

## **A Narrativa Como Ruptura da Indústria Cultural: Uma Análise da Série *Lost* <sup>1</sup>**

Alexandre Kirst de SOUZA<sup>2</sup>

Rafael Eisinger GUIMARÃES<sup>3</sup>

Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, RS

### **RESUMO**

De acordo com os conceitos de Adorno e Horkheimer, *Lost* é um produto da indústria cultural contemporânea. A série foi um fenômeno midiático desde a sua estreia na televisão, em 2004. A trama é protagonizada por sobreviventes de um desastre aéreo, que tentam superar adversidades em uma ilha repleta de mistérios. A presente pesquisa aborda o seriado a partir de uma conversa entre a Teoria Narrativa e as ideias da Escola de Frankfurt. Nesse sentido, o objetivo desta análise aqui proposta é demonstrar a relação que os personagens estabelecem com o espaço e de que forma essa interação pode ser vista como um dos elementos a justificar o tremendo sucesso da produção.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Lost*; indústria cultural; narrativa; espaço; personagem.

### **INTRODUÇÃO**

A série de televisão *Lost* (2004) esteve no ar por seis temporadas, de 2004 a 2010, na emissora de televisão norte-americana *American Broadcasting Company* (ABC). Criada por Jeffrey Jacob Abrams (conhecido popularmente como JJ Abrams), Damon Lindelof e Jeffrey Lieber, *Lost* foi um sucesso estrondoso desde a sua estreia. A história relata a queda do voo 815, da companhia aérea fictícia *Oceanic Airlines*, em uma ilha deserta, onde o grupo de passageiros enfrenta diversas adversidades para sobreviver. Aos poucos, esses sobreviventes descobrem que o local esconde segredos perigosos e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

<sup>2</sup> Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pela UNISC em 2016, email: alexandre.kirst@outlook.com

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Doutor em Literatura Comparada pela UFRGS. Professor do Departamento de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Letras da UNISC, email: guimaraes@unisc.br

apresenta muitos mistérios. Com o decorrer do tempo, o passado dos personagens é revelado e suas histórias pessoais interagem com os acontecimentos na ilha.

Assume-se aqui que *Lost* é um produto da indústria cultural contemporânea. Afinal, assim como qualquer programa de televisão aberta, está sujeito ao mercado, à audiência, à crítica e a demais fatores que definem o sucesso ou o fracasso de uma produção artística nos tempos modernos. Entretanto, mesmo em uma era reprodutível, como escreveu Walter Benjamin (2013), *Lost* evitou um dos principais paradigmas da indústria cultural: o esquematismo.

Para Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985), expoentes da Escola de Frankfurt, a cultura contemporânea confere um ar de semelhança a tudo. "O cinema, o rádio e as revistas constituem um sistema. Cada setor é coerente em si mesmo e todos são em conjunto" (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 113). Assim, milhões de pessoas consomem esse sistema, o qual impõe uma metodologia de reprodução que resulta na disseminação de produtos padronizados para sanar a satisfação de necessidades iguais.

Adorno e Horkheimer (1985) defendiam que o primeiro serviço prestado pela indústria cultural ao cliente era o esquematismo. Os bens culturais, para eles, seriam produzidos em série. Para exemplificar este pensamento, eles comparam a dinâmica do entretenimento com as fechaduras Yale, ou seja, produtos de um mesmo segmento com poucos milímetros de diferenciação entre si. Dessa forma, as produções artísticas seriam reduzidas a padrões pré-determinados. Tudo já estaria previsto pela indústria cultural. Ao consumidor, não haveria nada mais a classificar que já não tenha sido previsto no esquematismo da produção. "Não somente os tipos das canções de sucesso, os astros, as novelas ressurgem ciclicamente como invariantes fixos, mas o conteúdo específico do espetáculo é ele próprio derivado deles e só varia na aparência". (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 117). Assim, argumentavam os autores, na indústria cultural, a fórmula substitui a obra.

Partindo desse aspecto da padronização, a narrativa de *Lost*, de certa forma, rompe com a indústria cultural. A história de Abrams, Lindelof e Lieber apresentou escolhas narrativas pouco usuais em comparação a outros programas da televisão aberta na época. Embora repleta de mistérios e recheada de ganchos narrativos, aspectos

corriqueiros para prender a atenção do espectador, em outros pontos a série fugiu de esquemas pré-determinados. Um exemplo dessa inovação é que não há um protagonismo exacerbado de um único personagem. Na primeira temporada de *Lost* somos apresentados a 14 personagens com destaque. Além disso, o enredo da série se divide em duas linhas temporais intercaladas dentro dos episódios: o que acontece na ilha com os sobreviventes e o que essas pessoas faziam antes do desastre aéreo que sofreram. A trama principal se desenvolve na ilha, com os personagens enfrentando diversos tipos de adversidades. Somando-se a isso, cada capítulo tem o foco em um único sobrevivente, apresentando sua história e o porquê de este embarcar no voo 815 da *Oceanic Airlines*. Assim, maiores informações sobre os personagens são apresentadas na medida em que a narrativa se desenvolve.

Sabendo que *Lost* busca construir sua narrativa além de um esquematismo pré-determinado, o que propomos a estudar neste artigo é um elemento fundamental a qualquer história: o espaço. Além disso, por conta do destaque dado a diversos personagens, nota-se uma relação muito particular dos indivíduos com a ambientação e o cenário apresentados nesta obra de ficção. Na série, o espaço subverte a estrutura narrativa a ponto de ser possível identificar conceitos espaciais nos próprios personagens. De acordo com a relação dos sobreviventes estabelecida com a ilha, principal cenário do seriado, os personagens formam conexões conceituais com o espaço.

Portanto, o presente estudo pretende lançar luzes sobre a série *Lost* a partir de um diálogo teórico entre a Teoria Narrativa e os preceitos da Escola de Frankfurt. Nesse sentido, o objetivo da análise aqui proposta é demonstrar a relação que os personagens estabelecem com o espaço e de que forma essa associação pode ser vista como uma das razões do sucesso do seriado.

Para tanto, na sequência, abordaremos algumas definições de espaço e personagem, demonstrando como esses conceitos são articulados na construção da narrativa de *Lost*.

## **A RELAÇÃO CONCEITUAL ENTRE ESPAÇO E PERSONAGEM EM *LOST***

Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988) interpretam o espaço como um dos elementos mais importantes da narrativa. “O espaço integra, em primeira instância, os componentes físicos que servem de cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens” (REIS; LOPES, 1988, p. 204). Esta primeira instância diz respeito a cenários geográficos, interiores, decorações, objetos, etc. “Em segunda instância, o conceito de espaço pode ser entendido em sentido translato, abarcando então tanto as atmosferas sociais (espaço social) como até as psicológicas (espaço psicológico)”. (REIS; LOPES, 1988, p. 204). Entende-se, assim, que os personagens de uma narrativa constituem um conjunto de relações físicas e afetivas com os elementos do espaço fictício.

Ainda de acordo com Reis e Lopes (1988), o espaço, quando entendido como componente físico, manifesta uma grande variedade de aspectos. Como, por exemplo, ao se tratar da extensão. Afinal, pode ser uma grande região ou uma gigantesca cidade ou, até mesmo, a privacidade de um local interior. Esta diferenciação permite amplas possibilidades de representação e descrição do cenário.

Quando trata-se de um plano restrito, a narrativa tem o espaço centrado em cenários mais reduzidos. “A casa, por exemplo, dando origem a romances que fazem dela o eixo microcômico em função do qual se vai definindo a condição histórica e social das personagens” (REIS; LOPES, 1988, p. 205). Conforme o espaço particulariza-se dentro da narrativa, aumentam as suas descrições e enriquece-se os significados decorrentes. É o caso da ilha de *Lost*, da qual falaremos mais adiante.

Reis e Lopes (1988) abordam o espaço social como atmosferas que demonstram, através de um contexto de intenção crítica, vícios e deformações da sociedade. Por sua vez, entende-se por espaço psicológico a “necessidade de evidenciar atmosferas densas e perturbantes, projetadas sobre o comportamento, também ele normalmente conturbado, das personagens” (REIS; LOPES, 1988, p. 205).

De acordo com Salvatore D’Onófrío (2006), o espaço apresenta vários aspectos, podendo exibir-se como dimensional ou não-dimensional. O primeiro é comensurável,

classificando-se em horizontal e vertical. “A noção de horizontalidade é própria do espaço humano ou natural, em oposição à verticalidade, que se relaciona com o espaço divino ou sobrenatural”. (D’ONÓFRIO, 2006, p. 97). Portanto, o conceito de alto (relacionado com deuses ou divindades celestes) e baixo (referindo-se a demônios e criaturas do mundo subterrâneo) constituem o espaço vertical em uma narrativa.

Acerca do espaço humano e horizontal, o autor destaca interessantes conceitos, os quais classifica como tópico, atópico e utópico. “O espaço tópico é o espaço conhecido, onde se vive em segurança. Esse espaço de proteção admite uma escala de intimidade, cuja intensidade segue a linha ascendente: país, cidade, bairro, rua, casa, quarto, cama, útero”. (D’ONÓFRIO, 2006, p. 97-8). O tópico, assim, é o espaço feliz. O atópico, por sua vez, é o hostil, escreve D’Onófrío (2006), por ser o desconhecido, o que atrai pelo fascínio do mistério. É onde está o inimigo e comumente têm representações de florestas, cavernas, montes e mares. “O atópico é o espaço do sofrimento e da luta. O espaço utópico, enfim, é o lugar da imaginação e do desejo (o céu, por exemplo)” (D’ONÓFRIO, 2006, p. 98).

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

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

Antes de analisarmos diretamente os elementos espaciais de *Lost*, é importante citarmos uma das principais definições no que tange a personagens. E.M. Forster (1969) os classifica em planos e redondos. De acordo com ele, os personagens planos são

construídos em torno de uma única ideia. São definidos em poucas palavras e permanecem os mesmos durante toda a história. São estáticos. Os redondos, por sua vez, dizem respeito à complexidade, pois evoluem de acordo com a trama, surpreendendo o público. São convincentes, dinâmicos, multifacetados, verossímeis. Sobre estes, Forster (1969, p. 60) escreve que “estão prontas para um prolongamento de sua vida, para uma vida que o esquema de seus livros raramente requer que eles vivam, e esta é a razão por que levam suas verdadeiras vidas tão satisfatoriamente”. Apresentam as nuances do ser humano e permitem uma profunda análise dentro e fora da narrativa.

A ideia de Forster (1969), ao entender os personagens como elementos fundamentais para a construção narrativa e os classificá-los como planos e redondos, é fundamental para a análise proposta neste artigo. As nomenclaturas do autor para definir as pessoas da ficção denotam um aspecto espacial, do mesmo modo que as definições espaciais anteriormente apresentadas cooperam para a construção dos próprios personagens. Nota-se, portanto, uma relação genuína entre esses dois elementos indispensáveis da narrativa.

Tomando como base esses conceitos, verifica-se que em *Lost* o principal cenário da história é a ilha. É ali onde a trama se desenrola, onde os mistérios são apresentados, onde as incógnitas surgem e as relações entre os personagens se desenvolvem. A ilha está localizada em algum lugar no Pacífico sul, sem coordenadas exatas, pois o *Oceanic 815* estava 1000 milhas fora da rota correta, de acordo com o piloto da aeronave, informação apresentada logo no primeiro episódio.

No decorrer da história, os personagens criam um conjunto de relações físicas e afetivas com o espaço. Dessa maneira, o espaço se personifica na narrativa e aumentam seus significados na trama. Como lembram Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988, p. 205), “à medida que o espaço vai se particularizando cresce o investimento descritivo que lhe é consagrado e enriquecem-se os significados decorrentes”. É o caso de John Locke, interpretado por Terry O’Quinn, por exemplo. Locke é um cadeirante que, assim que acordou do trauma da queda do avião, recuperou suas capacidades motoras. Ou seja, na ilha, Locke não necessita de cadeira de rodas ou nenhum tipo de ajuda para

---

exercer seus movimentos. Por isso, é facilmente assimilada pelo espectador a forte ligação do personagem com o cenário da narrativa.

Tendo em vista a classificação de D’Onófrío (2006), observa-se que a verticalidade do espaço em *Lost* é debatida desde o princípio da série. A ilha é mostrada como um local capaz de realizar milagres, como o acontecido com Locke, e de apresentar mistérios inexplicáveis, que não são encontrados em nenhum outro lugar, como o monstro ouvido pelos sobreviventes logo na primeira noite após a queda do avião. A horizontalidade, por sua vez, pode ser analisada sob a perspectiva de três personagens-chave para o desenvolvimento da história, de acordo com os conceitos de espaço tópico, utópico e atópico. Jack, interpretado por Matthew Fox, está no espaço tópico. Locke vive sua utopia. Por fim, Hurley, interpretado por Jorge Garcia, definitivamente está em um espaço atópico. Embora compartilhem o mesmo local, os personagens vivenciam espaços diferentes. Como visto, o espaço tem forte relação com os sentimentos e as emoções dos personagens. Na sequência, retomaremos em profundidade estes conceitos em relação a cada um destes três.

### **A complexidade tópica de Jack Shephard**

Fora da ilha, Jack Shephard era um cirurgião especializado em coluna cervical. É considerado por todos o líder dos sobreviventes, fato demonstrado no quinto episódio da primeira temporada, quando Locke admite que Jack é tratado como líder por aqueles que lá estão. Uma cena emblemática que demonstra a essência de liderança do personagem acontece neste mesmo quinto episódio, quando Jack discursa para os sobreviventes, chamando a atenção para o fato de que, passados seis dias e sem nenhum resgate, seria necessário pensarem em maneiras de sobrevivência na ilha. “Semana passada, a maioria de nós éramos estranhos. Mas agora estamos todos aqui. E sabe lá Deus quanto tempo ficaremos aqui. Mas se não pudermos viver juntos, vamos morrer sozinhos”. (*LOST*, E05, 39'08")<sup>4</sup>. Além de líder, Jack é o homem da ciência, conforme conversa entre ele e Locke, no vigésimo quarto episódio da primeira temporada de *Lost*.

---

<sup>4</sup> A partir daqui todos os diálogos e falas das personagens de *Lost* serão retirados da primeira temporada. Indicaremos apenas o episódio de onde foram tirados e o tempo decorrente dentro daquele capítulo.

---

A ilha configura-se como um espaço tópico para Jack. Ao mesmo tempo, o cirurgião incorpora os conceitos desta definição espacial entre os sobreviventes. Segundo D’Onófrío (2006, p. 97), o “tópico é o espaço conhecido, onde se vive em segurança”. Jack é, expressamente, a referência de segurança entre os sobreviventes. Por ser um profissional da medicina, ele é o responsável por tratar de ferimentos e de problemas de saúde. Além disso, é ele quem toma as decisões que envolvem riscos à integridade dos companheiros. É ele quem guia o grupo rumo aos locais mais adequados para montarem acampamento. É por meio dele que passam as escolhas fundamentais dos sobreviventes.

Além da construção do personagem em torno dos aspectos da liderança e da segurança, Jack protagoniza uma espécie de triângulo amoroso com Kate, interpretada por Evangeline Lilly, e Sawyer, representado por Josh Holloway. A trama apresenta a mulher (Kate) dividida entre o herói (Jack) e o anti-herói (Sawyer). Por conta disso, os dois homens criam claramente uma rivalidade ao disputar a atenção de Kate. De acordo com o desenrolar da história, Kate tem momentos mais próximos a Sawyer. Outras vezes, ela se aproxima de Jack. É perceptível que, quando ela procura aventura e perigo, estreita relações com o primeiro. Quando busca proteção e intimidade, características do espaço tópico, está mais próxima do líder.

Jack enquadra-se na classificação de personagem redondo de Forster (1969), pois apresenta-se de forma convincente e multifacetada. É possível ao espectador perceber ao longo da narrativa a conquista da posição de liderança do personagem. Jack segue seus princípios e objetiva a sobrevivência de todo o grupo. É capaz de discursos motivacionais, como o citado anteriormente, ao mesmo tempo em que ameaça Sawyer fisicamente a fim de obter suprimentos médicos coletados pelo rival. Jack representa a complexidade do ser humano. Ou seja, é verossímil. E, reitera-se, também multifacetado.

### **A utopia convincente de John Locke**

Em oposição a Jack, temos John Locke. Se Jack é o homem da ciência, Locke é o homem da fé, como este se autointitula, no vigésimo quarto capítulo da primeira

temporada da série. Antes da tragédia do *Oceanic Airlines 815*, Locke era um portador de paralisia que trabalhava em uma fábrica de caixas. Na ilha, porém, ele é o principal caçador do grupo. Desbrava a vegetação nativa e todo o cenário atrás de javalis e outros animais que possam servir de alimento. Como já enunciado, no momento em que recuperou a consciência após o acidente, Locke também retomou suas capacidades motoras. Portanto, ele estabelece uma relação utópica com a ilha.

Locke está onde desejava estar. Aliás, o motivo da sua presença no voo da *Oceanic* era a realização de uma caminhada aventureira em uma floresta, com o intuito do autoconhecimento. Entretanto, em virtude das suas limitações motoras, não foi aceito para realizá-la. Quando embarcou no avião, Locke estava desiludido. Fora excluído do seu próprio objetivo e voltava para uma vida frustrada. Mas após o desastre aéreo, Locke recebe uma nova chance para protagonizar o seu sonho. Segundo a definição de D'Onófrío (2006), o utópico é o espaço da imaginação e do desejo. Ou seja, Locke vive a sua utopia na ilha.

Por atingir sua redenção e, portanto, ser capaz voltar a andar, Locke é caracterizado como o homem da fé. No quarto episódio da primeira temporada de *Lost*, ele encontra o monstro enigmático que habita a ilha. Sem aparecer ao público, o monstro não ataca Locke, diferentemente do que fizera com outros sobreviventes, como no caso do assassinato do piloto da aeronave, caso ocorrido ainda no primeiro capítulo da série. Sobre esse encontro, o personagem de Terry O'Quinn revela, no quinto episódio, que olhou nos olhos da ilha e o que viu era lindo. Posteriormente, no vigésimo quarto episódio da série, depois de sofrer um ataque do monstro, Locke duvida que este faria mal a ele. Ou seja, mesmo em situações adversas, as quais podem envolver inclusive risco a própria vida, o personagem segue acreditando. Ele acredita que a ilha, um lugar que operou um milagre, e, por consequência, aqueles que já a habitavam, não seriam capazes de feri-lo.

O personagem interpretado por Terry O'Quinn é envolto a uma aura de mistério. Dessa forma, ao espectador, cabe se surpreender com o desenvolvimento de Locke. O que, de fato, é um fator chave para a classificação redonda de Forster. “O teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente”. (FORSTER, 1969, p. 62). Desde a dádiva de voltar a andar, até sair ileso de um

encontro com o temível monstro (passando, logicamente, pelo exercício da função de caçador), o homem desperta fortes reações nos demais sobreviventes. Já para o público, coopera para a percepção de convencimento. Quando perguntado sobre confiar ou não em Locke, Charlie, um dos sobreviventes, responde “se existe uma pessoa nesta ilha que acredito que poderia nos salvar a todos, essa pessoa seria John Locke”. (*LOST*, E13, 32’07”).

### **O mistério atópico de Hugo “Hurley” Reyes**

O terceiro elemento analisado aqui para a construção da narrativa da série é Hugo “Hurley” Reyes. É o personagem mais intimamente ligado aos mistérios, fator que é característico do seriado. Ele está diretamente envolvido em um dos principais enigmas da narrativa: os números. A sequência 4, 8, 15, 16, 23 e 42 é exibida pela primeira vez no episódio dezoito e mantém sua mística viva até hoje no universo de *Lost*. Fora da ilha, Hurley era milionário. Venceu na loteria um prêmio de 156 milhões de dólares ao jogar exatamente com os números citados. Porém, após sua ascensão financeira, passou por diversos problemas, como sua mãe quebrar o tornozelo, sua mansão recém adquirida pegar fogo e, inclusive, ser preso por engano. Em virtude disso, o personagem acreditava existir uma maldição em torno dos números. E ele vai além, pois atribui a queda do voo da *Oceanic* a essa maldição e, por consequência, se culpa pela tragédia. Ou seja, Hurley é um homem envolto a enigmas.

Ele e Jorge Garcia, seu intérprete, fogem dos padrões estéticos do cinema e da televisão. Acima do peso, Hurley enfrenta grandes dificuldades na ilha, como a alimentação pouco diversificada, na base de frutas, vegetais, peixes e javalis, e racionada, pois era necessária uma divisão igualitária dos alimentos. Em uma situação inóspita, o personagem está distante do conforto dos milhões do prêmio da loteria. Somando-se a isso, passa por situações inusitadas, as quais inclusive envolvem necessidades fisiológicas. Momentos assim são raros em produções audiovisuais transmitidas na televisão aberta. De acordo com D’Onófrio (2006), o atópico é o espaço do sofrimento e da luta. Logo, na ilha, Hurley representa o espaço atópico.

Os desafios diários do personagem, repletos de desconforto e dificuldades cotidianas, somados à aparência física do ator causam identificação no público, pois fogem dos estereótipos da indústria cultural. No painel de *Lost* na *Comic Con* de 2009, um dos maiores eventos sobre entretenimento do mundo, durante a seção de perguntas abertas ao público, um fã acima do peso, assim como Jorge Garcia, agradece aos roteiristas por terem criado Hurley, dizendo que finalmente alguém como ele pode se identificar com algum personagem de televisão. Através de Hurley o público pode se ver como um sobrevivente na ilha de *Lost*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo uma série da televisão aberta norte-americana e veiculada por todo o mundo, *Lost* é um produto da indústria cultural. Entretanto, percebe-se uma construção narrativa que vai além dos padrões normalmente empregados. Assim, nota-se um certo rompimento com o esquematismo defendido pela indústria cultural, uma vez que esta produção de sucesso mundial apresenta fatores que fogem da padronização estabelecida.

Destaca-se que *Lost* desbravou um cenário de produções audiovisuais e, sob este aspecto, inovou a televisão. Séries posteriores utilizaram-se de alguns elementos reconhecidos em *Lost*, a fim de atingir um sucesso semelhante. *Heroes* (2006), por exemplo, foi um seriado que, seguindo a onda da criação de Abrams, Lindelof e Lieber, também apresentou uma narrativa repleta de personagens principais. Outro caso é o de *Westworld* (2016), sucesso da HBO, que partiu da ideia de linhas temporais distintas para a construção de sua história.

No que diz respeito às definições do espaço como um elemento da narrativa, reitera-se como os seus aspectos psicológicos e sociais são capazes de influenciar o desenvolvimento dos personagens, como escrevem Reis e Lopes (1988). Ainda, a dimensionalidade do espaço de D'Onófrío (2006) e a perspectiva na qual esta relaciona-se com as definições de plano e redondo dos personagens de Forster (1969), denota a possibilidade de uma relação conceitual entre estes dois elementos da narrativa.

Jack é o líder que, de tão convincente, representa a complexidade humana, como escreve Forster (1969). Sendo assim, as características tópicas do espaço dimensional e

---

horizontal do conceito de D'Onófrio (2006) relacionam-se com o personagem de Matthew Fox. É o conhecido, transmite segurança e proteção.

Locke, o contraponto de Jack, é o homem da fé. Ele assim se autointitula pois, afinal, foi agraciado com a dádiva do retorno das funções motoras. Se fora da ilha sentia-se frustrado, naquele lugar fantástico Locke protagoniza seu sonho. Portanto, estabelece uma relação utópica com o espaço.

Hurley, por sua vez, está muito distante dos 156 milhões de dólares ganhos na loteria. Somando-se isso ao fato da sua constituição física, dos problemas de alimentação e da total ausência de conforto, ele constitui uma relação atópica com a ilha. Vive uma situação difícil, de sofrimento e de luta, como D'Onófrio (2006) caracteriza este espaço.

Por fim, aponta-se que o sucesso de *Lost* não deve ser percebido apenas como uma perpetuação dos padrões da indústria do entretenimento. Mas, sim, como uma ruptura do esquematismo cultural como forma de contar uma história.

## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CQCn-xbBlb8>>. Acesso em 7 abr. 2017.