (LACHEV, 2005, p. 85).

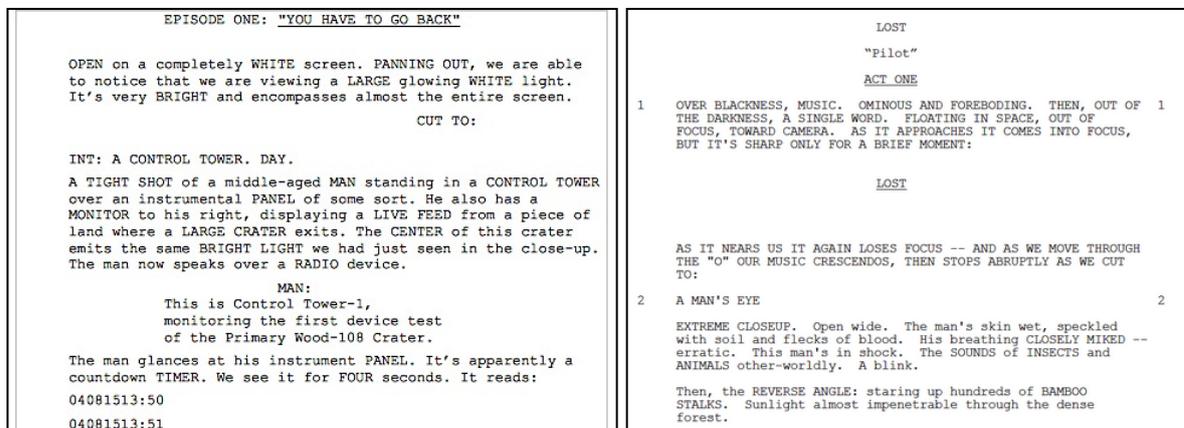
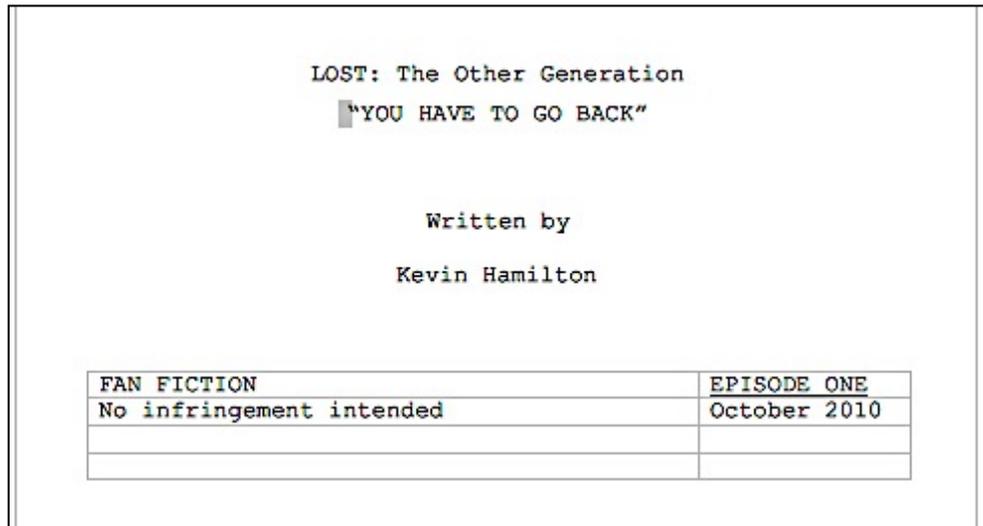
A partir de 2013, a maior loja de venda *online* de livros norte-americana, a *Amazon*, estabeleceu um modelo de negócio em que os *fanfictions* poderiam ser vendidos em seu *site*, em um acordo em que a empresa pagaria 35% dos lucros das vendas dos textos derivativos para o fã que o criou e uma quantia não revelada para o autor do universo (LEMOS, 2013, n.p.). Desse modo, a *Amazon* adquiriu “direitos não apenas sobre livros em si, mas também sobre seus universos ficcionais” (LEMOS, 2013, n.p.). Entretanto, visto que as diretrizes da *Amazon* vetam conteúdo “ofensivo” ou “pornográfico” (LEMOS, 2013, n.p.), muitos dos *fanfictions* desenvolvidos, que têm como objetivo trazer pontos de vista dotados de um nível de erotismo ou de crítica à sociedade patriarcal, teriam que ser “pasteurizados” para a publicação.

Um caso de *fanfiction* que alçou o *status* de obra independente é *Cinquenta Tons de Cinza* (*Fifty Shades of Grey*, E.L. James, EUA, 2011), romance erótico que narra a história de um envolvimento amoroso de uma estudante recém-ingressa na universidade com um magnata do mundo financeiro. O livro, que é o início de uma trilogia, com mais de 70 milhões de cópias vendidas e uma adaptação para o cinema em curso, foi muito criticado nas

¹⁰² A small but growing number of fans have gone on to become professional writers of media texts, these fan artists have a more limited chance of gaining entry into the professional media art world and thus have come to regard fandom less as training ground than as a permanent outlet from their creative expression. (JENKINS, 1992, p. 49)

comunidades *online* de fãs e autores de *blogs*, por alegadamente reproduzir uma estrutura falocêntrica: em que “um homem dos sonhos” subjuga a mulher e a incita a praticar atos de sadomasoquismo¹⁰³. Grupos feministas passaram a criar novas versões do livro em que os papéis da relação são invertidos. É interessante notar que *Cinquenta Tons de Cinza* é “uma obra que foi escrita por uma leitora ávida de ‘romances para mulheres’ e da franquia *Crepúsculo* [Stephenie Meyer, EUA, 2005-2008]. A obra foi originalmente concebida como uma série de *fanfictions* dissimuladamente baseada na trilogia *Crepúsculo*” (GANZ-BLÄTTLER, 2012, p. 27), publicada sob o título de *Masters of The Universe*, em um *site* especializado em produções de fãs. A *Saga Crepúsculo*, por sua vez, foi “muito influenciada pelo engajamento de seu autor em um fórum de discussões *online* onde fãs majoritariamente do sexo feminino discutiam *reality shows* televisivos como *Big Brother* [John de Mol, Holanda, 1999], e *Survivor* [CBS, EUA, 2000-]” (GANZ-BLÄTTLER, 2012, p. 27). Há, portanto, uma linha de reapropriações narrativas de personagens e situações que geram, a partir de textos de fãs, novas franquias de mídia que adquirem um *status* consolidado na cultura pop. É nesse cenário que muitos fãs, ao publicarem nas comunidades *online*, buscam reproduzir parâmetros organizacionais e estéticos das obras dos quais são derivados, por exemplo, respeitando os modelos de feitura de roteiros semelhantes àqueles do seriado original.

¹⁰³ Este não é um consenso entre as/os fãs que estavam inscritos em discurso feminista: “Uma busca rápida na internet revela exatamente essa discórdia com respeito a Cinquenta tons de cinza. Por exemplo, no site Feministing.com, as defensoras do “Cinquenta tons é libertação” discutem em termos efusivos sobre quão alentador é para as mulheres poder ler tal literatura supostamente iluminadora sem sentir-se envergonhada. Uma das autoras comenta: “Para mim, a popularidade de Cinquenta tons é evidência de que, no mínimo, as mulheres gostam de ler sobre muitos tipos de relação sexual — e as pessoas provavelmente deveriam experimentar todos esses tipos, porque todos parecem ser realmente interessantes” Enquanto isso, no site Hercirclezine.com, as adeptas do “Cinquenta tons é opressão” perguntam como é possível em algum lugar do planeta Terra uma feminista endossar tal livro. Uma delas diz: “Estes livros dizem às mulheres que elas querem não apenas ser objetos... mas também que querem ser dominadas — no quarto e fora dele. É pornografia em sua forma mais pura, e a pornografia prospera porque é o que os homens querem ver”. Disponível em <<http://www.midiaseम्मascara.org/artigos/cultura/13842-o-fenomeno-cinquenta-tons-de-cinza.html>>. Acesso em 01 de setembro de 2013.



Figuras 35, 36 e 37: imagens da primeira página do primeiro episódio do *fanfiction Lost: The Other Generation* e comparação com o roteiro original da série.

No *fanfiction* de *Lost* analisado, apesar de possivelmente não se tratar de uma obra que visasse à publicação por vias oficiais, há uma tentativa de reprodução dos parâmetros de organização textual dos roteiros de seriados de televisão norte-americanos. Na organização estética e operativa do texto “alternativo” de *Lost*, vimos as semelhanças que o roteiro escrito pelo fã aspira às especificações técnicas dos roteiros originais do seriado. Por outro lado, no conteúdo da história, observamos o princípio *arcôntico*, de expansão do arquivo textual e narrativo de um universo transmidiático. Como a mitologia e a espacialidade do seriado também foram desenvolvidas na construção do mundo de *Lost* para outras plataformas, o texto criado pelo fã expandiu o mundo do seriado a partir de sementes narrativas distribuídas em distintas mídias, como elementos diegéticos de vídeos oriundos de ações promocionais feitas através de *ARGs* (jogos de realidade alternada).

3.3.1 As sementes transmidiáticas dos *fanfictions*

Na primeira página do *fanfiction*, estruturado em formato de roteiro, já havia uma apresentação do espaço diegético da ilha característica de *Lost*. Constituído de elementos que repetiam as estruturas espaciais e narrativas desenvolvidas no seriado e em suas extensões transmidiáticas. Entretanto com um deslocamento de tempo assinalado por uma legenda que marca a diferença entre essa continuação não oficial e a “original”, como aponta a seguinte citação do primeiro episódio produzido pelo fã: “Trezentos e vinte e oito anos atrás. Podemos ouvir os sons naturais do vento e das ondas. [...]. Começamos a ver o céu familiar da floresta de bambu, onde a série tanto começou quando terminou”. Ou seja, o texto começa com uma descrição de um *topos* já conhecido pelos fãs: a ilha do seriado.

O “autor” do *fanfiction* estabeleceu quais elementos deveriam ser reconhecidos pelo leitor para que este relacionasse o mundo textual *arcôntico* aos elementos da “narrativa original”. A repetição de lugares e especificidades narrativas como os números misteriosos mostrados exaustivamente na diegese do seriado (mais especificamente explicados no *ARG The Lost Experience*) foram expressos na versão de mundo da ilha de *Lost* do *fanfiction*. No episódio analisado, em uma torre de controle situada na ilha, intitulada *Wood-108 Crater*, a sequência de algarismos pôde ser reconhecida pelos fãs. Logo na primeira página, o *fanfiction* apresentou elementos caracterizados por pertencer tanto ao *topos* quanto ao *mythos* da narrativa: a ilha como espaço diegético e os números considerados pelos fãs mistérios essenciais da mitologia de *Lost*.

O enredo desse episódio do *fanfiction* foi desenvolvido alternando situações que se passavam diegeticamente na ilha do seriado com outras que aconteciam fora dela. Paralelamente, outro evento foi narrado: uma entrevista coletiva promovida por alguém que tinha como objetivo mostrar que os personagens que saíram da ilha, conhecidos como *Oceanic Six*, tinham mentido quando declararam ser os únicos sobreviventes desse acidente. Observa-se, então, a repetição de conflitos e as características de personagens repetidas em novos personagens com os mesmos sobrenomes de dois personagens que foram primariamente desenvolvidos em duas plataformas midiáticas: Desmond Hume, personagem fixo da série de televisão; e Alvar Hanso, explorado pelos fãs através dos vídeos divulgados como prêmio para aqueles que quebraram o código do *ARG The Lost Experience* – vídeo que posteriormente foi divulgado no *site Youtube* pelos próprios fãs e em páginas construídas por eles, permitindo que o *fandom* tivesse acesso a esse conteúdo canônico.

As relações de parentesco entre os personagens do *fanfiction* e aqueles do seriado, estabelecidas pelo autor, permitiram que houvesse acessibilidade entre o mundo primário de *Lost* e o mundo secundário do texto *arcôntico*. No *fanfiction*, a personagem Emma Hume foi descrita como uma jovem misteriosa, sem conhecimento do paradeiro de seu pai, Desmond. Sem intenções de prejudicá-lo, hesita em fornecer qualquer informação sobre ele.

Outro personagem do *fanfiction*, *Mr. Hanso* (o primeiro nome desse personagem não foi revelado no *fanfiction*), retomou a função narrativa do seu “parente”: Alvar Hanso, cientista que fazia parte da ficção apresentada no *ARG The Lost Experience*. Um personagem à margem da narrativa central, desenvolvido em uma extensão transmidiática, porém com forte apelo aos fãs que se interessavam pela mitologia do seriado. Suas ações e as consequências que provocara no desenrolar da narrativa foram capazes de alterar o entendimento do todo, gerando compreensão aditiva aos usuários. No *fanfiction*, em apenas duas páginas, o personagem foi mostrado como aquele que ainda controlava a *Iniciativa Dharma*, entidade que realizou experimentos na ilha de *Lost* e foi descrita tanto durante o seriado na televisão quanto nas ações transmidiáticas (em vídeos, conteúdo extra de *DVDs*, falsos documentários, etc.). O *ethos* foi mantido através da relação de parentesco de repetição de comportamentos da construção psicológica de personagens com relação a seus “antepassados” do mundo ficcional primário.

No *fanfiction*, foi observado que também houve a repetição dos padrões ético-estéticos de elementos de personagens que tiveram o destino indefinido ao final do seriado. Indefinição que podemos abordar como “sementes” para a expansão do mundo pelos fãs. Para Jenkins (2009), nesse caso, o *fanfiction* cumpre a função de explorar um mundo que não será mais expandido por vias oficiais, mas que, entretanto, possui uma grande comunidade de fãs que deseja continuar consumindo, discutindo, criando teorias e expandindo esse universo.

Durante o seriado *Lost*, o personagem Richard Alpert foi mostrado como portador de propriedades que não permitiam o seu envelhecimento. O episódio *Ab Aeterno*, da sexta temporada de *Lost*, foi considerado pelos fãs como mais uma representação da prática e da ideologia cristã, por ter mostrado o início desse percurso punitivo. Ao chegar à ilha em um navio negreiro Richard acreditou estar morto e foi aliciado por duas forças. *O Homem de Preto* (o monstro de fumaça negra que representava o mal) e *Jacob*, o bem. “Ao aceitar a “bênção” de Jacob, foi banhado por ele no mar e teve sua cabeça mergulhada na água por quatro vezes (um ritual religioso)” (DARKUFO, 2010, n.p).¹⁰⁴ Por fim, no mesmo episódio, o

¹⁰⁴ Comentário de um fã, na comunidade.

personagem acreditou saber o grande mistério do seriado: “o que é a ilha”. Afirmou: “trata-se do inferno. Estamos aqui porque cometemos pecados”.

No *fanfiction Lost – The Other Generation*, que se passava diegeticamente alguns anos após o término do seriado, o mesmo personagem Richard foi descrito como:

um homem de trinta e poucos anos, pastor, visto caminhando vivamente em uma igreja onde ele vê uma velha mulher sentada. Legendas são mostradas na tela e o pastor começa a falar em espanhol com essa mulher. [...] O homem está carregando um livro que cobre seu rosto. O livro é “O martelo de Deus”, de Arthur C. Clarke. [...] O homem derruba o livro no chão. É RICHARD ALPERT. Ele tem um pouco de cabelo branco após ter envelhecido por sete anos. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)¹⁰⁵

Como aponta Nelson Goodman (1978), as relações de acessibilidade textuais entre um mundo ficcional alternativo e outro se dão através do reconhecimento cognitivo de elementos presentes nos dois textos, por repetição, adição ou subtração textual. Esse reconhecimento, na maioria das vezes, ocorre “através de processos inconscientes” (GOODMAN, 1978) de desconstrução e reconstrução do espaço e tempo diegético na mente do leitor (ou espectador/fã). Este reconhece as características repetidas e percebe que está diante de duas versões de um mesmo mundo. Entretanto, também nota as adições ou subtrações de elementos da descrição do mundo, seus personagens e espaços.

O reconhecimento da presença do personagem Richard Alpert, tanto no mundo “oficial” de *Lost* quanto na versão do *fanfiction*, deu-se pela reprodução de algumas características físicas e psicológicas, e a alteração de outras (para que o leitor reconhecesse na diferença a passagem de tempo na história e a continuidade da trama). Richard estava com cabelos brancos após ter envelhecido durante sete anos; imagem que remete a uma das últimas cenas do seriado na qual o personagem deixa a ilha e percebe que tinha perdido a “bênção” de não envelhecer. Richard falava espanhol, e no seriado foi mostrado como nativo de uma ilha espanhola. Suas características éticas e subjetivas foram mantidas pelo autor do *fanfiction*: ele continuou um homem cristão, agora era o pastor de uma Igreja. O personagem também mantém uma relação de “conselheiro” com os outros personagens: no momento em

¹⁰⁵ A 30-something year old PRIEST is seen walking briskly through a church when he sees an older WOMAN sitting in a pew. SUBTITLES are shown on screen as SPANISH is spoken. [...] CUT to see this same Priest now walking in a back ROOM as he sees another unseen MAN, seated, reading a BOOK that covers his face. The book is “*The Hammer of God*” by Arthur C. Clarke. This MAN now drops the book down and we SEE him. It’s RICHARD ALPERT. He’s a priest. He has a little bit of gray hair after having actually aged for the last seven years. He has a very puzzled look in his face.

que essa cena é descrita, ele atende um telefonema de Hurley e Ben – personagens que tinham ficado na ilha para cuidar dela no último episódio – que buscam conselhos.

Conclui-se que o processo de repetição que permitiu o reconhecimento do personagem deu-se através de suas características físicas e também devido a seu papel no *ethos* da narrativa (KLASTRUP; TOSCA, 2005). Este representa sua função na trama em relação aos outros personagens e sua filiação a determinado padrão ético ou ideologia. Reconhecidas as repetições, o leitor passou ao estágio descrito por Nelson Goodman (1978) em que é capaz de reconhecer as adições ou subtrações na narrativa. Ao descrever esse estágio, Goodman apenas o fez com fins didáticos. Segundo o autor, os processos cognitivos de reconhecimento dos elementos e de suas reconfigurações são praticamente simultâneos. Nesse caso, os fãs observaram que as mudanças, como envelhecimento e a ligação entre o personagem Richard e os outros que haviam ficado na ilha no término do seriado estabeleceram que essa história se passava após o término do seriado.

Ainda no plano de repetições da construção do *ethos* do mundo (KLASTRUP, TOSCA, 2005), foram observadas outras funções narrativas de personagens e suas inter-relações que continuaram semelhantes. Após uma conversa no telefone com Richard, o cenário foi deslocado para a ilha em que o seriado se passava: os personagens Hurley e Ben estavam lá, os personagens que se encarregaram de cuidar do local e continuavam com essa função (número 1 e número 2 na hierarquia da ilha). Mantiveram-se as estruturas inter-relacionais entre os personagens do modo como estavam organizadas no fim do seriado, permitindo que o fã leitor estabelecesse uma relação de continuidade com o seriado *Lost*.

Depois disso, foi possível observar a reconstrução de um personagem que, de acordo com os fãs, fez falta no seriado: Walt. A repetição de enunciados que referenciavam a ausência desse personagem nos comentários dos fãs na comunidade *online DarkUfo* indicou que os usuários gostariam de mais informações sobre o seu paradeiro.

Segundo Busse e Hellekson (2006), os *fanfictions* trazem a possibilidade de realizar desejos dos fãs que não foram contemplados na narrativa oficial por distintos motivos: um exemplo, no caso de *Lost*, a personagem criança não poderia mais ser interpretada pelo mesmo ator devido ao seu crescimento e interesse profissional na participação em outros seriados (IMDB, 2007). No *fanfiction Lost – The Other Generation*, os fãs puderam continuar acompanhando e construindo a trajetória de Walt, que desde a terceira temporada da série, tinha tido apenas aparições esporádicas no programa. Aqui, ele apareceu como um dos personagens centrais:

Postagem 51

Sim, eu duvido que gastarão muito do tempo restante em Walt com somente quatro episódios restantes. Mas talvez Ben deveria confessar tudo e só derramar um pouco de luz no que os Outros fizeram enquanto ele estava no comando. Ele parece totalmente sem pistas de tudo agora, mas nas quatro primeiras temporadas ele sempre esteve um passo a frente de tudo. Apenas um rápido “desculpe, nós sequestramos Walt e explodimos sua balsa, nós estávamos preocupados que Walt poderia ser igual o ‘fumaça’ resolveria. (DARKUFO, 2010, n.p., tradução nossa)

Lost é um produto audiovisual dotado de um mundo “transmidiado”, distribuído em fragmentos através de múltiplas plataformas: livros, mobisódios, *ARGs*, etc. Seu universo transmidiático “implica um tipo de independência [do mundo] [...] quanto mais diversos os modos como experimentamos um mundo, ele parece ser menos dependente das peculiaridades do meio pelo qual é distribuído” (WOLF, 2012, p. 247). Em outras palavras, *Lost*, apesar de divergir e fazer uso de diferentes *affordances* e plataformas, convergiu para a construção da história de seu mundo, como afirma Jenkins (2009) a respeito de qualquer narrativa transmídia. Na construção de um *fanfiction*, muitas vezes são trazidos elementos diegéticos que foram distribuídos em distintas plataformas nas quais a história desse mundo foi fragmentada, como mostra a tabela abaixo.

Sementes (lacunas no conteúdo primário)	Plataforma do conteúdo primário	Mundo secundário	Relação textual
Desaparecimento do personagem Walt	Televisão – seriado <i>Lost</i>	Reaparecimento do personagem no <i>fanfiction</i>	Repetição de elemento (personagem)
Características “sobrenaturais” do personagem Desmond	Televisão – seriado <i>Lost</i>	Relação de parentesco com personagem do <i>fanfiction</i>	Citação de elementos (relações de parentesco entre personagens)
Características sobrenaturais da ilha; dúvida do destino da ilha após a quinta temporada	Televisão, ARG, Jogos, Livros, episódios para telefones celulares	Ilha como espaço narrativo principal	Repetição de elemento diegético (espaço)
Personagem misterioso – Alvar Hanso	ARG (Jogo de realidade alternada)	Personagem que retoma a construção da mitologia do seriado	Repetição de elementos (relações de parentesco entre personagens)
Personagem misterioso – Richard Alpert	Televisão – seriado <i>Lost</i> , episódios para telefones celulares	Personagem que retoma a construção da mitologia do seriado	Repetição de elemento (personagem)

Tabela 5 : Quadro de acessibilidade textual *Lost* x *fanfiction*

Um dos enredos do episódio de *fanfiction* analisado mostrou a busca de um personagem de sobrenome Hanso pela localização da ilha do seriado. Seu sobrenome remetia ao mesmo de Alvar Hanso, personagem que somente apareceu no *ARG The Lost Experience*

Em 24 de setembro de 2006 acontece o último ato de *The Lost Experience*. Depois de todas as barras douradas serem encontradas, Rachel Blake reaparece durante uma ligação ao vivo para o programa de *Dj Dan*. No momento ela informa que esteve escondida por 12 dias após o incidente da gravação no *Sri Lanka*, e que finalmente encontrou Alvar Hanso, mantido em cativeiro por Mittlewerk. Em um último vídeo gravado por ela, o próprio Hanso acaba revelando os motivos por trás da busca de Rachel pelos segredos de sua Fundação: após a morte de sua mãe, que a criou sozinha desde a infância, a personagem descobriu que toda sua educação foi financiada secretamente pela *Fundação Hanso*, a fim de descobrir os motivos por trás dessa ação, ela começou a investigar a instituição até descobrir suas ações obscuras. Ao final, Alvar Hanso se revela o pai de Rachel, e se compromete a ajudá-la a denunciar publicamente as ações ilegais de sua instituição. (MESQUITA, 2012, p. 89)

Visto que esse mundo “canônico” de *Lost* estendeu-se de diversas formas e por várias mídias, e os *fanfictions* se propõem a dar continuidade a uma obra, observou-se que, no texto analisado, houve a pretensão de retomar “pontas soltas”, narrativas que foram criadas em outras plataformas além do seriado de televisão. Para Henry Jenkins (2012), são “sementes” distribuídas em outros meios. As *sementes* são “pedaços de informação introduzidos na narrativa para indicar um mundo maior que não é completamente desenvolvido na própria história.” (JENKINS, 2012, p. 16). Nesse caso, o personagem apresentado no *ARG* não foi desenvolvido na trama principal (exibida na televisão), e poucas informações sobre ele foram nela apresentadas. Isso fez com que as teorias sobre sua influência no mundo da narrativa fossem as mais citadas pelos fãs da comunidade *DarkUfo*¹⁰⁶ e que o personagem fosse muito usado como ponto de partida para conflitos nas histórias desenvolvidas pelos fãs. De acordo com Jenkins, “as sementes tipicamente nos afastam do enredo central e introduzem possibilidades de histórias a explorar” (JENKINS, 2012, p. 16).

Esse personagem, retomado no *fanfiction*, Alvar Hanso, tinha função transmidiática. Alvar Hanso surgiu no *ARG The Lost Experience*. A não continuidade de seu uso nas outras plataformas em que a narrativa de *Lost* fluiu pode ser vista como uma semente para a expansão do mundo textual de *Lost*, através dos *fanfictions*. Para os fãs motivados por informação e mitologia, ou seja, aqueles que mais se aproximam do modelo de leitor ubíquo

¹⁰⁶ A natureza do personagem Alvar Hanso foi uma das mais especuladas nas seções “mistérios” e “teorias” da comunidade *DarkUfo* online. Disponível em: <<http://www.spoilertv.co.uk/forum/viewtopic.php?t=15958&p=370303#p370303>>. Acesso em: 14 de abr. 2013.

(SANTAELLA, 2013) - que concomitantemente consomem e produzem conteúdos em múltiplas plataformas midiáticas - não há diferenciação entre um conteúdo que circulou na mídia principal, ou seja, no seriado de televisão, ou em suas extensões narrativas e diegéticas. Se houve a produção de compreensão aditiva através de extensões midiáticas as quais trouxeram conteúdos narrativos ao mundo ficcional como um todo, é a partir dos signos desse mundo, independentemente da origem de cada fragmento da narrativa, que surgem as sequências e mundos textuais derivados dos fãs da série. É o caso da personagem Alvar Hanso, que surgiu em um meio que não era a mídia principal do seriado, mas, consolidado como canônico para o mundo ficcional de *Lost*, foi usado em *fanfictions* da série.

Nós vemos o interior de uma AERONAVE em pleno voo. O assistente de Mr. Hanso Peter, o homem que estrangulou Carlos, caminha em uma tela carregando um DRINK em sua mão. Nós nos deslocamos e seguimos atrás dele. Ele para e nós vemos EMMA, sentada em um assento, ela está inconsciente. CORTE para um close-up em Emma, Peter fala com ela com um acento dinamarquês. (LOST-THEOTHER, 2011, n.p., tradução nossa)¹⁰⁷

MR. Hanso:

Ele é a pessoa que matou todas as nossas pessoas, querida. Ele cometeu os assassinatos na Iniciativa Dharma. E quando eu chegar à Ilha... Eu vou tirar suas vísceras como um peixe. (LOST-THEOTHER, 2011, n.p., tradução nossa)¹⁰⁸

Houve migração e transposição, portanto, de um personagem surgido em uma plataforma midiática (o vídeo de Alvar Hanso circulou pela internet como resultado do jogo de realidade alternada *The Lost Experience*). Esse elemento não foi explorado pela “narrativa central televisiva”, entretanto, foi desenvolvido pelos fãs em outra plataforma (textual/multimodal). Isso mostra que o fluxo de consumo e produção transmidiática da audiência segue uma via de mão dupla, definidos por Francesca Coppa (2012) como um apagamento das fronteiras entre o trabalho ficcional “oficial” daquele feito pelos fãs, derivado de um mundo ficcional extenso disperso por várias mídias:

Booth vê o trabalho do fã como um tipo de “reimaginação comunal” de histórias que representam uma forma inteiramente nova de comunicação: esse tipo de texto não se encaixa na definição de obra (um objeto tangível) de Roland Barthes, ou de texto (uma série de relações entre as obras). Em vez disso, o *fandom* digital produz coisas que estão entre a obra e o texto

¹⁰⁷ “We see the interior of an AIRPLANE in mid-flight. Mr. Hanso’s assistant Peter, the man who strangled Carlos, walks into the screen carrying a DRINK in his hand. We PAN and follow behind him. He comes to a stop and we see EMMA, lying in a seat, she’s unconscious. CUT to close up on Emma, Peter speaks to her in a Danish accent”.

¹⁰⁸ “MR. Hanso: Because he’s the person who killed all of our people, dear. He murdered the Dharma Initiative. And when I get to that Island...I’m going to gut him like a fish.”

(nunca finalizadas, porém interligadas). (COPPA, 2012, p. 1, tradução nossa)¹⁰⁹

Os fãs não só consumiram a narrativa através de diversas mídias, como também, utilizaram as informações narrativas fragmentadas nesses suportes para expandir um universo ficcional com o qual ainda tinham relações de afeto. Para citá-lo em seu trabalho, certamente o criador do referido *fanfiction* deveria conhecer a história do personagem Alvar Hanso desenvolvida no *ARG*. Os fãs também passaram a produzir conteúdo que fizeram referências ao universo transmidiático, ou seja, a um mundo ficcional mobiliado de modo fragmentado nas distintas mídias, e não somente àquele representado nos episódios de *Lost* na televisão.

Isso indica que o ecossistema midiático excessivamente povoado por paratextos, comentários sobre os mistérios é fonte e incentivador da prática da escrita não oficial dos fãs na rede. Partindo do pressuposto de que toda obra transmidiática produz um universo vasto e cheio de lacunas, e que a participação dos fãs é elemento essencial dessas narrativas, o *fanfiction* reúne duas práticas vantajosas ao usuário, estimulando-o a escrever, expandindo o mundo ficcional que admira e, muitas vezes, possibilitando a divulgação de discursos e enunciados que não seriam aceitos pelas mídias “massivas”, haja vista a abundante quantidade de textos de fãs criados para contestar a representação de uma sociedade patriarcal, machista e heteronormativa dos seriados norte-americanos. Nesses casos, os *fanfictions* atuam como pontos de resistência a esses discursos, às escolhas narrativas dos produtores, e, ao mesmo tempo, como uma forma agradável de exercitar a escrita a partir de elementos de um universo narrativo que já havia sido explorado de maneira transmidiática.

¹⁰⁹ “Booth first blurs the boundaries between pro and fan texts, arguing that in today's transmedia environment, “it is not just individual texts that hold meaning, but also vast intertextual networks of connected texts—some of which can be fan created” (34). Booth sees fan works as a type of “communal re-imagining” of stories that represent an entirely new form of communication: one which doesn't fit Roland Barthes's definitions of either work (a tangible object) or text (a series of relationships between works). Rather, digital fandom produces (unfinished; networked) things between work and text, an example of which is a fan fiction story posted to a blog. Booth argues that an entry on such a blog is not composed of only the post, but of the entire page comprising post plus comments; it is an (unfinished, networked) thing whose writer “is ultimately a group” (43). Such a story is a form of writing that “not only includes but also actively seeks critique and input” (50); as such, it is an entirely new kind of communication. From this point of view, a fan fiction story does not represent a single fan's response to a fixed mass media text, but rather is part of a larger intratextual work that invites its own set of (potentially unlimited) responses in the form of comments and other fan works.” (COPPA, 2012, p. 1)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os usuários da comunidade *online DarkUfo* são capazes de fabular, relacionar, perceber relações de intertextualidade no seriado e transpô-las nas postagens para discussão, de modo a desenvolver redes de produção de sentido que partem da interpretação dos episódios e dos conteúdos transmidiáticos, mas que se expandem para outros domínios discursivos. Essas produções de sentido são atravessadas por formações ideológicas, pelas relações de poder, dispositivos e pelos mundos de conhecimentos prévios, com os quais os usuários podem estabelecer diálogos intertextuais e interdiscursivos, criar conceitos linguísticos nativos para definir a si mesmo e aos outros grupos de fãs constituintes da massa de usuários da comunidade *online*.

Essa necessidade de diálogo entre os fãs, que culminou na criação de comunidades *online*, também se deve à complexidade narrativa da série e de suas extensões transmidiáticas, que permitiram a expansão da mitologia, das múltiplas relações entre seus personagens, e da espacialidade diegética de um mundo ficcional vasto. Desse modo, chegou-se à conclusão de que a complexidade dos fenômenos midiáticos dos quais os fãs participam ocorre em um sistema que envolve pelo menos três instâncias: narrativo/estrutural, transmidiática e social. A complexidade narrativa estrutural, como estudada por Steven Johnson (2005, 2012), diz respeito ao modo como a narrativa foi contada, com ausência de linearidade, alto número de personagens e relações sociais amplas, constituindo redes cujos nodos se conectam de modo complexo. A organização da narrativa dessa maneira exige esforços cognitivos maiores, distribuídos e conjuntos dos espectadores. Essa complexidade interna e estrutural é responsável pelo caráter de novelização dos seriados, que trouxe a exigência de assistir e reassistir a todos os episódios, pausar cenas e compartilhar os objetos ocultos, referências iconográficas, culturais e intertextuais nas comunidades *online*, de modo a buscar um entendimento mais pleno do desenvolvimento das tramas narrativas, que ia além do que ia ao ar na televisão.

A complexidade narrativa transmidiática de *Lost* diz respeito ao mundo de histórias construído através de diversas plataformas, cujos conteúdos em algum momento tendem a convergir. Esse tipo de sistema exigia que os fãs recuperassem os pedaços de um quebra-cabeça narrativo e os organizassem em comunidades *online* colaborativas, como a *DarkUfo*. Portanto, esses dois eixos de complexidade (estrutural e transmidiática), inerentes à produção oficial da série, funcionam efetivamente se ligados aos comentários e à produção não oficial

dos fãs espectadores. As relações desenvolvidas nas comunidades e *sites* que derivam desse esforço cognitivo conjunto formam o terceiro nó de nosso ecossistema midiático: a complexidade dos grupos formados em rede na cultura participativa.

São quatro características da complexidade auto-organizacional dos usuários das redes cognitivas: as adições textuais; as formas de categorização do “outro” e da narrativa; a heterogeneidade discursiva; e principalmente, o desenvolvimento de conceitos nativos no grupo, como o da própria complexidade, que, como visto, é constituído por uma série de regras discutida na comunidade. A partir desses elementos observamos a influência trazida pelo excesso de conteúdos informacionais e paratextos (informações privilegiadas sobre o porvir da trama, *trailers*, vídeos de apreciação dos próximos episódios, etc.) nas formas e modos de pensar enunciados nos comentários. Isso permitiu que houvesse inúmeras combinações de apreensão de um texto que atuaram como estopins para hipóteses geradoras de embates discursivos e ideológicos entre os postadores da comunidade *online* do *site DarkUfo*. Esses conflitos se devem também aos distintos tipos de fãs categorizados, desde aqueles que se interessavam majoritariamente apenas pelos desdobramentos da narrativa e de seus personagens em uma mídia central, o seriado de *Lost* na televisão; àqueles que eram “motivados por informação”, leitores ubíquos que concomitantemente consumiam o seriado e suas extensões narrativas em múltiplas plataformas de mídia, em um regime cognitivo de hiperatenção e hiperestímulos. Esse último grupo, usualmente interessava-se pela complexa construção mitológica do universo ficcional da ilha de *Lost*, e buscava resoluções e teorias filosóficas, científicas ou religiosas que preenchessem as brechas dos mistérios desenvolvidos.

Se pudéssemos traçar um panorama do grupo de fãs cujos enunciados foram analisados, chegaríamos próximos à significação que Bruno Latour (2005) dá ao vocábulo *grupo*. Para o antropólogo e cientista social francês, os grupos só existem enquanto *processos*, formados por integrantes cujos interesses são fluidos e que passam para novos grupos com facilidade. A heterogeneidade discursiva e a flutuação dos grupos de fãs - ora se categorizavam de um modo (como, por exemplo, impulsionados pela mitologia), ora de outro (como aqueles que se autodenominavam impulsionados pelos personagens) - foram possíveis de ser percebidas devido à materialidade da comunicação: o acesso aos textos dos enunciados, alguns rastros deixados, sobre os quais pudemos visualizar relações sociais complexas.

As redes sociais e cognitivas como as comunidades *online* são objetos de pesquisa ricos e complexos, pois deixam *rastros* digitais que podem ser traçados pelos pesquisadores, de modo a delimitar a formação das relações sociais, textuais e discursivas nessas

comunidades, sempre partindo de uma abordagem *micro* que aborde os detalhes complexos que estão por trás de cada enunciado e publicação; fazendo emergir os dispositivos de poder que agenciam a produção de subjetividades e enunciados na rede (como o dispositivo das instituições religiosas, constantemente referenciado nesta pesquisa).

Ainda sobre os grupos formados e desfeitos nas comunidades, outra abordagem que poderia ter sido utilizada na linha analítica de Bruno Latour (2005) é a *cartografia das controvérsias*. Se os meios digitais deixam rastros de sua utilização, poderíamos ter observado através dessas pegadas as circulações discursivas a partir das controvérsias geradas na comunidade *online*. Na cartografia das controvérsias “a ideia central é utilizar a rastreabilidade digital tanto para descrever e tornar visível as controvérsias que animam uma série de fenômenos coletivos, quanto para ampliar a participação pública e política nestas controvérsias” (BRUNO, 2012, p. 703). Mapas dessas relações conflituosas entre os fãs poderiam ser feitos, e “uma vez cartografadas, se tornam sensorialmente, cognitivamente e politicamente mais próximas, ampliando a margem de participação de atores diversos” (BRUNO, 2012, p. 703), permitindo uma abordagem sistêmica e complexa do objeto analisado.

Do mesmo modo, se usarmos a abordagem perspectivista de Latour (1994), que dá voz a uma pluralidade ontológica, observamos que um conjunto de agenciamentos humanos, não humanos e semiológicos (textuais, imagéticos), expresso pelos paratextos, *spoilers*, *easter-eggs*, juntamente a rastros linguísticos deixados por atores humanos, como as mensagens recuperadas dos produtores executivos (*showrunners*) demonstram a complexidade das relações em rede analisadas, já que esses distintos elementos influenciaram no modo de pensar e na enunciação dos fãs. As conclusões que pudemos chegar, portanto, dizem respeito a um conjunto *micro* de comportamentos e práticas desses aficionados, algumas de muitas formações discursivas que constituam o cenário discursivo heterogêneo dos fãs de *Lost* – abarcar a complexidade total da comunidade seria uma pretensão impossível de ser feita.

Entretanto, observamos que não há relações exclusivamente causais entre as materialidades tecnológicas dos paradigmas comunicacionais estudados nesta dissertação. Essas fazem parte de um complexo sistema de interações e transformações. As redes, comunidades de fãs, narrativas transmidiáticas e a cultura participativa são elementos que interagem com a atual fase globalizada e integrada do capitalismo e da ecologia pluralista das mídias que emergiu nesse contexto histórico; gerando uma convergência que não é apenas tecnológica, mas também cultural, que não se dá sem negociações culturais.

Na comunidade *online DarkUfo*, vimos um ambiente onde houve apropriação e reprodução de conteúdos originários de diversas mídias. Esses conteúdos em distintos formatos são interdependentes e influenciaram as postagens dos fãs, que remetiam, por exemplo, a informações sobre a narrativa do seriado legitimadas pelo pronunciamento dos produtores no *podcast* oficial. Assim, propunham estabelecer críticas aos episódios com base nas expectativas criadas através de outras plataformas. Esse, dentre outros fatores, criou tensões sobre a natureza da autoria do seriado, que se mostrou oscilante entre as figuras centralizadoras dos *showrunners* e o mundo apropriado de modo coletivo pelos fãs, expandido na forma de *fanfictions*.

Passamos a ver a comunidade *DarkUfo* como um ecossistema midiático vivo e complexo dentro do qual conviviam conteúdos trazidos pelos fãs, pertencentes as mais diversas modalidades semióticas. Reproduções das cenas do seriado, bem como de seus paratextos (*spoilers*, *links* para os elementos transmidiáticos de *Lost*, o áudio do *podcast* oficial da produção, etc.). Somam-se a esses elementos do ecossistema midiático do *DarkUfo* as criações possibilitadas pela cultura participativa: comentários de fãs, *fanfictions*, montagens em áudio, imagem e vídeo. Para definir esse sistema complexo de interações utilizamos o termo *ecossistema* aqui resgatado da Biologia e inserido no contexto dos estudos em Comunicação. Vários pesquisadores passaram a descrever as mídias como entidades que, ao serem modificadas e inseridas em um determinado ambiente, transformam-se e sofrem mutações. Em outras palavras, o surgimento de novas mídias não determina que outras sejam automaticamente excluídas, mas sim, adaptadas a novos ambientes e seus produtos, transformados pelos atores da cultura participativa. É prudente destacar que este não é um caminho de mão única: as modificações do tecido histórico/cultural, por sua vez, também alteram os meios de comunicação, formando um sistema complexo de interdependência:

A palavra ecologia implica o estudo dos meio-ambientes – suas estruturas, conteúdos e o impacto que causam nas pessoas. Um meio ambiente é, depois de tudo, um sistema complexo de mensagens que regula os modos de existir e de se comportar. Estrutura o que podemos ver, dizer, e fazer. (...) A ecologia das mídias tenta (...) definir que regras as mídias nos forcem a obedecer, como a mídia estrutura o que vemos, e porque a mídia nos faz sentir e agir como agimos. (POSTMAN; WEINGARTNER, 1971, p. 139, tradução nossa)¹¹⁰

¹¹⁰ The word ecology implies the study of environments — their structure, content, and impact on people. An environment is, after all, a complex message system, which regulates ways of feeling and behaving. It structures what we can see and say and, therefore, do. Sometimes, as in the case of a courtroom, or classroom, or business office, the specifications of the environment are explicit and formal. In the case of media environments (e.g., books, radio, film, television, etc.), the specifications are more often implicit and informal, half-concealed by our assumption that we are dealing with machines and nothing more. Media ecology tries to make those

As observações das discussões e interações dos fãs, nesses ambientes extremamente mediados (as comunidades *online*), trouxeram questionamentos acerca dos modos de construção da subjetividade nas mídias digitais, em especial a internet. A heterogeneidade discursiva observada mostrou a subversão de um tema central na comunidade *online*, no caso o seriado. Isso pode ser visto como um sintoma da existência de um sujeito, que no atual contexto histórico é cada vez mais fragmentário, em contato com inúmeros dispositivos e produtor de uma grande heterogeneidade discursiva. Em contrapartida, no momento em que os fãs deslocaram a produção textual dos comentários do “tema original”, *Lost*, para falar de si mesmos, identificamos reflexos de processos de individualização.

Em relação à constituição desses grupos e suas fronteiras pouco rígidas, as principais disputas entre usuários da comunidade observadas - relacionadas aos choques ideológicos e discursivos de fãs religiosos ou ateus - podem ser observadas como enfrentamentos entre regimes de verdade. “Os espectadores que valorizavam os elementos de ficção científica de *Lost* rejeitaram o conteúdo espiritual de *The End* [último episódio do seriado], com um anátema para as tendências ateias de um gênero no qual a tecnologia usualmente triunfa sobre a teologia” (NOLAN, 2013, p. 167-168). Esses regimes de enunciação fizeram transparecer como o dispositivo de construção de subjetividade das religiões cristãs ainda, a desgosto de muitos dos fãs, é um dos principais elementos que constituem o sujeito ocidental. No conceito de dispositivo, Foucault (1979) engloba as enunciabilidades e as visibilidades de um tempo, espaço e contexto histórico, usualmente relacionado à alguma instituição que age disciplinarmente sobre os sujeitos: “um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas”. (FOUCAULT, 1979, p. 244). No caso, o dispositivo da Igreja é constituído por ritos, orações, tradições orais e regulamentações dos modos comportamentais, cujas transgressões e pecados podem levar a punições como a passagem pelo purgatório tão representada direta ou indiretamente no seriado *Lost* e nos textos de seus fãs. Se por um lado, muitos fãs não aceitam e admitem a influência desse dispositivo (embora também sejam frutos dele indireta ou diretamente), muitos deles passaram a esperar respostas que só satisfizesse a um outro regime de verdade ligado aos processos de secularização dos últimos três séculos, relacionados aos discursos e saberes considerados científicos, empíricos e prováveis, ainda que em teoria

specifications explicit. It tries to find out what roles media force us to play, how media structure what we are seeing, why media make us feel and act as we do. (POSTMAN; WEINGARTNER, 1971, p. 139)

(como é o caso dos universos paralelos do seriado). Os fãs gostariam de explicações que de certo modo fossem legitimadas, seja por teorias ligadas à Física Quântica por eles mesmos postadas na seção respectiva da comunidade *DarkUfo* ou por outras suposições que envolvessem o eletromagnetismo da ilha.

Latour (2013) considera que os indivíduos que se identificam com a modernidade são atravessados por distintos modos de existência. Estruturas análogas aos dispositivos de Foucault, mas que abrangem um maior número de atores não humanos e humanos em sistemas complexos e fronteiros, dotados de uma pluralidade ontológica que os modernos tentam a todo momento restringir e dualizar: como a religião, a política, as organizações, as ficções, as tecnologias, etc. Ser moderno é acreditar na tecnologia e não nas superstições – usando o termo superstições como aquilo que foi discursivamente construído pelos dispositivos de secularização para traçar a linha entre os ocidentais, que em teoria deveriam abandonar seus deuses, e os povos “não modernos”, aqueles que estão em outros regimes organizacionais. “A frente de modernização permitiu com que os Modernos passassem a representar a si mesmos como especulamos, como pessoas que colocaram fim às superstições e finalmente descobriram a eficácia das tecnologias” (LATOURE, 2013, p. 208). Os modernos, portanto, passaram a agir sob regimes de veridicção que separam e colocam em oposição ciência e religião. Ao falar do “conflito entre Ciência e Religião, os modernos atuam como se houvesse uma espécie de oposição entre dois tipos de abordagem: uma que nós dá a matéria, “aqui embaixo”, natural e racional, e aquela que nos oferece o espiritual, o supernatural, os valores supremos” (LATOURE, 2013, p. 322).

Ser moderno é se diferenciar do Outro através dessa categorização dualista em que não se misturam conceitos religiosos e os mundanos, como o que acontece sob a ótica antropocêntrica de estudos antropológicos de “outros povos” considerados primitivos em vários enunciados que circulam no mundo ocidental. Latour atenta que, “justamente quando falamos de Ciência deveríamos olhar para o céu, e justamente quando falamos de Religião deveríamos olhar para a Terra” (LATOURE, 2013, p. 322-323). Isso porque a Igreja como dispositivo é um dos principais constituintes dos sujeitos e da economia capitalista (ainda que cognitiva, imaterial e simbólica) existente e gere os indivíduos de modo biopolítico. Muitos dos fãs (que, deve-se repetir, são uma fração singular de um sistema complexo heterogêneo) não aceitam as explicações religiosas da narrativa de *Lost* porque estão atravessados pelos modos de existência da modernidade, acostumados a dividir e separar ciência e religião, como verdade e ficção. Entretanto, podemos dizer que *Lost* cumpriu seu papel ao trazer essa discussão, esse incômodo; de certa forma, fez os grupos de fãs de ficção científica discutirem

assuntos, crenças e explicações que estão fora de seus regimes legitimados de verdade. Nas comunidades os conflitos que emergiram dessa singularidade são conflitos de subjetividades – sujeitos religiosos, seculares, modernos, que, através da narrativa do seriado, observaram como os elementos e as formas de conhecimento (ciência, tecnologia, misticismo, religião) estão mais hibridizadas na constituição dos textos canônicos do que hoje é conhecido como as culturas *pop* e *cult*.

O sujeito da contemporaneidade tem seus modos de existência não somente mediados por dispositivos como a Igreja, o Estado, a Escola e a Prisão, mas se relacionam com a presença da ubiquidade midiática e da convivência na sociedade em rede. A ubiquidade midiática, no contexto da produção audiovisual, é observável a partir de uma distribuição de segundas telas para consumo e produção de conteúdo de vídeo, áudio e outros modos semióticos – dispositivos móveis (*smartphones, tablets, iPods, etc.*). Isso também se dá pela adoção de telas de toque *touch* e serviços conectados à internet em outros eletrodomésticos dotados de aplicativos conectados, até mesmo vestíveis, como óculos e roupas, ou inseridos no corpo humano. Trata-se da “internet das coisas”¹¹¹, que partiu dos computadores, terminais fixos e dos dispositivos móveis para os mais distintos objetos, e a possível dissolução entre corpo e mídia, gerando intersubjetividades e necessidades de pensar o Pós-Humanismo.

No período analisado nesta dissertação, os usuários estudados passavam por um momento de transição. A ubiquidade e a pluralidade midiática e multimodal estavam se movendo da cultura textual em direção à predominância de ambientes limitados por múltiplas telas de vídeo e objetos dotados de conectividade. No caso, dispositivos não somente tecnológicos, mas dispositivos de subjetivação, ou seja, elementos que agenciam o modo de construção dos sujeitos. Como vimos, para Foucault (1979) os dispositivos eram os conjuntos de regras, práticas, enunciados, gestualidades, arquiteturas que subjetivavam os indivíduos. Dessa forma, a Igreja, em sua multimodalidade semiológica e discursiva (vitrais, orações, ritos, imagens, penitências, confissões), é um dos principais exemplos utilizados pelo autor de dispositivo que se relacionava com à constituição da subjetividade cristã. Para Agamben

¹¹¹ “Em 2004, o relatório da internet da União de Telecomunicação Internacional, com o título de "Internet das coisas" e com toda a seriedade, detectava um futuro para a internet que cada vez mais está se consumando. O documento cita as palavras de Mark Weiser, falecido ex-cientista chefe do Centro de Pesquisa da Xerox em Palo Alto: ‘as tecnologias mais profundas são aquelas que desaparecem. Elas se entrecem no tecido da vida cotidiana até se tornarem indistinguíveis dele’. Weiser estava se referindo aí à disponibilização crescente e à visibilidade decrescente do poder de processamento. Por meio de dispositivos dedicados, os computadores vão gradativamente sumir da nossa vista, enquanto as habilidades de processamento de informação vão emergir por todo o ambiente circundante. Com a capacidade de processamento de informação integrada, os produtos vão possuir habilidades de inteligência.” (SANTAELLA, 2012, n.p)

(2009), por sua vez, hoje nos relacionamos com um número muito grande de dispositivos; visto que o autor não considera somente os dispositivos institucionais, mas quaisquer objetos como dotados da capacidade de produzir agenciamentos de produção de ações e de subjetividades. Dessa forma, as câmeras, *smartphones*, *tablets*, ou quaisquer tipos de mídias ubíquas são *objetos* cuja agência é capaz de afetar outros seres vivos, e, portanto, induzi-los a produzir ações modificantes em um ambiente ou sistema. Os objetos, como atores de uma rede, deixam rastros. Entretanto, ao observar os traços deixados por esses atores “objetos” não devemos deixar de lado as relações de saber/poder constituídas – se observamos que os fãs se relacionavam em um ecossistema midiático altamente povoado por distintos agentes, observamos que os coletivos entre humanos e não humanos nas redes sempre se encontravam em situação de tensão e disputa; explicitada pelas distintas ideologias e discursos contrastantes nos enunciados, que deixam transparecer relações de poder e subordinações a dispositivos institucionais (a Igreja e seu discurso, por exemplo)

Deste modo, o ecossistema midiático do qual fazem parte as ferramentas da *web 2.0*, que tem como um dos exemplos a comunidade estudada nesta dissertação, está passando a se relacionar e a conviver com a internet das coisas, ou seja, novos coletivos (LATOURE, 1994) entre atores não humanos e objetos, nos quais a ubiquidade midiática e de conexão nos mais distintos dispositivos é exprimida; trazendo com isso maior destaque à presença das telas mediando o cotidiano dos indivíduos.

A onipresença dos mais distintos tipos de dispositivos dotados de ecrãs no cotidiano, descrita por Lipovetsky e Serroy (2009), mostra que eles expandiram-se de uma tela de cinema para muitos ambientes e plataformas. Por um lado, essa multiplicidade de telas permite a expansão de conteúdos narrativos de seriados e filmes através de *smarTVs* – televisores inteligentes –, segundas telas, aplicativos em dispositivos móveis, etc.; que entretanto, usualmente trazem “adições narrativas” à série ou filme. Trata-se também de um mecanismo de controle para que o usuário consuma somente o conteúdo oficial da emissora, e, portanto, siga o fluxo de propagandas de seus patrocinadores. Esse movimento é contrário ao que ocorre quando os fãs se valem de plataformas não oficiais para discutir a série, como é o caso do *DarkUfo*, seus sistemas de comentário e de *chat*. Dificilmente um aplicativo desenvolvido para consumo síncrono do seriado traz o tipo de informação que os aficionados desejam, especificamente as informações privilegiadas e vazadas de grandes mudanças no porvir da trama.

Em contrapartida, os múltiplos dispositivos representados por essas telas, câmeras de segurança e outros sistemas de vigilância onipresentes passam a mediar e agenciar, através de

técnicas de biopoder e controle, a construção da subjetividade dos indivíduos. Estes passaram a viver em um ecossistema midiático caracterizado pelo fluxo excessivo de imagens e informações distribuídas em telas ubíquas e interfaces. Um embrião dessa tendência foi estudado nesta dissertação, quando descrevemos os estados cognitivos de hiperatenção, no momento em que os fãs consumiam os conteúdos audiovisuais de *Lost* e concomitantemente acessavam plataformas de televisão social e segunda tela não oficiais – comunidades, *chats*, redes sociais, etc., - para comentar e consumir a narrativa, bem como os conteúdos transmidiáticos transpostos em múltiplas mídias. Hoje, essas práticas saíram do âmbito das exceções das comunidades de fãs para se tornarem a regra do consumo do universo audiovisual. Todos esses elementos envolvidos em um ecossistema complexo marcado pela vigilância e pela multiplicidade de conexões, em uma sociedade organizada e visualizada como uma rede cada vez mais complexa de coletivos formados por agentes humanos ou não humanos, objetos e seres viventes. Para exprimir tamanha complexidade e fazer que sejam traçadas as relações de poder envolvidas nessas redes (e, portanto, traçar linhas de fuga que possibilitem a emergência de subjetividades subversivas), uma cartografia dos múltiplos dispositivos de subjetivação, ainda que sempre incompleta e microcentrada, faz-se necessária.

BIBLIOGRAFIA

ABREU, Ana S. C. *Políticas de Autoria*. 1. ed. São Carlos: EDUFSCar/FAPESP, 2013.

AGAMBEN, Giorgio. *Ideia da prosa*. Tradução de João Barrento. Lisboa: Cotovia, 1994.

_____. *O que é o Contemporâneo? E outros ensaios*. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009.

_____. *O Sacramento da Linguagem: Arqueologia do Juramento*. Tradução Selvino José Assmann. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

ALTHUSSER, Louis. *Ideologia e Aparelhos Ideológicos do Estado*. 3ª ed. Lisboa, Portugal: Editorial Presença, 1980.

ALVES, Wedencley; RODRIGUES, Marlon L. (Orgs.). *Discurso e Sentido: questões em torno da mídia, do ensino e da história*. São Carlos: Claraluz/ Dourados: Editora UEMS, 2007.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Luciana. *Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital*. In: II Colóquio Binacional Brasil-México de Ciências da Comunicação, 2009, São Paulo/Brasil. Disponível em: <<http://www.espm.br/ConhecaAESPM/Mestrado/Documents/COLOQUIO%20BXM/S6/adriana%20amaral,%20georgia%20natal%20e%20luciana%20viana.pdf>> Acesso em: 15 de jan. 2012

ANDERSON, Chris. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ASKWITH, Ivan. *Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium*, 2007. Disponível em <<http://cms.mit.edu/research/theses/IvanAskwith2007.pdf>> Acesso em: 30 de mar. 2012.

BAKHTIN, Mikhail. *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: HUCITEC, 1995.

BANDEIRA, Ana Paula. *Don't tell me what I can't do!: As práticas de consumo e participação dos fãs de Lost..* Dissertação de Mestrado. Porto Alegre: PUCRS, 2009. Disponível em: <http://tede.pucrs.br/tde_arquivos/7/TDE-2009-05-08T064509Z-1892/Publico/411901.pdf> Acesso em: 01 de set. 2013.

BARTHES, Roland. The Death of the Author. In: *Image /Music/Text*. Trans. Stephen Heath. New York: Hill and Wang, 1977, p. 142-147.

_____. *Théorie du Texte*. Article Encyclopaedia Universalis [1973]. In: CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. *Dicionário de análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2004.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático*. Petrópolis: Vozes, 2002.

BERARDI, Franco (Bifo). *Precarious Rhapsody*. Semiocapitalism and the pathologies of the post-alpha generation. Londres, Inglaterra: Minor Compositions, 2009.

BERRY, David M. et. al. *New Aesthetic, New Anxieties*. Rotterdam, Holanda: Institute of Unstable Media, 2012, v. 2. Disponível em: <<http://www.v2.nl/files/new-aesthetic-new-anxieties-pdf/view>>. Acesso em: 24 de jun. 2012.

BLACK, Suzanne. The Archontic Holmes: Understanding adaptations of Arthur Conan Doyle's Sherlock Holmes stories in the context of Jacques Derrida's "Archive". In: *FORUM*, Edinburgh, Reino Unido: University of Edinburgh Postgraduate Journal of Culture and the Arts, autumn 2012, issue 15. Disponível em: <http://www.forumjournal.org/site/sites/default/files/15_black.pdf>. Acesso em: 31 de ago. 2013.

BOURDIEU, Pierre. *A Distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Zouk, 2007.

_____. *A produção da crença: contribuição para uma economia dos bens simbólicos*. Porto Alegre: Zouk, 2006.

_____. *O Poder Simbólico*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

BRANDÃO, Helena N. *Gêneros do discurso na escola*. 5ª ed. São Paulo: Ed. Cortez, 2011.

_____. *Introdução à análise do discurso*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2004.

BRUNER, Jerome. *Acts of Meaning*. Cambridge, EUA: Harvard University Press, 1990a.

_____. *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge, EUA: Harvard University Press, 1986.

_____. Culture and human development: A new look. In: *Human Development 33*. Denver, EUA: Regis University, 1990b.

_____. *The Culture of Education*. Cambridge, EUA: Harvard University Press, 1996.

_____. The Narrative Construction of Reality. In: *Critical Inquiry 18*. Autumn, 1991. Chicago: The University of Chicago Press, 1991.

BRUNO, Fernanda. Rastros digitais sob a perspectiva da Teoria Ator-Rede. In: *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, v. 19, n. 3, p. 681-704, set./dez. 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/12893/860>>. Acesso em: 30 de ago. 2013.

BUSSE, Kristina; HELLEKSON, Karen. *Fan Fiction and Community in the Age of Internet: New Essays*. North Carolina, EUA: McFarland, 2006.

CALIANDRO, Alessandro. *Il Lavoro affettivo dei consumatori volto alla co-creazione di valore sui social media: Un' indagine netnografica*. Tese de Doutorado. Milão, Itália: Università degli studi di Milano, 2012. Disponível em: <<http://air.unimi.it/handle/2434/172622>> Acesso em: 4 de jan. 2013.

CAMPANELLA, Bruno. O fã na cultura da divergência: Hierarquia e disputa em uma comunidade on-line. In: *Contemporânea | comunicação e cultura*. Salvador: UFBA, v. 10, n. 3, set./dez. 2012a, p. 474-489.

_____. *Os Olhos do Grande Irmão: uma etnografia dos fãs do Big Brother Brasil*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012b.

CANCLINI, Nestor G. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. São Paulo: EDUSP, 2004.

CANDIOTTO, Cesar; SOUZA, Pedro de (Orgs.). *Foucault e o Cristianismo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

CASTRO, Edgardo. *Vocabulário de Foucault: Um percurso pelos seus temas, conceitos e autores*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

CATALÀ DOMENÈCH, Joseph. M. Narración y Cognición. In: *ANÀLISI: Quaderns de Comunicació i Cultura (Segona Epoca)*. Barcelona, Catalunha, Espanha: UAB, 2012. Disponível em: <<http://www.analisi.cat/ojs/index.php/analisi/article/view/m2012-catala>> Acesso em: 13 de jun. 2012.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. 3ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. *Dicionário de análise do discurso*. 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2012.

CHARTIER, Roger. *O que é um autor? Revisão de uma Genealogia*. São Carlos: EDUFSCAR, 2012.

COPPA, Francesca. Digital Fandom: New Media Studies, by Paul Booth [book review]. *Transformative Works and Cultures*, n. 11. 2012. Disponível em: <<http://journal.transformativeworks.com/index.php/twc/article/view/450/338>>. Acesso em: 04 de jun. 2013.

CORRÊA, Eduardo; CARVALHO, Jairo. O problema dos mundos possíveis na ficção científica. In: *Horizonte Científico*. Uberlândia: UFU, v. 4, 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/horizontecientifico/article/view/8006>> Acesso em: 20 de abr 2012.

COSTA, Giselda Santos. Netnografia e MROCs: análise e coleta de dados em pesquisas qualitativas na era das redes sociais. In: *Anais Eletrônicos: 3 Simpósio Hipertexto e Tecnologias da Educação*, Recife: UFPE, 2010.

COURTINE, Jean-Jacques. *Análise do Discurso Político: O Discurso Comunista endereçado aos Cristãos*. São Carlos: EDUFSCAR, 2009.

CURCINO, Luzmara. Velhos novos leitores e suas maneiras de ler em tempos de textos eletrônicos. *Estudos Linguísticos*. São Paulo, v. 41, 2012, p. 1013-1027.

DAMITIO, Vago C. *Lost in Transmedial Ecosystems: Exploring television's Lost and its fans*. Tese de Doutorado. 2008. Disponível em: <<http://www.vagobond.com/wp-content/uploads/2010/05/LostinTrans.pdf>> Acesso em: 01 de jun. 2013.

DARKUFO. Disponível em: <<http://www.darkufo.blogspot.com>>. Acesso em: 21 de maio 2012.

DENA, Christy. *Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia 2009. Disponível em: <http://cirt-transdisciplinarity.org/biblio/biblio_pdf/Christy_DeanTransm.pdf>. Acesso em: 21 de abr. 2012.

DELEUZE, Gilles. *A ilha deserta e outros textos*. São Paulo: Iluminuras, 2006.

DELEUZE, Gilles. *Foucault*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia (5 vols.)*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DERECHO, Abigail. Archontic Literature: A definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. In: BUSSE, Kristina; HELLEKSON, Karen. *Fan Fiction and Community in the Age of Internet: New Essays*. North Carolina, EUA: McFarland, 2006.

DERRIDA, Jacques. *Mal de Arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

DINIZ, Maria Lúcia V. P. *Roteiro para análise de narrativa*. Unesp: Bauru, 2001. [xerox]

DREYFUS, Hubert; RABINOW, Paul. *Michel Foucault – uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

DOLEŽEL, Lubomir. Fictional Worlds: Density, Gaps and Inference In: *Style* 29, 1995. p. 201-214.

DOLEŽEL, Lubomir. Mimesis y mundos posibles. In: GARRIDO DOMINGUEZ, Antonio (org). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid, Espanha: Arco/Libros, 1997. p. 69-94.

ECO, Umberto. A inovação no seriado. In: *Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

ECO, Umberto. *Confissões de um jovem romancista*. Tradução: Marcelo Pen. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

ECO, Umberto. *O conceito de texto*. São Paulo: EDUSP, 1984.

ECO, Umberto. *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1976.

ECO, Umberto. *Os limites da Interpretação*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

ECO, Umberto. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

ECO, Umberto. *Lector in Fabula: La cooperación intepretativa en el texto narrativo*. Trad. Ricardo Pochtar. Barcelona, Espanha: Editorial Lumen, 1993.

ECO, Umberto. *Six Walks in the Fictional Woods*. Cambridge, Inglaterra: Harvard University Press, 1994.

EIZIRIK, Marisa F. *Michel Foucault: um pensador do presente*. Ijuí: Ed. Unijuí, 2005.

EVANS, Elizabeth. *Transmedia Television: audiences, new media and daily life*. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, 2011.

FELLUGA, Dino. Terms Used by Narratology and Film Theory. *Introductory Guide to Critical Theory*. Disponível em <<http://www.purdue.edu/guidetotheory/narratology/terms/>>. Acesso em: 14 de abri 2012.

FISCHER, Rosa M. *Trabalhar com Foucault: Arqueologia de uma paixão*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

FLORITO, Mariana. Mediadores de Ficção Seriada Televisiva: O Universo dos Fãs no Circuito de Produção, Apropriação e Construção de Significado. In: *Anais da Intercom* (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação). XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza/Ceará, 2012. p. 1-15. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-0274-1.pdf>>. Acesso em:

FOUCAULT, Michel. *Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1986.

_____. *Arqueologia do Saber*. Rio de Janeiro: Forense, 2004a.

_____. A Escrita de Si. In: *Ditos e Escritos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, v. 5, 2004b.

_____. *Em Defesa da Sociedade: curso no Collège de France (1975 – 1976)*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. *História da sexualidade I: a vontade de saber*. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

_____. *Microfísica do poder*. Org. e trad. Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

_____. *O que é um autor?* Lisboa, Portugal: Vega/Passagens, 1992.

_____. O sujeito e o poder. In: DREYFUS, Hubert; RABINOW, Paul. *Michel Foucault –*

uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.

_____. *Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982)*. Rio de Janeiro: Zahar, 1997.

_____. *Surveiller et punir*. Paris, França: Gallimard, 1975.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de Pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011

FRAME, Jeffrey. Flashes Before Your Eyes: Augustine, Four-Dimensionalism, and the 'Time-Grace' Continuum. In: MOORE, Pearson (org.). *Lost Thought: Leading Thinkers Discuss Lost*. Lexington, Estados Unidos: Inukshuk Press, 2012.

GALVÃO JÚNIOR, João Carlos. Para a crítica da teologia política: Soberania, linguagem e inimigo. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Ciência Política. Niterói: Universidade Federal Fluminense, 2012. Disponível em: <http://www.btdt.ndc.uff.br/tde_arquivos/54/TDE-2013-07-19T070246Z-3837/Publico/Joao%20C%20Galvaook1.pdf>. Acesso em: 19 de ago. 2013.

GANZ-BLÄTTLER, Ursula. Chicklit, Vampires and Fanfiction: Mashup Culture seen from a Poststructuralist perspective on Narrative. In: *THE RUSSIAN TRACE WITHIN NARRATOLOGY*. Proceedings of the International Conference. Balashov, Rússia: Saratov State University, 2012. Disponível em : <http://www.sgu.ru/files/nodes/96424/Rus_sled__v_narratologii.pdf>. Acesso em: 1 de set. 2013.

GEERTZ, Clifford. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

_____. *Nova luz sobre a antropologia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

GENETTE, Gérard. Introduction to the Paratext. In: *New Literary History*. Probing: Art, Criticism, Genre. Baltimore, EUA: The Johns Hopkins University Press, v. 22, n. 2, 1991. p. 261-272.

GOODMAN, Nelson. *Facto, ficção e Previsão*. 1ª ed. Lisboa, Portugal: Ed. Presença, 1991.

_____. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis, Estados Unidos: Hackett, 1978.

GRAESSER, Arthur C.; SINGER, Murray; and TRABASSO, Tom. Constructing Inferences during Narrative Text Comprehension. *Psychological Review* 101, 1994, p. 371 – 395.

GRAY, Jonathan. We're Not in Portland Anymore: Lost and Its International Others. In: PEARSON, Roberta. *Reading Lost*. London, Nova Iorque: IB Taurus, 2009.

_____. When is the Author?. In: GRAY, Jonathan; JOHNSON, Derek. *A Companion to Media Authorship*. Chichester, Reino Unido: John Wiley and Sons Ltd, 2013.

_____. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. Nova Iorque, Estados Unidos: New York University Press, 2010.

GRAY, Jonathan; JOHNSON, Derek. *A Companion to Media Authorship*. Chichester, Reino Unido: John Wiley and Sons Ltd, 2013.

GRAY, Jonathan; MITTELL, Jason. 'Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality'. In: *Particip@tions*, v. 4, issue 1, 2007. Disponível em: <http://www.participations.org/Volume%204/Issue%201/4_01_graymittell.htm> Acesso em: 23 de set. 2013.

GRAY, Jonathan.; SANDVOSS, Cornel.; HARRINGTON, C. Lee. *Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 2007.

GREGOLIN, Maria R.F.V. A Análise do Discurso: conceitos e aplicações. In: *ALFA*, v. 39. São Paulo (SP), 1995, p. 13-21. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/view/3967>> Acesso em: 1 de maio de 2013.

GREGOLIN, Maria R.F.V; CRUVINEL; Maria F.; KHALIL, Marisa K. *Análise do discurso: entornos de sentido*. Araraquara: UNESP, FCL, Laboratório Editorial, 2001.

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Tradução de Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo, SP: Editora 34, 1992.

HAMILTON, Kevin. *LOST: The Other Generation: "You have to go back"*. [*Fanfiction*]

HARRINGTON, C. Lee. The ars moriendi of US serial television: Towards a good textual death. In: *International Journal of Cultural Studies*. Miami University, USA, september 2012. Disponível em: <<http://ics.sagepub.com/content/early/2012/09/23/1367877912459146>>. Acesso em: 21 de abr. 2013.

HERMAN, David. *Basic Elements of Narrative*. Oxford, Inglaterra: Graphical Limited, 2009.

HILLS, Mathew. Media Fandom, Neoreligiosidade, and Cult(ural) Studies. In: *The Velvet Trap*, n. 46, Fall 2000.

HINE, Christine. *Etnografia Virtual*. Barcelona, Espanha: Editorial UOC, 2004.

HUNT, Russell A.; VIPOND, Douglas. Crash-Testing a Transactional Model of Literary Reading. *Reader*, n. 14, 1985, p. 23-39. Disponível em: <<http://www.stthomasu.ca/~hunt/crash.htm>> Acesso em: 20 de maio de 2012.

_____; _____. First, Catch the Rabbit: The Methodological Imperative and the Dramatization of Dialogic Reading. *Multidisciplinary Perspectives on Literacy Research*. In: *Poetics* 20. Amsterdam, Holanda: Elsevier Science Publishers, 1991. Disponível em: <<http://www.stthomasu.ca/~hunt/rabbit.htm>>. Acesso em: 31 de dez. 2012.

_____; _____. Point-Driven understanding: Pragmatic and Cognitive Dimensions of Literary Reading. In: *Poetics* 13. Amsterdam, Holanda: Elsevier Science Publishers, 1984.

IMDB. Malcolm had grown up. 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm1287636/board/nest/82454909>>. Acesso em 19 de março de 2013.

JENKINS, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. Massachusetts, EUA: MIT Press, 2009a

_____. *Cultura da convergência*. 2a Ed. São Paulo: Aleph, 2009b.

_____. Lendo criticamente e lendo criativamente. In: *Revista Matrizes*, ECA/USP, São Paulo, v. 6, n. 1-2, 2012.

_____. Making My Peace with The Bicycle Girl: Reflections on The Walking Dead Web Series. *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2011a. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/10/a_conversation_about_transmedi.html> Acesso em: 12 de jun. 2012.

_____. *Textual Poachers: television fans and participatory culture*. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, Chapman and Hall, 1992.

_____. Transmedia Storytelling 101. *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2003. Disponível em: <www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html> Acesso em: 13 de set. 2011.

_____. Transmedia 202: Further Reflections. *Confessions of an Aca-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 2011b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> Acesso em: 12 de jun. 2012.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. Nova Iorque, Estados Unidos: NYU Press, 2013.

JINDRA, Michael. Star Trek Fandom as a Religious Phenomenon. *Sociology of Religion*, 55/1, Spring 1994, p. 27-52.

JOHNSON, Derek. *Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture*. University of North Texas, 2009

JOHNSON, Steven. *Surpreendente: a televisão e o videogame nos deixam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

_____. *Tudo o que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos deixam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2012.

JOST, François. *Compreender a televisão*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.

_____. *Do que as séries americanas são sintoma?* Porto Alegre: Editora Sulina, 2012a.

_____. Les Séries Américaines comme symptôme. In: *Contemporânea, Revista de Comunicação e Cultura*, v. 10, n. 1, 2012b. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/viewArticle/6105>>. Acesso em: 21 de maio de 2013.

KEATS, John. *Negative Capability* [Correspondência], 1817. Disponível em: <<http://www.mrbauld.com/negcap.html>> Acesso em: 22 de dez. 2012.

KLASTRUP, Lisbeth; TOSCA, Susana. Transmedial worlds – rethinking cyberworld design. In: *Proceedings International Conference on Cyberworlds*, 2005. Disponível em: <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf>. Acesso em: 05 de mar. 2013.

_____. *Transmedial Worlds*, 2011. Disponível em: <<http://www.jltonline.de/index.php/conferences/article/view/421/1123>>. Acesso em: 26 de jun. 2012.

KOZINETS, Robert. *On netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture*. Evanston, Illinois, EUA, 1997.

_____. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Londres, Inglaterra: SAGE-UK, 2010.

_____. The Field Behind The Screen: Using Netnography for Marketing Research in Online Communities. In: *Journal of Marketing Research* 39, 2002. Disponível em: <<http://www.nyu.edu/classes/bkg/methods/netnography.pdf>> Acesso em: 20 de ago. 2011.

KRESS, Gunther. Gains and losses: New forms of texts, knowledge, and learning. In: *Conference on College Composition and Communication (CCCC)*. San Antonio, EUA: Elsevier, 2004.

LACHEV, Anik. Fan Fiction: A Genre and Its (Final?) Frontiers. *Get a Life? : Fan Cultures and Contemporary Television*, Spectator 25:1, ed. Lauri Mullens, spring 2005, p. 83-94.

LACHONIS, Jon; JOHNSTON, Amy. *Lost ate my life: The inside story of a fandom like no other*. Toronto, Canadá: ECW Press, 2008.

LATOURE, Bruno. *An Inquiry into modes of existence. An Anthropology of the Moderns*. Londres, Reino Unido: Harvard University Press, 2013.

_____. *Jamais fomos modernos*. São Paulo: Editora 34, 1994.

_____. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. New York, Estados Unidos: Oxford University Press, 2005.

LE GOFF, Jacques. *O Nascimento do Purgatório*. São Paulo: Estampa 1995.

LEMOS, Ronaldo. Ficção feita por fãs vira negócio para a Amazon. In: *Folha de São Paulo*, 03 de junho de 2013. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/colunas/ronaldolemos/2013/06/1288504-ficcao-feita-por-fas-vira-negocio-para-a-amazon.shtml>>. Acesso em: 4 de jun. 2013.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: 34, 1997.

LIMA, Luiz C. (org.) *A Literatura e o Leitor: textos de Estética e Recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LIVELSBERGER, Tara L. *"Lost" in Conversation: Complex Social Behavior in Online Environments*, 2009. Dissertação de mestrado. Department of Sociology and Anthropology - Ohio University, 2009. Disponível em: <<http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Livelsberger%20Tara%20L.pdf?ohiou1244226331>> Acesso em: 21 de abr 2012.

LOMBARDI, Giancarlo. *Lost in theory: Everything You Always Wanted to Know About Lost but Were Afraid to Ask Lacan, Derrida and Foucault*. In: LAIST, Randy. *Looking for Lost: Critical Essays on the Enigmatic Series*. Jefferson, EUA: McFarland & Company, 2011.

LONG, Geoffrey. *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Hensey Company*, 2007. Dissertação de mestrado. The Comparative Media Studies Program - Kenyon College, 2000. Disponível em: <<http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>> Acesso em: 22 de maio de 2012.

LOPES, Maria I.V. *A telenovela como narrativa da nação. Para uma experiência metodológica em comunidade virtual*. In: *Signo y Pensamiento 57*. Bogotá, Colômbia: Pontificia Universidad Javeriana, 2010.

LOST: THEOTHERGENERATION. *What is this*. Disponível em: <<http://theothergeneration.wordpress.com/about/>>. Acesso em: 10 de fev. 2013.

LOSTPEDIA. Disponível em: <<http://www.lostpedia.com>>. Acesso em 22 de maio de 2012.

LOS ANGELES TIMES, 2010. Site oficial da Emissora ABC. Disponível em: <<http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2010/05/lost-exclusive-abc-sets-the-record-straight-about-the-series-finales-plane-crash-images.html>> Acesso em: 23 de jan. 2013.

MACHADO, Arlindo. *Televisão levada a sério*. 3ª ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2003.

MALDIDIER, Denise. *A inquietação do discurso*. Tradução de Eni Orlandi. Campinas: Pontes, 2003.

MANZOCCO, Roberto. *Pensare Lost: L'Enigma della Vita e I Segreti Dell'Isola*. Milão, Itália: Mimesis Edizione, 2010.

MARTINS, Beatriz C. *Autoria em rede: um estudo dos processos autorais interativos de escrita nas redes de comunicação*. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes/ Universidade de São Paulo: São Paulo, 2012. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-31082012103436/publico/Beatriz_Martins_corrigeida.pdf> Acesso em: 30 de set. 2012.

MASSAROLO, João. *Narrativa transmídia: a arte de construir mundos*. In: Anais XIV Encontro da Socine, Recife, PE, 2010. Disponível em: <<http://www.socine.org.br/anais/2010/pg/joao-carlos-massarolo-narrativa-transmidia-arte-de-construir-mundos.html>>. Acesso em: 12 de jul. 2012.

MASSAROLO, João; ALVARENGA, Marcus. *Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais*, 2010. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-3023-1.pdf>>. Acesso em: 12 de jul. 2012.

MCCOLLOUGH, Peyton. *The Nature of Sin and Redemption in Lost*. Dissertação de mestrado, 2011. Disponível em: <<http://peytonmccullough.com/thesis.pdf>>. Acesso em: 30 de maio de 2012.

MCLENDON, Heather E. Setting the Stage for Lost: A deconstruction of complex television narrative. In: *Television Narrative Symposium*, University of York, May 28, 2011. Disponível em: <http://heathermclendon.com/wp-content/uploads/2012/05/Lost-as-complex-narrative_McLendon.pdf>. Acesso em: 21 de dez. 2012.

MCMANUS, Elizabeth B. Protecting the Island: Narrative Continuance in Lost. In: *Journal of the Fantastic in the Arts*, v. 22, n. 1, 2011.

MESQUITA JÚNIOR, Dario S. *The Lost Experience: Estratégias de Imersão em Jogos de Realidade Alternada*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos/SP, Brasil, 2012.

MILES, Matthew; HUBERMAN, A. Michael. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. 2nd ed. Thousand Oaks, EUA: Sage, 1994.

MININNI, Giuseppe. *Psicologia Cultural da Mídia*. São Paulo: A Girafa edições, SESC-SP, 2008.

MILNER, R.M. The Study of Cultures Online: Some Methodological and Ethical Tensions. In: *Graduate Journal of Social Science*. EUA: EBSCO, v. 8, Issue 3, 2011. Disponível em: <http://www.academia.edu/1293134/The_study_of_cultures_online_Some_methodological_and_ethical_tensions>. Acesso em: 20 de jun 2012.

MITTELL, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. [prepublication version]. EUA: MediaCommons Press, 2012a.

_____. Narrative Complexity in Contemporary American Television. In: *Velvet Light Trap*, Texas, n. 58, 2006, p. 29-40,

_____. *Wikis and Participatory Fandom*, 2012b. Disponível em: <<http://www.uni-goettingen.de/de/document/download/029a60e1dadfc254c20dbe2a8e9847de.pdf/Wiki%20fandom.pdf>>. Acesso em: 13 de maio de 2012.

MOORE, Pearson. *Lost Identity*. Lexington, EUA: Inukshuk Press, 2011.

MOORE, Pearson (org.). *Lost Thought: Leading Thinkers Discuss Lost*. Lexington, Estados Unidos: Inukshuk Press, 2012.

NAVARRO-BARBOSA, Pedro; SARGENTINI, Vanice (Orgs.). *Foucault e os domínios da*

linguagem: Discurso, poder e subjetividade. São Carlos: Claraluz, 2004.

NDALIANIS, Angela. *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment*. Cambridge, Mass e London, Estados Unidos: The MIT Press, 2004.

NDALIANIS, Angela. The Neo-Baroque and Television Seriality. In: MAZDON, Lucy; HAMMOND, Michael. *Previously on: Approaches to the Contemporary Television Serial*. Edimburgo, Escócia: University of Edinburgh, 2005.

NEWMAN, Michael Z. From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. *The Velvet Light Trap*, n. 58, Fall 2006, p. 16-28. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/journals/vlt/summary/v058/58.1newman.html>> Acesso em: 11 de ago. 2013.

NIEDERHOFF, Burkhard. *Focalization*. Disponível em: <<http://hup.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Focalization>> Acesso em: 27 de nov. 2012.

NOLAN, Val. Religious Discourse in *Lost* and *Battlestar Galactica*. In: DIPAOLO, Marco. *Godly Heretics: Essays on Alternative Christianity in Literature and Popular Culture*. Jefferson, EUA: McFarland & Company Inc. Publishers, 2013.

O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0?*, 2005. Disponível em: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 05 de jul. 2012.

ORLANDI, Eni. *A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso*. Campinas, SP: Pontes, 1987a.

_____. *Análise de Discurso: Princípios e procedimentos*. 10ª ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012a.

_____. *Discurso em Análise: Sujeito, sentido, ideologia*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2012b.

_____. Efeitos do verbal sobre o não verbal. In: *Rua (revista do núcleo de desenvolvimento da criatividade)*. Campinas: Labeurb, n. 1, 1995.

_____. *Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

_____. *Palavra, fé, poder*. Campinas, SP: Pontes, 1987b.

PADRÓN, Ricardo. Mapping Imaginary Worlds. In: AKERMAN, James; KARROW, Robert. *Maps: Finding Our Place in the World*. Chicago, Estados Unidos: University of Chicago Press, 2007, p. 255-287.

PAGE, Andy. Chased by polar bears. In: MOORE, Pearson. *Lost Thought*. Leading Thinkers Discuss Lost. EUA: Inukshuk Press, 2012.

PAGE, Ruth ; BROWNEN, Thomas (orgs.). *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Nebraska, Estados Unidos: University of Nebraska Press, 2011.

PÊCHEUX, Michel. *Análise de Discurso*: Michel Pêcheux, textos selecionados por Eni Orlandi. 3ª Ed. Campinas, SP: Pontes, 2012.

_____. Ler o arquivo hoje. In: ORLANDI, Eni. *Gestos de leitura*: da história no discurso. Campinas/SP: Editora da Unicamp, 1997.

_____. *Semântica e Discurso*: Uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2009.

PERREN, Alisa. In Conversation: Creativity in the Contemporary Cable Industry. In: *Cinema Journal* 50, n. 2, winter 2011, p. 132-138. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/journals/cj/summary/v050/50.2.perren.html>> Acesso em: 06 de maio de 2013.

PICARELLI, Enrica. L'avventura della percezione tra rappresentazione e affetto. In: *Observatorio (OBS*)*. Nápoles, Itália: Università di Nápoli, v. 6, n. 3, 2012. Disponível em: <<http://obs.obercom.pt/index.php/obs/article/view/536>>. Acesso em: 21 de dez. 2012.

PISTERS, Patricia. *The Neuro-Image*: a Deleuzian film-philosophy of digital screen culture. Stanford, EUA: Stanford University Press, 2012.

PORTER, Lynnette. *Desvendando os mistérios de Lost*: guia não autorizado. Osasco, SP: Novo Século Editora, 2007.

POSTMAN, Neil; WEINGARTNER, Charles. *The softrevolution*: A student handbook forturning schools around. New York: Delacorte, 1971.

PRADO, José Luis Aidar. *Convocações biopolíticas dos dispositivos comunicacionais*. São Paulo: EDUC (Editora da PUC/SP), 2013.

PUTNAM, Robert. Rolando Sozinho: capital social declinando na América. In: *Jornal da democracia*, 6, p. 65-78. 1995.

REHM, Rush. *Greek Tragic Theatre*. Londres, Reino Unido: Routledge, 2004.

REUTER, Yves. *A Análise da Narrativa*: O texto, a ficção e a narração. Tradução de Mario Pontes. 3ª ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

REVEL, Judith. *Michel Foucault*: conceitos essenciais. São Carlos, Claraluz: 2005.

RHEINGOLD, Howard. *Net Smart*: How to Thrive Online. Cambridge, EUA: MIT Press, 2012.

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*: Homesteading on the Electronic, 1993. Disponível em: <<http://www.well.com/user/hlr/vcbook/index.html>> Acesso em: 15 de maio 2012.

ROLNIK, Suely. *Anthropophagie zombie*. 1ª ed. Paris, França: Blackjack Editons, 2012.

RYAN, Marie-Laure. Narrative Cartography: Toward a Visual Narratology. In: *What is*

Narratology? Ed. Tom Kindt. Berlin: Walter de Gruyter, 2003, p. 333-364.

SANDVOSS, Cornel. The Death of the Reader? Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture. In: GRAY, Jonathan.; SANDVOSS, Cornel.; HARRINGTON, C. Lee. *Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, 2007.

SANTAELLA, Lucia. A tecnocultura atual e suas tendências futuras. *Signo e pensamento*. [online], v. 31, n. 60, ISSN 0120-4823, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-48232012000100003&script=sci_arttext>. Acesso em: 14 de abr. 2013.

_____. *Comunicação Ubíqua*. Repercussões na Cultura e na Educação. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010.

SARGENTINI, Vanice Maria Oliveira. Arquivo e acontecimento: a constituição do corpus discursivo em Análise do Discurso. In: NAVARRO, Pedro (org.). *Estudos do texto e do discurso: mapeando conceitos e métodos*. São Carlos: Claraluz, 2006. p. 35- 44.

SCOLARI, Carlos A. (org). *Lostologia: Estrategias para entrar y salir de la Isla*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Cinema, 2011a

SCOLARI, Carlos A. *Narratives transmediàtiques, convergència audiovisual i noves estratègies de comunicació*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, 2011b. Disponível em: <http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/estudis_recerca/Narratives_transmediatiques.pdf> Acesso em: 30 de maio de 2012.

_____. *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Bilbao, Espanha: Deusto S.A. Ediciones, 2013.

SEARLE, John R. How Performatives Work. In: *Linguistics and Philosophy*, v. 12, n. 5, oct. 1989, p. 535-558. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/25001359>> . Acesso em: 24 de jan. 2013.

SIBILIA, Paula. *La intimidad como espectáculo*. 1ª ed. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica, 2008.

_____. O show da vida íntima na internet. In: *Anais do 15o Encontro Anual da COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação*. UNESP-Bauru, Bauru, 2006.

SLOOTWEG, Tom. *Modern Classicism in Contemporary Serialized Television: Lost in Varse Dispersed Narration*. Dissertação de Mestrado. Groningen, Holanda: University of Groningen, 2011. Disponível em: <<http://scripties.let.eldoc.ub.rug.nl/FILES/root/Master/DoorstroomMasters/KCM/2011/T.Slootweg/MA-1320270-T.Slootweg.pdf>> Acesso em: 18 de jul. 2011.

SMITH, Aaron. Lost in a Transmedia Universe. In: Revista *GEMInIS*. Ano 2, n. 2, 2011, p.6-36 Disponível em: < <http://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/75>>. Acesso em: 11 de ago. 2013.

_____. *Transmedia Storytelling In Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Tese de doutorado. Film and Media Culture Department, 2009. Disponível em: < http://sites.middlebury.edu/mediacp/files/2009/06/Aaron_Smith_2009.pdf>. Acesso em: 20 de abr. 2011.

SPOILERTV. Disponível em: <<http://www.spoilertv.co.uk>>. Acesso em: 22 de maio de 2012.

TABACHNIK, Silvia. Anonimato, enunciación y verdad en las comunidades virtuales. Cosas dichas entre lo público y lo privado. In: *Revista Latinoamericana de Ciencias de La Comunicación*, n .5 (3). Buenos Aires: Argentina, 2011.

TEDESCO, Sílvia Helena. Modos de resistência nas redes linguísticas. In: ARAÚJO, Elizabeth L. ; FERREIRA NETO, João Leite; ARAGON, Luis Eduardo (orgs.). *Subjetividade Contemporânea: Desafios teóricos e Metodológicos*. Curitiba: Editora CRV, 2010.

THOMAS, Brownen. *Canons and Fanons: Literary Fanfiction Online*, 2007. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.org/2007/thomas.htm>> Acesso em: 1 de ago. 2011.

_____. Gains and Losses? Writing it All Down: Fanfiction and Multimodality”. In: PAGE, Ruth., ed. *New Perspectives on Narrative and Multimodality*. London: Routledge, 2010, p. 142-154.

_____. What is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It? In: *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, v. 3, 2011, p. 1-24. Disponível em: <<http://muse.jhu.edu/login?uri=/journals/storyworlds/v003/3.thomas.pdf>> Acesso em: 29 de jul. 2011.

TOLEDO, Glaucio M. *Aspectos canônicos da narrativa transmidiática em Lost*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Departamento de Artes e Comunicação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, SP, Brasil, 2012.

VEYNE, Paul. *Foucault: seu pensamento, sua pessoa*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

VIDAL JUNIOR, I. F. Atenção e ficção transmídia: Considerações acerca do método genealógico. In: *Anais do XIV Congresso de Comunicação da Região Sudeste: Comunicação, Educação e Cultura na Era Digital*. Rio de Janeiro: Intercom, 2009. Disponível em: < <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/R14-0529-1.pdf>>. Acesso em: 21 de jan. 2011.

WILLIS, Ika. Keeping Promises to the Queer Children: Making Space (for Mary Sue) at Hogwarts. In: BUSSE, Kristina; HELLEKSON, Karen. *Fan Fiction and Community in the Age of Internet: New Essays*. North Carolina, EUA: McFarland, 2006.

WOLF, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Nova Iorque, Estados Unidos: Routledge, 2012.

VIDEOGRAFIA

LOST, Primeira Temporada Completa. (*Lost: First Season*). Produção: J.J. Abrams, Carlton Cuse e Damon Lindelof. Intérpretes: Matthew Fox, Jorge Garcia, Naveen Andrews, Terry O' Quinn, Emilie de Ravin, entre outros. Roteiro: J.J. Abrams & Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, entre outros. Música: Micheal Giacchino. Disney Video, 2005. 7 DVDs (1048 min), *Widescreen*.

LOST, Segunda Temporada Completa. (*Lost: Second Season*). Produção: J.J. Abrams, Carlton Cuse e Damon Lindelof. Intérpretes: Matthew Fox, Henry Ian Cusick, Michael Emerson, Jorge Garcia, Naveen Andrews, Terry O' Quinn, Emilie de Ravin, entre outros. Roteiro: J.J. Abrams & Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, entre outros. Música: Micheal Giacchino. Disney Video, 2006. 7 DVDs (1048 min), *Widescreen*.

LOST, Terceira Temporada Completa. (*Lost: Season 3*) Produção: J.J. Abrams, Carlton Cuse e Damon Lindelof. Intérpretes: Matthew Fox, Henry Ian Cusick, Michael Emerson, Jorge Garcia, Naveen Andrews, Terry O' Quinn, Emilie de Ravin, entre outros. Roteiro: J.J. Abrams & Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, entre outros. Música: Micheal Giacchino. Disney Video, 2008. 7 DVDs (1048 min), *Widescreen*.

LOST, Quarta Temporada Completa. (*Lost: Season 4*). Produção: J.J. Abrams, Carlton Cuse e Damon Lindelof. Intérpretes: Matthew Fox, Henry Ian Cusick, Michael Emerson, Jorge Garcia, Naveen Andrews, Terry O' Quinn, Emilie de Ravin, entre outros. Roteiro: J.J. Abrams & Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, entre outros. Música: Micheal Giacchino. Disney Video, 2008. 6 DVDs (604 min), *Widescreen*.

LOST, Quinta Temporada Completa. (*Lost: Season 5*). Produção: J.J. Abrams, Carlton Cuse e Damon Lindelof. Intérpretes: Matthew Fox, Henry Ian Cusick, Michael Emerson, Jorge Garcia, Naveen Andrews, Terry O' Quinn, Emilie de Ravin, entre outros. Roteiro: J.J. Abrams & Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, entre outros. Música: Micheal Giacchino. Disney Video, 2009. 5 DVDs (916 min), *Widescreen*.

LOST, Sexta Temporada Completa. (*Lost: Season 6*). Produção: J.J. Abrams, Carlton Cuse e Damon Lindelof. Intérpretes: Matthew Fox, Henry Ian Cusick, Michael Emerson, Jorge Garcia, Naveen Andrews, Terry O' Quinn, Emilie de Ravin, entre outros. Roteiro: J.J. Abrams & Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, entre outros. Música: Micheal Giacchino. Disney Video, 2010. 5 *DVDs* (691 min), *Widescreen*.

APÊNDICE B - Tabela 3: dados da amostragem dos comentários do episódio *What They died For*

Esta tabela e a nuvens de *tags* (palavras-chave) são respectivas ao episódio “*What They Died For*”, dentre 107 comentários.

INSATISFAÇÃO		SATISFAÇÃO	
Críticas à produção	03	Elogios à produção	08
Críticas à narrativa	09	Elogios à narrativa	16
Críticas à mitologia da série	04	Elogios à mitologia da série	01
Questões não respondidas	08	Mistérios solucionados	13
PRODUÇÃO DE FÃS			
Hipóteses sobre a narrativa	19	Fãs falam sobre os fãs	12
Votação (<i>Ranking</i> de episódios)	07	<i>Links</i> para blogs/sites pessoais	02
REFERÊNCIAS EXTRA-TEXTUAIS			
Religião	01	<i>Spoilers</i>	01
Cultura <i>pop</i>	02	Cânones da literatura/arte	00
“Mitologia”	04	Conceitos acadêmico-filosóficos	02
REFERÊNCIAS MULTIPLATAFORMA			
<i>Podcast</i> dos produtores	01	Mobisódios	00
Livros	00	<i>Lostpedia</i>	00
<i>ARGs</i>	00	<i>Videogame</i>	00
Outros	00		



Figura 28: palavras mais usadas nos comentários sobre o episódio “*Across The Sea*”.

APÊNDICE C - Tabela 4: dados da amostragem dos comentários do episódio “*The End*”.

A última tabela e a última nuvem de palavras-chave utilizadas em 153 comentários. (O número de comentários analisados foi maior devido ao episódio ter sido duplo: 2 horas de duração com os intervalos comerciais.

INSATISFAÇÃO		SATISFAÇÃO	
Críticas à produção	19	Elogios à produção	09
Críticas à narrativa	34	Elogios à narrativa	11
Críticas à mitologia da série	07	Elogios à mitologia da série	04
Questões não respondidas	11	Mistérios solucionados	04
PRODUÇÃO DE FÃS			
Hipóteses sobre a narrativa	22	Fãs falam sobre os fãs	42
Votação (<i>Ranking</i> de episódios)	04	Links para blogs/sites pessoais	02
REFERÊNCIAS EXTRA-TEXTUAIS			
Religião	21	<i>Spoilers</i>	01
Cultura <i>pop</i>	03	Cânones da literatura/arte	08
“Mitologia”	12	Conceitos acadêmico-filosóficos	04
REFERÊNCIAS MULTIPLATAFORMA			
<i>Podcast</i> dos produtores	00	Mobisódios	00
Livros	00	<i>Lostpedia</i>	00
<i>ARGs</i>	02	<i>Videogame</i>	00
Outros	00		

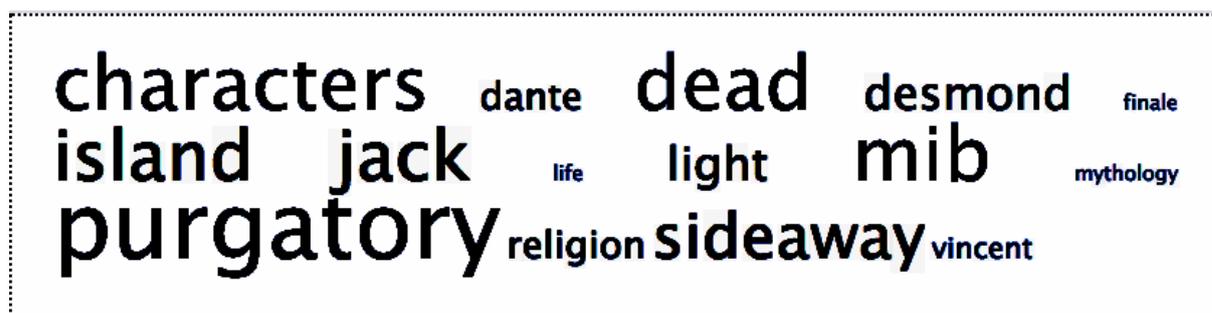


Figura 29: palavras mais usadas nos comentários sobre o episódio “*The End*”.

APÊNDICE D - LISTA DE EPISÓDIOS CITADOS

Temporada	Episódio	Título	Dirigido por	Exibição
01	01	<i>Pilot, Part 1</i>	J.J. Abrams	22/09/2004
01	02	<i>Pilot, Part 2</i>	J.J. Abrams	29/09/2004
02	01	<i>Man of Science, Man of Faith</i>	Jack Bender	21/09/2005
02	23/24	<i>Live Together, Die Alone</i>	Jack Bender	24/05/2006
04	05	<i>The Constant</i>	Jack Bender	28/02/2008
05	16/17	<i>The Incident, Part I & II</i>	Jack Bender	13/05/2009
06	01/02	<i>LA X, Parts I & II</i>	Jack Bender	02/02/2010
06	06	<i>Lighthouse</i>	Jack Bender	23/02/2010
06	09	<i>Ab Aeterno</i>	Tucker Gates	23/03/2010
06	15	<i>Across The Sea</i>	Tucker Gates	11/05/2010
06	16	<i>What They Died For</i>	Paul Edwards	18/05/2010
06	17/18	<i>The End</i>	Jack Bender	23/05/2010