

# Concepção de tempo e espaço em narrativa televisiva complexa

*Conception of time and space in complex TV narrative*

*Concepción de tiempo y espacio en narrativa televisiva compleja*

Sílvio Anaz<sup>1</sup>

## Resumo

Este artigo analisa as contribuições e os limites das concepções não convencionais de tempo e espaço nas estratégias de criação de tramas para séries televisivas. A fundamentação teórica vem dos estudos sobre complexidade narrativa de Jason Mittell (2012, 2015). A metodologia adotada é a do mapeamento e análise dos recursos narrativos relativos a tempo e espaço empregados pelos criadores nas séries *Lost* e *Dark*. Os resultados mostram de que forma a concepção espaço-temporal não convencional é construída nas séries e como sua compreensão e aceitação pelo espectador depende mais da solução no fechamento do que do grau de complexidade.

**Palavras-chave:** narrativa complexa; processo criativo; séries de TV.

## Abstract

This essay analyzes the contributions and limits of the non-conventional conception of time and space in the creation of complex narratives in television. The theory comes from Jason Mittell's (2012, 2015) studies about complex narratives in TV. As a methodology, this study maps and analyzes time and space narrative resources used in the TV series *Lost* and *Dark*. The results show how the non-conventional conception of time and space is built in these TV series and how its comprehension and acceptance by the audience derive more from its solution in the closure than from the level of complexity.

**Keywords:** complex narrative; creative process; TV series.

---

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Pós-doutorado em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Pesquisador-visitante na York University. E-mail: [silvioanaz@alumni.usp.br](mailto:silvioanaz@alumni.usp.br); Orcid <https://orcid.org/0000-0002-4851-4903>



---

## Resumen

Este artículo analiza las contribuciones y los límites de las concepciones no convencionales de tiempo y espacio en las estrategias de creación de argumentos para series de televisión. La fundamentación teórica viene de los estudios sobre la complejidad narrativa de Jason Mittell (2012, 2015). La metodología adoptada es la de lo mapeo y análisis de los recursos narrativos relativos al tiempo y espacio empleados por los creadores de las series *Lost* y *Dark*. Los resultados muestran como la concepción no convencional de tiempo y espacio es usada en estas series y como su comprensión y aceptación por los espectadores deriva más de la solución presentada al final de que de su complejidad.

**Palabras clave:** narrativa compleja; proceso creativo; serie de televisión.

---

## Introdução

*Lost* (2004-2010) é um marco na trajetória das narrativas televisivas complexas, definidas por Mittell (2012, 2015) como estórias com continuidade por longos arcos narrativos que recorrem a um conjunto de estratégias e recursos narrativos, como *flashbacks*, *flashforwards*, perspectivas de vários protagonistas, múltiplos enredos convergentes ou divergentes e diferentes linhas temporais, entre outros, para construir tramas intrincadas<sup>2</sup>.

Parte central de um universo expandido transmídia<sup>3</sup>, que inclui webséries, livros, jogos on-line e sites, *Lost* explora as estratégias e recursos narrativos de forma a desafiar o espectador e impulsionar o seu envolvimento e participação. A série insere-se num modelo de negócio que explora o engajamento total do espectador ao ver a audiência como “uma cooperativa de agentes ativos cujo trabalho pode gerar formas alternativas de valor de mercado” (JENKINS; GREEN; FORD, 2015, np). Outro aspecto que se destaca nesse contexto é, segundo Jenkins, Green e Ford (2015), que o papel ativo e engajado do espectador leva à propagação das narrativas nas mídias, em

---

<sup>2</sup> Para Mittell (2012, 2015), a complexidade narrativa é um fenômeno cultural amplo, não se restringindo ao formato das séries de TV (procedimental, serializado ou misto) e ao uso de recursos narrativos que complexificam a trama. A complexidade surge simultaneamente a transformações tecnológicas e dos meios de comunicação que impactam na forma de consumir as séries (canais por assinatura, dvd, streaming) e a mudanças estruturais nos modelos de negócios e de produção dos estúdios, emissoras e produtoras.

<sup>3</sup> Para Jenkins (2007), transmídia é a expansão do universo narrativo através do recurso a diferentes mídias e plataformas. Na indústria do entretenimento, a transmídia acontece por meio do planejamento e criação de universos ficcionais que sustentam o desenvolvimento da franquia. Universos que sejam suficientemente detalhados para possibilitar o surgimento de estórias diferentes, mas coerentes o suficiente para que cada uma encaixe-se perfeitamente com as outras.



oposição à ideia de viralização, que implica numa passividade do espectador. Nesse sentido, *Lost* é um bom exemplo de narrativa em que o ativismo da audiência levou a uma propagação transmídia bem-sucedida de seu universo, concretizada nos subprodutos gerados por seus fãs.

*Lost* é uma das primeiras produções *mainstream* em que se observa a disposição da audiência em enfrentar um patamar de dificuldades acima da média daquelas colocadas pela tradição de séries televisivas até então<sup>4</sup>. As complexidades introduzidas no enredo vão da intertextualidade, com a abordagem de assuntos que demandam erudição do espectador em temas da física quântica e das mitologias clássicas, entre outros, até o uso de concepções espaciais e temporais não convencionais.

A série foi um sucesso de público, estando sempre entre os 30 programas televisivos de maior audiência nos Estados Unidos entre 2004 e 2010, segundo dados da Nielsen Media Research, com uma média de 13,5 milhões de telespectadores por episódio (CARTER, 2010).

A resposta da audiência foi positiva, à medida que aceitou o desafio e participou ativamente das soluções, como mostra a significativa quantidade de *fandoms*, *wikis* e outros produtos oriundos do envolvimento dos fãs<sup>5</sup>. A complexidade proposta por *Lost*, no entanto, pode ter sido mal equacionada, já que o final da série foi avaliado negativamente<sup>6</sup>.

Para Carroll (2007, p. 1, tradução nossa), “o fechamento narrativo é identificado como o sentimento fenomenológico de finalidade, que é gerado quando as questões colocadas de forma evidente pela narrativa são respondidas”<sup>7</sup>. No caso de narrativas

---

<sup>4</sup> A era da complexidade narrativa nas séries televisivas, com a adoção do formato serializado e a construção de personagens e tramas intrincados, foi prenunciada com o lançamento da série *Twin Peaks* (1990-1991; 2017) e se consolidou no início dos anos 2000 com séries como *Os Sopranos* (1999-2007) e *The Wire* (2002-2008), entre outras.

<sup>5</sup> Estudo comparando dez das séries televisivas de maior sucesso até 2018 mostra que *Lost* tem o maior índice de envolvimento e contribuição dos fãs (ANAZ, 2018, p. 254).

<sup>6</sup> A partir de dados do IMDb, site internacional que agrega e disponibiliza dados e estatísticas sobre filmes e séries de TV, *Lost* está entre as 20 séries com finais mais decepcionantes, quando comparada à avaliação média das séries lançadas até 2014 (SCIRETTA, 2015).

<sup>7</sup> Trecho original: “Narrative closure is identified as the phenomenological feeling of finality that is generated when all the questions saliently posed by the narrative are answered”.



complexas como *Lost*, em que a fruição por parte da audiência tende a ser mais rica e multifacetada (MITTELL, 2012, p. 31), é esperado que o fechamento narrativo dê conta da complexidade estabelecida e isso somente ocorre quando a audiência entende que todas as questões relevantes são respondidas (CARROLL, 2007, p. 8). O desapontamento gerado pelos episódios finais de *Lost* passa por essa percepção de parte dos espectadores de que ao final a série não apresentou as respostas aos problemas intrincados que propôs ou trouxe soluções insatisfatórias para eles.

Apesar do final desapontador para muitos, *Lost* é considerado um sucesso e um marco na história televisiva e, em estudos acadêmicos, a série tem sido objeto de análise de suas estratégias narrativas (ROVIROSA, 2010), dialogismo e intertextualidade (BELCASTRO, 2009) e de seus significados (NOUAILLES, 2016). Desde seu sucesso, outras séries exploraram a complexidade narrativa recorrendo também a recursos como o uso de temporalidade não-linear, múltiplos pontos de vista e concepção espacial não convencional. Alguns exemplos são *Game of Thrones* (2011-2019), *Sense8* (2015-2018) e *Westworld* (2016-presente).

Em 2017, a série televisiva alemã *Dark* (2017-2020) voltou a propor aos espectadores uma trama tão intrincada e desafiadora quanto *Lost*. No caso de *Dark*, destaca-se a concepção espacial e temporal não convencional com um elevado número de personagens centrais mostrados em diferentes etapas de suas vidas (infância/adolescência, vida adulta e velhice). Apesar de demandar um nível de atenção elevado do espectador, que, em muitos casos, tem de rever a temporada anterior para compreender a trama, *Dark* mostra caminhos da complexidade narrativa que recompensam o envolvimento da audiência, tornando-se um sucesso de público.

Este artigo discute como as concepções espaciais e temporais contribuem para impulsionar o envolvimento e a contribuição da audiência e de que forma seus desfechos retribuem ou frustram tal engajamento, a partir da análise de *Lost* e *Dark*. Ambas as séries foram definidas como objeto desta investigação em função de terem sido sucessos de público, estando entre os programas mais populares de seu segmento, conforme os indicadores de audiência mostram, e, também, por ambas trazerem intrincadas tramas que recorrem a concepções espaço-temporais não convencionais. A relevância dessas séries junto ao público é atestada, não só pelas suas avaliações no



IMDb ou Rotten Tomatoes<sup>8</sup>, mas principalmente pelo sistema de medição por demanda<sup>9</sup>, como o da Parrot Analytics<sup>10</sup>. Em fevereiro de 2023, doze anos após o final da série, *Lost* apresentava um índice de demanda 23 vezes superior à demanda média das séries televisivas e *Dark*, três anos após o seu final, apresentava uma demanda 15 vezes superior à demanda média de séries nos Estados Unidos. Ambas se situam num restrito universo de 2,7% das séries televisivas com esse nível de desempenho (PARROT ANALYTICS, *s.d.*).

Assim, o estudo aqui proposto, parte da tese de que a concepção espaço-temporal não convencional é um dos principais recursos para tornar a narrativa audiovisual intrincada, engajar a audiência e levar conseqüentemente ao sucesso de público, sendo sua compreensão e aceitação pelo espectador definida mais pela solução do enredamento proposto do que pela amplitude e singularidade deste.

### **Concepções de espaço e tempo não convencionais**

Criar histórias em que a localização e a temporalidade da ação não são imediatamente evidentes tem sido uma das estratégias narrativas usadas por séries de TV bem-sucedidas para estimular o interesse e participação da audiência. O objetivo do artifício é desorientar o espectador. Deixá-lo em dúvida e confuso sobre o momento e o lugar em que as cenas se desenvolvem. Se utilizado com eficácia, tal recurso parece levar o espectador a envolver-se mais profundamente na compreensão da narrativa, elevando seu nível de atenção em relação à fruição da história e o fazendo muitas vezes buscar dados exteriores à narrativa – fazendo-o, por exemplo, pesquisar informações e participar em fóruns on-line de discussão sobre o tema.

Tradicionalmente as narrativas audiovisuais desenrolam-se numa temporalidade linear, que conta a história de forma sequencial no tempo do mundo

---

<sup>8</sup> Em fevereiro de 2023, *Lost* tinha uma nota média de 8,3 (de 0 a 10), no IMDb, e aprovação de 91% dos usuários no Rotten Tomatoes, site agregador de avaliações e críticas de filmes e séries televisivas; *Dark* tinha uma nota média de 8,7 (de 0 a 10), no IMDb, e aprovação de 94% dos usuários do Rotten Tomatoes.

<sup>9</sup> A medição por demanda inclui mensurar o consumo das séries globalmente por diferentes plataformas e processos, como streaming e download, e o engajamento da audiência por meio da mensuração das referências às séries nas redes sociais, em blogs e microblogs, em sites de avaliação crítica e sites de compartilhamento de imagens e na criação de wikis, sites informacionais e páginas de fãs.

<sup>10</sup> Empresa de coleta de dados, análise estatística e consultoria focada na indústria do entretenimento.



diegético, e numa dimensão espacial concreta e única, que corresponde ao factual do mundo diegético – entendido aqui o mundo diegético como o universo ficcional como descrito dentro da estória, isto é, a realidade ficcional que está aparecendo na tela (HAYWARD, 2001, p. 84), sendo que “a diegese engloba eventos que se presume terem ocorrido, do mesmo modo que ações e espaços não mostrados em cena” (BORDWELL, THOMPSON, 2013, p. 744). Normalmente, as narrativas reproduzem em seus mundos diegéticos a percepção de tempo e espaço que os seres humanos têm no seu cotidiano. Evidentemente, essa similaridade entre mundos diegético e real (ou fenomênico)<sup>11</sup> facilita a compreensão pelo espectador, mantendo-o orientado durante o desenrolar da narrativa.

A concepção não convencional de tempo e espaço diegéticos introduz elementos que rompem a lógica tradicional. A temporalidade tem alternâncias não sequenciais e a espacialidade não corresponde apenas a lugares considerados reais, concretamente existentes no mundo diegético – muitas vezes, os recursos narrativos relativos à temporalidade e à espacialidade incomuns fundamentam-se em teorias científicas.

A partir do mapeamento dos recursos narrativos espaço-temporais em um conjunto de séries<sup>12</sup>, identificamos que, com o objetivo de estimular e desafiar a compreensão da audiência, as concepções não convencionais de tempo e espaço nas séries televisivas complexas utilizam frequentemente os recursos de:

- alternância temporal: introduz na narrativa cenas em diferentes linhas do tempo além daquela considerada como o presente diegético; tais linhas temporais podem surgir como resultado do deslocamento temporal dos personagens por meio de viagens no tempo, para momentos passados ou futuros em relação ao presente diegético, e/ou como resultado de *flashbacks*, mostrando fatos que acontecem no passado normalmente como projeções da memória de um personagem ou do narrador, de *flashforwards*, revelando fatos que acontecem no futuro, e *flashsideways*, mostrando fatos que

---

<sup>11</sup> Conceitualmente o que se considera aqui como mundo real equivale aquele definido como mundo fenomênico no pensamento de Immanuel Kant: sendo o acesso do ser à coisa em si (*numeno*) mediado pelos seus sentidos, o que o ser afinal vivência são os fenômenos, isto é, como a coisa em si aparece para ele em sua experiência no mundo e não como ela verdadeiramente é.

<sup>12</sup> *Twin Peaks*, *Arquivo X* (1993-2002; 2016-2018), *The Wire*, *Lost*, *Breaking Bad* (2008-2013), *Westworld*, *Sense8*, *Game of Thrones*, *Stranger Things* (2016-atual) e *Dark*.



acontecem simultaneamente ao presente diegético, recurso este geralmente associado à existência de multiverso ou de mundo transcendente na narrativa;

- multiverso: existência de um ou mais universos paralelos que normalmente acabam de alguma forma interligados, seja pelo trânsito de personagens, seja por algum tipo de comunicação entre eles;
- mundo transcendente: introdução de planos que transcendem o mundo real diegético, fazendo com que a narrativa transcorra também num plano onírico, do inconsciente, e/ou num plano sobrenatural.

Esses recursos têm sido usados individualmente, combinados entre eles e também associados a outros recursos narrativos, como as múltiplas perspectivas<sup>13</sup>. Tais combinações tendem a elevar o grau de desafio para o espectador compreender a trama e solucionar os enigmas propostos.

Contribui também para o grau de dificuldade na interpretação da situação temporal e espacial o quanto esta é explicitada na narrativa. Em nossa análise da mesma amostragem de séries, identificamos também três formas predominantes de marcações indicativas da localização das cenas no tempo e no espaço: (i) explícita, quando local e data são revelados por meio de letreiro, legenda e/ou fala do narrador; (ii) implícita, quando o tempo e o local são identificados em função de características físicas de um ou mais personagens (juventude/velhice, presença/ausência de característica física etc.), de elementos do cenário (posição de mobiliário, existência/inexistência de objeto de cena etc.), diálogos e de outros recursos audiovisuais (música ou efeitos sonoros, vinheta) e (iii) inexistente, quando não há indicador temporal e espacial.

As combinações dos recursos narrativos relativos ao tempo e espaço e o quanto a situação temporal e espacial é explicitada ao espectador definem o grau de dificuldade e de estímulo para a audiência compreender a trama.

---

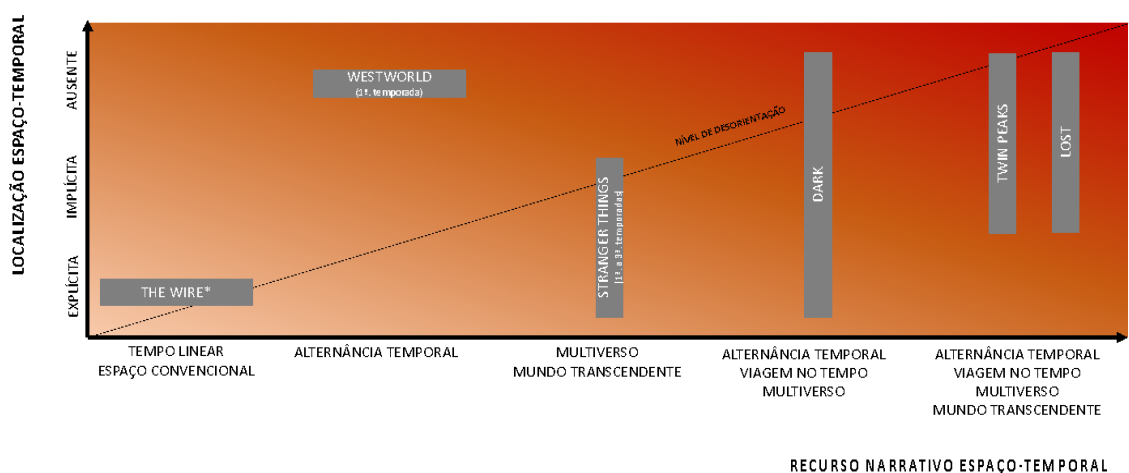
<sup>13</sup> O recurso das múltiplas perspectivas conta a estória a partir do ponto de vista de vários personagens. A multiplicidade de perspectivas pode funcionar de forma que cada uma complemente a outra, que a reafirme ou contradiga.



Assim, num extremo estão as narrativas que contam a estória totalmente ou predominantemente de forma linear temporalmente, com os fatos localizados num único mundo diegético e a partir de uma única perspectiva, explicitando qualquer alteração temporal ou espacial, constituindo-se em narrativas que mantêm o espectador plenamente orientado em relação ao tempo e ao espaço. No outro extremo, há as narrativas que contam a estória em um tempo não-linear, recorrendo a alternâncias temporais (*flashbacks*, *flashforwards*, *flashsideways*) e viagens no tempo, com a trama desenrolando-se também em locais que extrapolam o mundo real diegético (universos paralelos e/ou mundos transcendentais), a partir de múltiplas perspectivas e sem indicações explícitas da localização espacial e temporal da cena, levando o espectador a um alto grau de desorientação.

O diagrama da Figura 1 mostra onde situam-se algumas séries televisivas de sucesso em relação ao nível de orientação ou desorientação que provocam no espectador, à medida que usam os recursos narrativos de tempo e espaço combinados com marcadores espaço-temporais ou com a ausência deles. Enquanto uma série como *The Wire*<sup>14</sup> mantém o espectador plenamente orientado em relação ao tempo e local em que se desenvolve a trama, séries como *Twin Peaks*, *Dark* e *Lost* levam o espectador a um alto grau de desorientação espaço-temporal.

**Figura 1:** Distribuição das séries por nível de orientação/desorientação do espectador



Fonte: elaborado pelo autor.

<sup>14</sup> *The Wire* conta com apenas uma sequência de *flashback* no primeiro episódio para situar o protagonista no contexto da narrativa.





Mas, assim como ressaltou Mittell (2012, p. 31) de que não há uma correlação entre complexidade narrativa e o valor de uma série, o uso de recursos narrativos espaço-temporais não convencionais não implica em conferir uma melhor qualidade à trama. Exemplo disso é *The Wire*, que não usa tais recursos e é mais bem avaliada pelo público do que *Lost*<sup>15</sup>, que usa amplamente tais recursos. O uso de recursos narrativos espaço-temporais não convencionais pode contribuir para estimular o maior envolvimento da audiência, ante os desafios que lhe são apresentados, mas, ainda assim, esse envolvimento e participação maior do espectador depende do quão eficiente é o emprego desses recursos no roteiro.

Para compreender como a criação de narrativas que usam tempo e espaço não convencionais pode ser bem-sucedida junto à audiência, e também quais são os seus limites, este estudo analisa as séries de TV *Lost* e *Dark*.

A metodologia busca descrever e analisar qualitativamente como o tempo e o espaço são empregados de forma não convencional como recursos narrativos nas séries televisivas. Para tanto, por meio da decupagem de todos os episódios de ambas as séries, são mapeadas as experiências temporais ou espaciais vivenciadas pelos personagens no mundo diegético. A partir do mapeamento, desenvolve-se a análise qualitativa dos recursos empregados com o foco em identificar como os mecanismos narrativos utilizados podem impactar junto à audiência no sentido de serem desafiadores e estimularem o envolvimento e os esforços dessa para compreender a narrativa.

### **Criação de espaço e tempo não convencionais em *Lost* e *Dark***

*Lost* é uma produção norte-americana, veiculada originalmente pela rede de televisão ABC nos Estados Unidos e disponibilizada globalmente pelos serviços por assinatura (cabo, satélite e *streaming*). A série narra os desafios enfrentados por um grupo de sobreviventes de um acidente aéreo que está em uma ilha tropical misteriosa e suas tentativas de sair de lá e retornar para casa. A trama se desenvolve em 121

---

<sup>15</sup> Segundo dados do IMDb, a avaliação média de *The Wire* é de 9,3 enquanto a de *Lost* é de 8,3.



episódios distribuídos em seis temporadas, que constroem uma estória que traz dificuldades de compreensão ao espectador em patamares até então inéditos na televisão. É importante ressaltar que *Lost* constitui-se em uma narrativa transmídia, com seu universo narrativo expandido por webséries, livro, jogos e sites, o que estimula o engajamento da audiência.

No âmbito da série televisiva, os principais recursos narrativos utilizados pelos seus criadores são: intertextualidade, múltiplas perspectivas, alternância temporal, viagens no tempo, multiverso e mundos transcendentais. A trama é narrada a partir do ponto de vista de 24 personagens e tem como uma de suas características principais a intensa intertextualidade, com frequentes referências e citações que remetem o espectador a diferentes mitologias, principalmente grega, egípcia e cristã, complexas teorias científicas, notadamente no campo da física quântica, sistemas filosóficos, como os desenvolvidos por Platão e Immanuel Kant, e clássicos da literatura, como *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll, e *A Divina Comédia* (1472), de Dante.

No âmbito da concepção espacial e temporal, a ênfase inicial de *Lost* é na questão espacial. A ilha na qual os protagonistas se encontram é um dos elementos centrais da série e entender sua natureza, o porquê dos fenômenos que lá acontecem e especialmente onde ela está localizada – não só geograficamente, mas também se neste mundo ou num mundo sobrenatural – constitui-se num dos principais mistérios que sustentam a narrativa e engajam a audiência.

A incerteza sobre a ilha pertencer ao mundo real ou ao mundo transcendente é estimulada por uma combinação de fatos inusitados apresentados já nos primeiros episódios, como os personagens terem sobrevivido a um tipo de acidente aéreo em que as chances de sobrevivência são ínfimas, a cura de um dos sobreviventes que deixa de ser paraplégico após a queda do avião na ilha, as mortes causadas pelo que parece ser uma força sobrenatural e a ressurreição do pai de um dos sobreviventes. A incerteza é alimentada ainda pelo antagonismo filosófico entre ciência e fé, um dentre os muitos dualismos explorados na trama, que reforça as interpretações possíveis sobre se o que está acontecendo na ilha são fenômenos sobrenaturais (milagres, monstros, ressuscitamentos) ou se podem ser explicados cientificamente (propriedades físico-



químicas da ilha, experimentações com animais selvagens, alucinações). Os roteiristas criaram fatos e visões de mundo que buscam fomentar no espectador a dúvida sobre a ilha pertencer ao mundo real diegético, ainda que contenha elementos sobrenaturais, ou a um mundo inteiramente transcendente.

O mapeamento da série feito a partir de uma decupagem de todos os episódios, em que se procurou identificar todos os elementos referentes a tempo e espaço utilizados na narrativa, mostra que a trama em *Lost* transcorre em quatro mundos diegéticos:

- (i) a ilha e suas adjacências, onde acontecem as principais ações no presente e no passado, sendo que os acontecimentos anteriores ao presente diegético são mostrados por meio de *flashbacks* ou como resultado de viagens no tempo dos personagens;
- (ii) o mundo externo à ilha, onde ocorrem as ações mostradas em *flashback* e *flashforwards*;
- (iii) um universo paralelo, introduzido a partir da sexta e última temporada, no qual o acidente de avião que origina a narrativa foi evitado<sup>16</sup> e conseqüentemente todas as ações, mostradas em *flashsideways*, se desenvolvem fora da ilha; e
- (iv) um mundo transcendente (sobrenatural), introduzido no último episódio, no qual todos os personagens já estão mortos<sup>17</sup>.

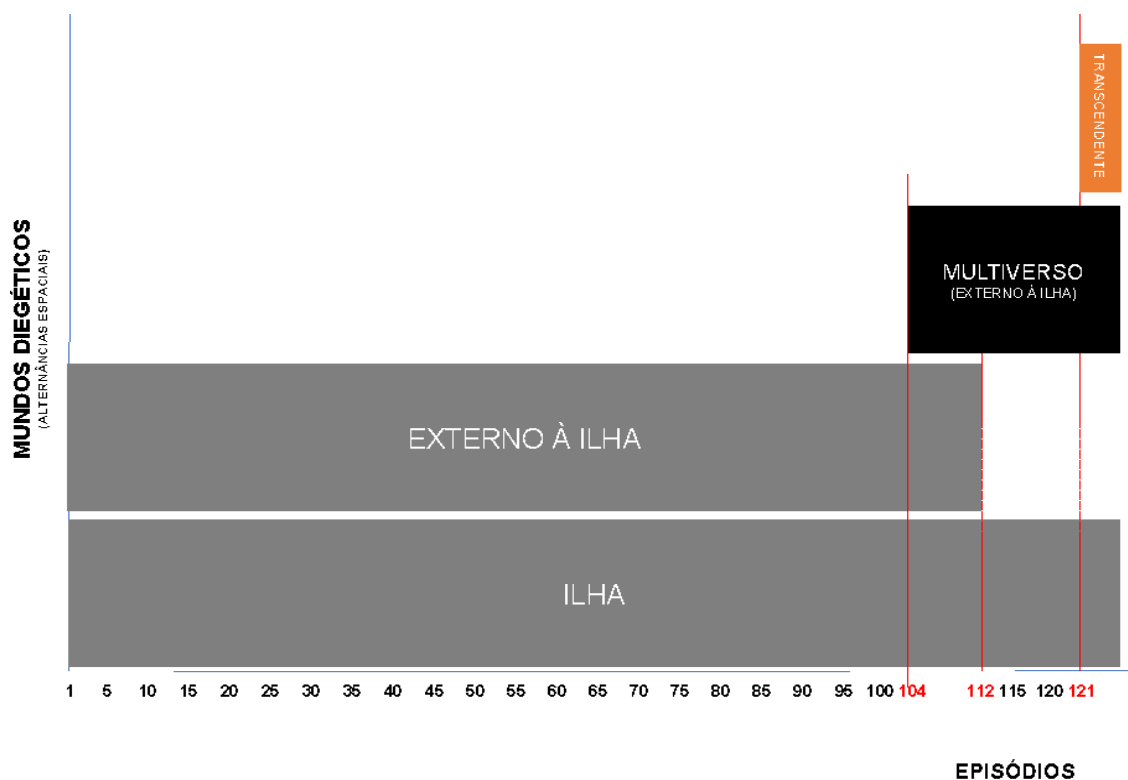
---

<sup>16</sup> O acidente que dá origem à narrativa é causado por uma falha no controle do magnetismo existente na ilha que teria provocado a queda do avião. Na trama, em uma das viagens no tempo, os personagens agem para destruir a ilha, causando o seu afundamento pela explosão de uma bomba de hidrogênio, evitando assim a queda do avião no futuro.

<sup>17</sup> Em algumas interpretações, o universo paralelo e o mundo transcendente são o mesmo lugar, simbolizando um mundo pós-vida. Independentemente dessa interpretação ser sustentável ou não, do ponto de vista da criação da narrativa e de sua apresentação aos espectadores, eles se constituem em dois mundos distintos.



**Figura 2:** Mundos diegéticos em *Lost*



Fonte: elaborada pelo autor.

Fruto do mapeamento da concepção espacial em *Lost*, o diagrama da Figura 2 mostra que os acontecimentos na série ocorrem em 80% da narrativa (do 1º ao 104º episódio) em dois mundos diegéticos: a ilha e suas adjacências e o mundo externo à ilha. No 104º episódio é introduzida a ideia de um universo paralelo, uma realidade alternativa que surge por conta da ação dos personagens que teriam evitado, a partir de viagens no tempo, o acidente de avião que dá origem à trama inicial. Por fim, no último episódio (121º) é introduzido um quarto mundo diegético, um mundo transcendente, sobrenatural, um além-vida em que os personagens estão mortos.

Em relação à concepção temporal, o mapeamento mostra que *Lost* é construída recorrendo-se a:

- (v) alternâncias temporais que constituem doze linhas do tempo, sendo uma linha original relativa ao presente diegético, três linhas oriundas de *flashbacks*, *flashforwards* e *flashsideways*, sete linhas abertas a partir de

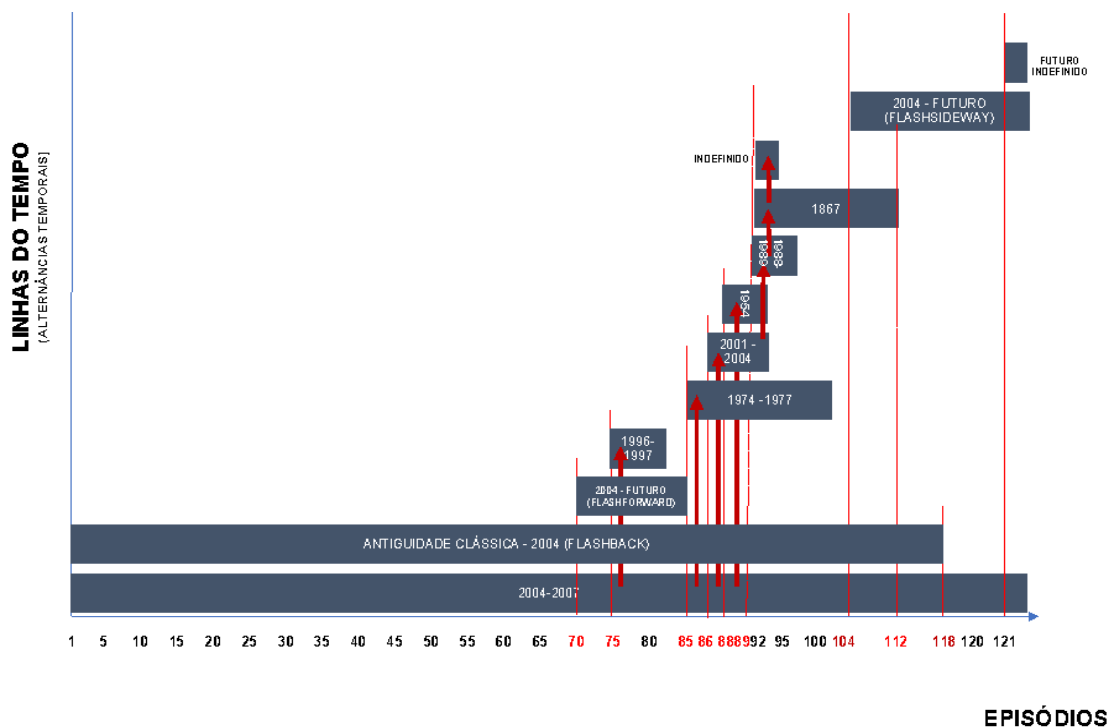


viagens no tempo e uma linha de tempo indefinida correspondente ao mundo transcendente (sobrenatural);

- (vi) desorientação temporal, uma vez que tanto as alternâncias temporais como as movimentações por meio de viagens no tempo são apresentadas sem marcações explícitas indicativas à qual linha temporal se referem; em algumas situações, há indicação implícita do novo momento para o qual se deslocaram em função de elementos de cenário, figurinos e traços físicos dos personagens ou de informações advindas dos diálogos; em outras situações, há ausência de indicação.

O diagrama da Figura 3, que resulta do mapeamento da concepção temporal em *Lost*, mostra que a linha temporal mais frequente nos episódios é a que abrange o período referente ao presente diegético na ilha.

**Figura 3:** Alternâncias temporais em *Lost*



Fonte: elaborado pelo autor.

A linha temporal referente aos *flashbacks* recua de momentos imediatamente anteriores à queda do avião até a Antiguidade Clássica quando é mostrada a origem do



atual guardião da ilha<sup>18</sup>. A linha temporal referente aos *flashforwards*, que vai do 70º ao 85º episódio, mostra o que acontece com parte dos personagens após eles saírem da ilha, portanto um futuro em que a queda do avião aconteceu. A partir 104º. episódio surgem os *flashsideways* que mostram uma realidade paralela ao presente diegético, na qual a queda do avião não aconteceu. No episódio final, surge uma última linha temporal, que se situa num futuro indefinido, no qual todos os personagens já estão mortos. Essa última linha temporal se confunde com a linha temporal dos *flashsideways*. Já as outras sete linhas temporais surgem a partir de viagens no tempo dos personagens.

Dentre as doze linhas temporais, aquelas referentes aos *flashforwards*, *flashsideways* e ao futuro indefinido, que surge no último episódio, são as que mais desorientam a audiência. Além da ausência de indicadores temporais nelas, a compreensão das linhas referentes aos *flashsideways* e ao futuro indefinido depende de entendê-las como relacionadas à existência de universos paralelos e de um mundo transcendente, o que só é sugerido *a posteriori*.

Assim, temos que a concepção de espaço e tempo em *Lost*, conforme o representado pelo diagrama da Figura 4, é construída durante as cinco primeiras temporadas em um universo diegético original dividido em dois mundos: aquele que é externo à ilha, representado a partir de elementos realistas, e aquele restrito à ilha e suas adjacências, apresentado de forma dúbia a partir da mistura de elementos realistas com elementos que transcendem o real, oriundos tanto da ficção científica como do gênero fantástico. Dez das doze linhas temporais ocorrem nesses dois mundos.

Na última temporada, os criadores introduzem dois novos mundos com duas novas linhas temporais: um multiverso, apresentando uma realidade paralela a partir do momento em que não houve o acidente de avião, que inaugura uma nova linha do tempo que se torna paralela à linha do tempo principal, mas que se estende a um futuro

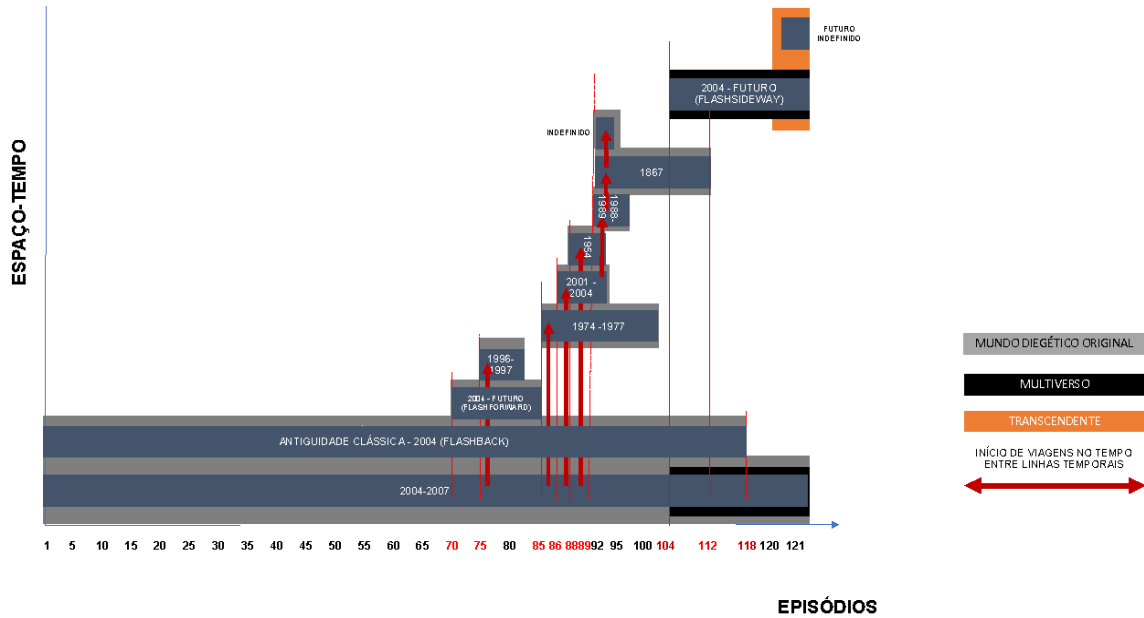
---

<sup>18</sup> Um dos principais mistérios elucidados ao final é de que a ilha é portadora de uma espécie de energia que alimenta a vida no planeta, uma atualização do *axis mundi* (centro do mundo) presente em várias mitologias ancestrais. Para manter essa fonte de energia protegida, a ilha necessita de um guardião. O personagem Jacob tem sido o guardião da ilha desde a Antiguidade Clássica e entre os sobreviventes da queda do avião na ilha estão os seus futuros substitutos.



indeterminado; e um mundo transcendente, no qual os personagens estão mortos e que também abre uma nova linha temporal situada num futuro indefinido.

**Figura 4:** Interações espaço-tempo em *Lost*

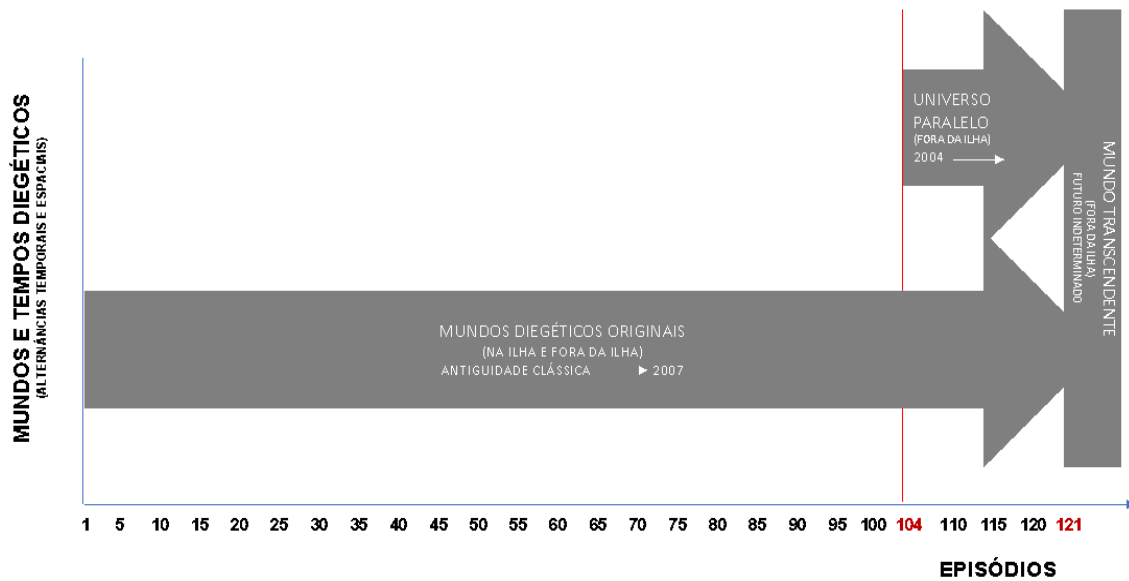


Fonte: elaborada pelo autor.

O diagrama na Figura 5 sintetiza como a concepção espaço-temporal em *Lost* é apresentada ao espectador ao longo dos episódios. Apesar das constantes alternâncias temporais, resultantes de viagens no tempo, *flashbacks* e *flashforwards*, até o final da quinta e penúltima temporada, a audiência tem de lidar com dois mundos diegéticos, referentes à ilha e ao mundo externo a ela. Na última temporada surge a realidade alternativa, fazendo com que o espectador passe a lidar com dois universos paralelos. Por fim, no último episódio é introduzido um mundo transcendente, em um futuro indefinido, no qual desembocam esses dois universos paralelos.



**Figura 5:** Concepção espaço-temporal em *Lost*



Fonte: elaborada pelo autor.

Como colocado desde o início, desvendar a situação espaço-temporal da ilha e dos personagens é um dos elementos-chave para a solução de parte dos mistérios apresentados pela trama e para uma compreensão consistente e satisfatória dela.

No entanto, as soluções propostas pelos criadores de *Lost* fracassam parcialmente nesse sentido. Um dos principais problemas diz respeito à introdução na última temporada do multiverso, que mostra uma realidade de tons realista, paralela ao presente diegético, na qual a queda do avião não acontece e os personagens não vivenciam as aventuras na ilha. O multiverso mantém e até alimenta a dubiedade em relação aos status da ilha e dos personagens nos mundos diegéticos originais. O surgimento da realidade alternativa de tons realistas fomenta a ideia, que será negada no episódio final, de que os personagens estariam mortos desde o início e que a ilha seria uma espécie de lugar para a penitência deles na transição da vida para um suposto além-vida – algo semelhante à ideia de purgatório, na mitologia cristã, ou do *a'raf*, na mitologia islâmica. Tal dubiedade só é resolvida no último episódio, que introduz um mundo transcendente num futuro indefinido em que os personagens estão mortos após viverem suas vidas na ilha e fora dela, deixando claro que eles não morreram na





queda do avião e que os acontecimentos na ilha, portanto, fazem parte de suas vidas concretas.

Apesar de resolver a dúvida sobre se os personagens estavam mortos, a solução apresentada no último episódio com o mundo transcendente deixa sem respostas muitas das questões colocadas pela trama e é insuficiente para dar um fechamento satisfatório à concepção espaço-temporal. O mundo transcendente que surge no episódio final se funde com a realidade alternativa (multiverso) e faz entrelaçamentos entre eventos da realidade alternativa com os do mundo original na ilha. Isso leva a uma nova dúvida para o espectador: a realidade alternativa existe na narrativa como um universo paralelo, conforme o sugerido pelos *flashsideways*, ou ela já é, na verdade, o mundo transcendente?

O problema é que a possibilidade de que a realidade alternativa já pertença ao mundo transcendente gera uma inconsistência na concepção espaço-temporal, uma vez que há elementos que sustentam a interpretação da existência da realidade alternativa dissociada do mundo transcendente no período simultâneo aos acontecimentos na ilha. Entre esses indícios estão as cenas que mostram a detonação da bomba que leva ao afundamento da ilha, as imagens da ilha submersa e as cenas dos personagens no avião seguindo a viagem até o seu destino final.

Assim, enquanto ao longo dos episódios, a concepção espaço-temporal em *Lost* busca criar progressivos patamares de desorientação do espectador – e a série foi bem-sucedida nesse aspecto –, o fechamento precisaria oferecer soluções que levassem o espectador a situar-se em relação aos mundos diegéticos e alternâncias temporais apresentadas para poder entendê-los retrospectivamente. Nesse aspecto, a narrativa fracassa parcialmente já que a dubiedade que permanece deixa uma inconsistência na concepção espaço-temporal. Embora não seja o único fator a frustrar a audiência, o que levou *Lost* a ser avaliada como uma das séries de final mais decepcionante, a solução da concepção espaço-temporal pode ter contribuído para isso.

No final da década seguinte, a série *Dark* também propôs uma narrativa intrincada na sua concepção espaço-temporal, mas com resultados distintos do de *Lost*.



*Dark* (2017-2020) é uma produção alemã, disponibilizada originalmente pela plataforma de *streaming* Netflix em âmbito global. A série narra estranhos acontecimentos em Widen, uma fictícia pequena cidade na Alemanha, tendo como protagonistas os membros de quatro famílias, envolvidos pelos misteriosos desaparecimentos de alguns de seus habitantes, especialmente crianças, que parecem repetir fatos acontecidos há 33 anos. Ao longo de seus 26 episódios, distribuídos em três temporadas, a série recorre a uma combinação de recursos narrativos que criam uma estória, assim como em *Lost*, intrincada e desafiadora para a compreensão do espectador.

Os principais mecanismos narrativos empregados pelos criadores de *Dark* são as múltiplas perspectivas, a alternância temporal, as viagens no tempo e o multiverso. Também como ocorre em *Lost*, as múltiplas perspectivas em *Dark* estão intrinsecamente associadas à construção de tempo e espaço não convencionais. Na série alemã, a estória é contada a partir dos pontos de vista de 31 personagens que participam dos deslocamentos temporais mostrados, seja por meio de viagens no tempo, seja pela sua presença em uma das linhas temporais e/ou dos universos paralelos. A quantidade de personagens apresentando suas diferentes perspectivas já traz por si só um elevado grau de desafio ao espectador. Esse desafio torna-se maior ainda quando essa multiplicidade de pontos de vista insere-se em uma concepção espacial e temporal incomum.

Diferentemente de *Lost* em que é o espaço – a misteriosa ilha – o centro da atenção inicial, em *Dark* é o tempo que é explicitamente apresentado como tema nuclear da narrativa.

Já no *cold open* do primeiro episódio o tempo é introduzido como elemento central com a citação “a diferença entre passado, presente e futuro é somente uma ilusão teimosa que persiste”<sup>19</sup>. Na sequência, enquanto imagens de fotos dos personagens em uma parede ligadas por barbantes surgem na tela, um narrador afirma em *voice-over*:

---

<sup>19</sup> Frase escrita por Albert Einstein em carta à viúva de seu amigo Michele Angelo Besso, logo após a morte deste em 1955. Deve-se ressaltar que Albert Einstein, na teoria da relatividade, estabelece, entre outras hipóteses, a de que o tempo é uma dimensão adicional do espaço, estando ambos entrelaçados e sendo ambos relativos.



Acreditamos que o tempo decorre de forma linear, que ele avança uniformemente para sempre, até o infinito. Mas a diferença entre presente, passado e futuro não passa de uma ilusão. Ontem, hoje e amanhã não são consecutivos, mas estão conectados em um círculo infinito. Tudo está conectado (DARK, Temporada 1, Episódio 1).

A cena seguinte, que mostra o suicídio do personagem Michael Kahnwald<sup>20</sup>, é finalizada com o close da câmera na carta que ele deixa, em cujo envelope está a mensagem: “não abrir antes de 4 de novembro [de 2019], às 22h13”. Por fim, outro indicador de que o tempo é o tema principal vem ainda em uma das cenas iniciais, na qual o personagem Mikkel Nielsen, garoto de onze anos fã do mágico Harry Houdini, brinca de magia com seu pai. Quando o pai lhe pergunta como ele faz o truque, Mikkel responde enfaticamente que a questão não é “como” e sim “quando”.

Nos primeiros quinze minutos da narrativa, os criadores oferecem ao espectador repetidos elementos que apontam o tempo como tema central da estória e, além disso, que a série explorará a ideia de um tempo circular, em que passado, presente e futuro se alimentam reciprocamente.

A questão temporal também está presente nos letreiros que informam os momentos em que transcorrem as duas primeiras sequências: 21 de junho de 2019, na cena de suicídio de Michael, e 4 de novembro de 2019, na sequência de cenas pós vinheta de abertura e créditos, o que inclui a de Mikkel brincando de magia com o pai. Os criadores mantêm inicialmente o espectador orientado temporalmente ao recorrerem a informações explícitas sobre o momento em que as ações acontecem, sendo que esse padrão de informar ao espectador o momento em que as cenas seguintes se desenrolarão é adotado sempre que uma nova linha temporal é mostrada pela primeira vez.

A partir do mapeamento da série, feito a partir de uma decupagem de todos os episódios, em que se procurou identificar todos os elementos referentes a tempo e

---

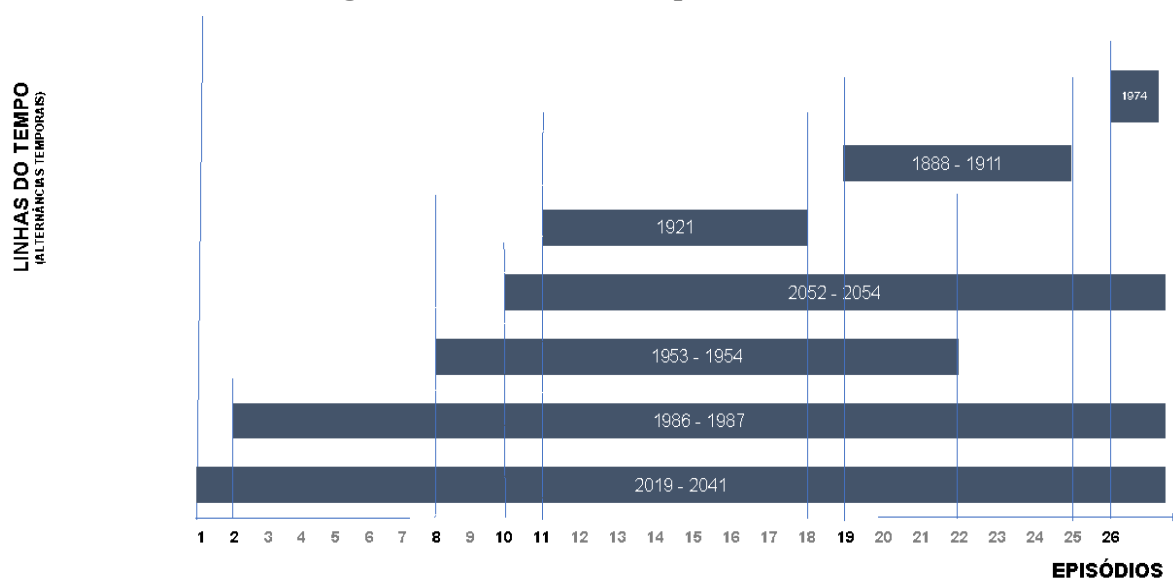
<sup>20</sup> O personagem Michael Kahnwald, de 44 anos, como será revelado aos espectadores ao final do quinto episódio, é a versão adulta do garoto Mikkel Nielsen, de 11 anos. Apesar de contemporâneo a Michael, Mikkel é levado a viajar no tempo de 2019 para 1986, e, sem poder retornar ao seu tempo de origem, cresce sob os cuidados de uma mãe adotiva (Inês Kahnwald) e com nova identidade.



espaço empregados na narrativa, foi possível identificar que a concepção de tempo na série é fundamentalmente construída com a introdução de:

- (i) sete linhas temporais que, com exceção da linha do tempo original (presente diegético), surgem como resultado dos deslocamentos dos personagens por meio de viagens no tempo, conforme é mostrado no diagrama da Figura 6;
- (ii) desorientação temporal gradual, em que se alternam informações: explícitas sobre o momento em que as ações ocorrem, com o uso de letreiros no início da cena indicando a linha temporal em que a sequência de fato acontece; implícitas, em que o momento dos fatos é indicado por meio de objetos de cena (figurinos ou arquitetura da cidade) e a constituição física dos personagens que sinalize a idade deles; ou ausentes, em que as informações não são suficientes para o espectador ter certeza sobre em qual linha temporal se passa a sequência de cenas; e
- (iii) referências intertextuais à ideia de que o tempo diegético é um tempo circular, a partir da citação do conceito de eterno retorno, de Friedrich Nietzsche, ainda que em uma interpretação empobrecida dele, do uso de simbolismos como o ouroboros e das constantes sensações de *déjà vu* mencionadas pelos personagens.

**Figura 6:** Alternâncias temporais em *Dark*



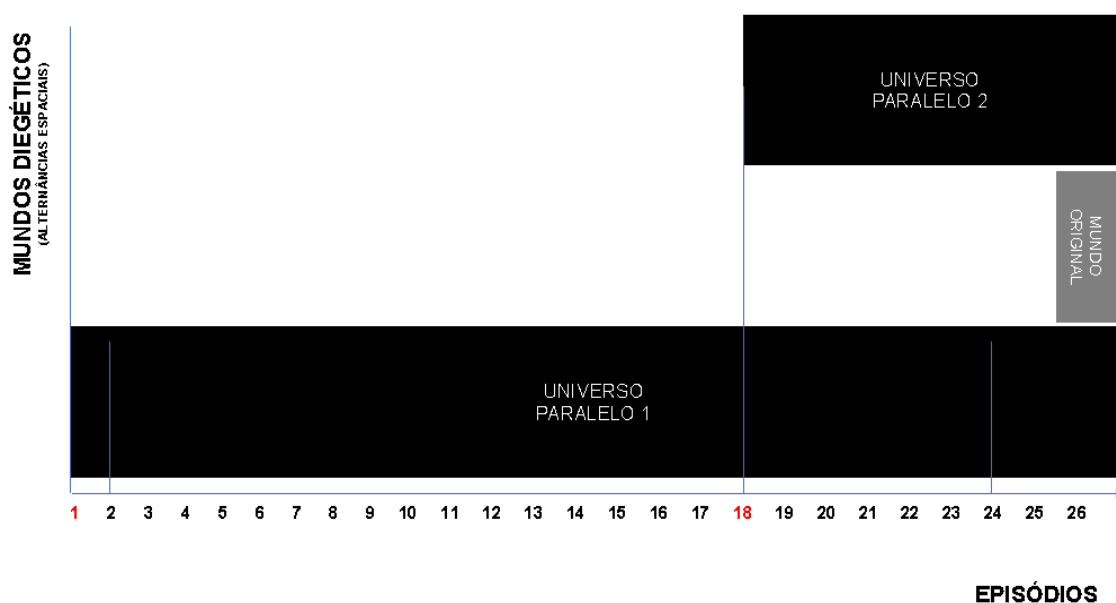


Fonte: elaborado pelo autor.

Já a concepção de espaço não convencional é construída a partir da introdução:

- (iv) de um universo paralelo no último terço do arco narrativo, a partir do final do último episódio da segunda temporada e, ao longo da terceira e última temporada, os roteiristas desenvolvem a estória em dois mundos diegéticos paralelos, conforme o representado no diagrama da Figura 7;
- (v) de um terceiro mundo diegético, no último episódio, que se revela como o mundo diegético original do qual surgiram os dois universos paralelos onde se desenrolaram as cenas vistas até ali; e
- (vi) referências intertextuais à existência de multiplicidade de mundos a partir do uso constante dos simbolismos do infinito e da triquetra (Figura 8) e as constantes menções pelos protagonistas da “falha na matrix”, remetendo à franquia cinematográfica *Matrix* (The Wachowski, 1999-2021) cujo enredo é permeado pela incerteza sobre se o que os personagens vivenciam acontece no mundo real ou apenas em suas mentes.

**Figura 7:** Concepção espacial em *Dark*



Fonte: elaborado pelo autor.



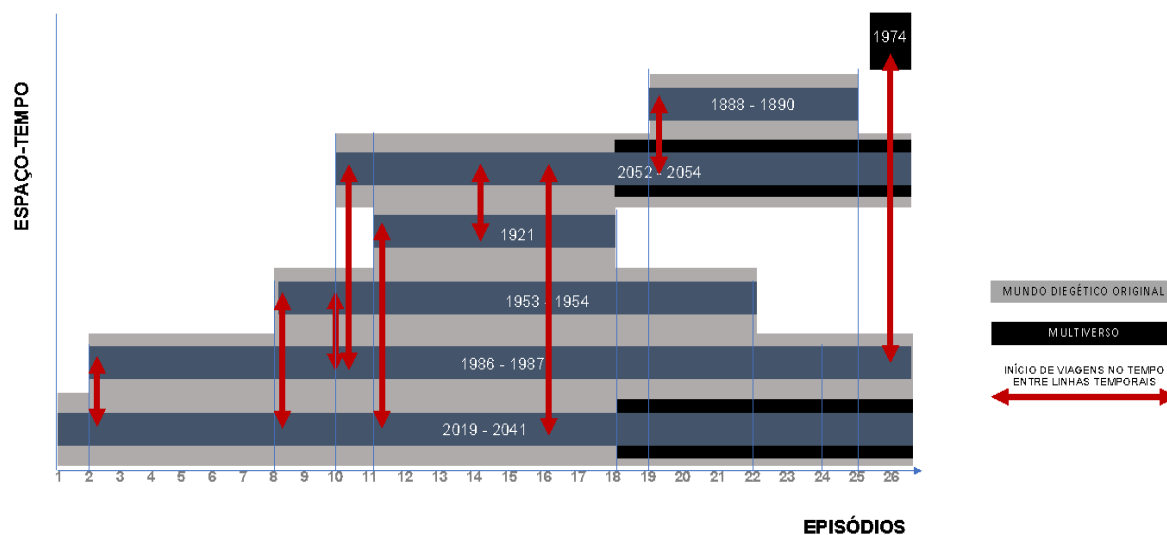
**Figura 8:** Cenas com simbolismos da tríquetra e do infinito em *Dark*



Fonte: capturas de tela elaboradas pelo autor a partir da série *Dark*.

As interações espaço-temporais em *Dark* mostram, conforme o representado no diagrama da Figura 9, como as alternâncias temporais ocorrem nos dois universos paralelos estabelecidos e o surgimento de um terceiro mundo diegético e uma nova linha temporal no último episódio.

**Figura 9:** Interações espaço-tempo em *Dark*



Fonte: elaborado pelo autor.

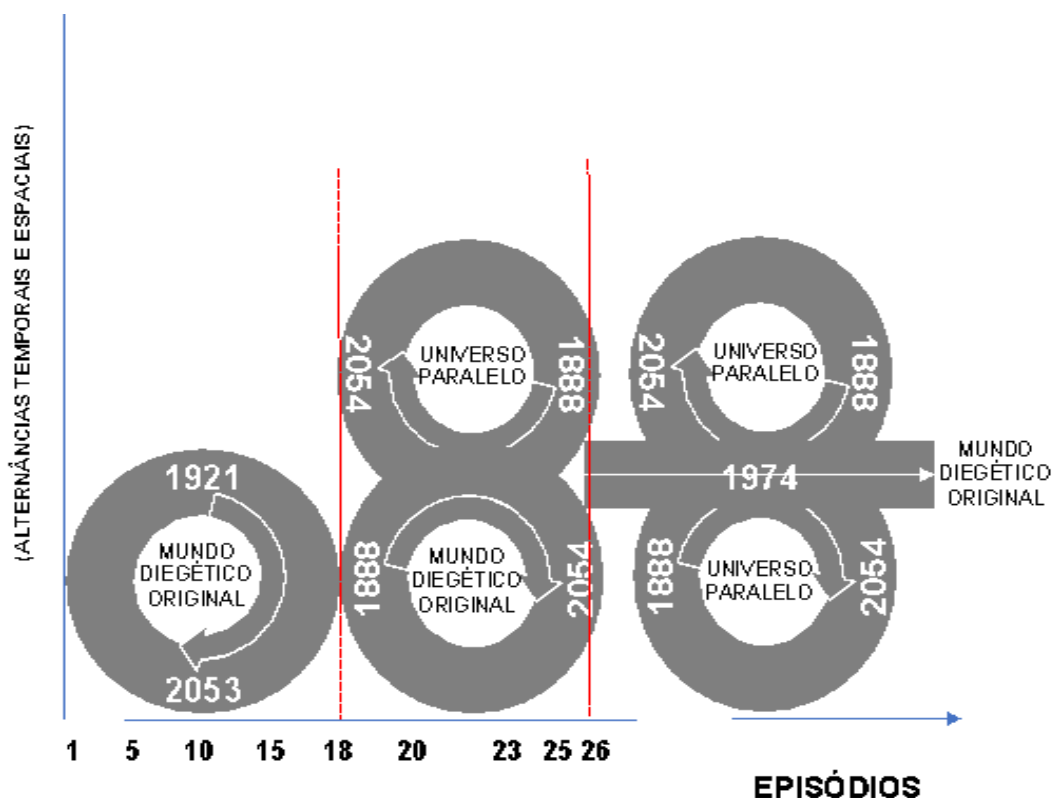
A solução para a complexidade espaço-temporal criada pelos roteiristas mostra no último episódio a ida dos protagonistas ao espaço-tempo do mundo original (situado em 1974, abrindo a sétima e última linha temporal na narrativa) para alterar



um evento e conseqüentemente evitar que o experimento científico que dá origem aos universos paralelos aconteça. Muda-se assim a compreensão dos mundos diegéticos. Até então, uma possibilidade é que o espectador poderia crer na existência de dois mundos: um mundo supostamente original e um universo paralelo, ambos interconectados e com temporalidade circular, representados na narrativa pelo simbolismo do infinito. No último episódio, surge uma nova compreensão. Além dos dois mundos com seus tempos circulares há um terceiro mundo, que seria este sim o original e real e os outros dois universos paralelos criados a partir deste, representados esses três mundos pelo simbolismo da triquetra.

O diagrama na Figura 10 mostra a evolução de como tempo e espaço são apresentados ao espectador em *Dark*.

**Figura 10:** Concepção espaço-temporal em *Dark*



Fonte: elaborado pelo autor.

Até o episódio 18, a trama se desenvolve em apenas um mundo diegético, num tempo circular que abrange cinco linhas temporais que vão de 1921 a 2053. Entre o 18º



e o 25º episódio, a trama passa a se desenvolver em dois mundos diegéticos distintos, o original e um universo paralelo, ambos com tempos circulares contendo seis linhas temporais que vão de 1888 a 2054. Por fim, no último episódio (26º), a solução para a questão espaço-temporal mostra que até então a trama ocorrera na verdade em dois universos paralelos com tempos circulares entre 1888 e 2054 e que o mundo diegético original se situa na verdade em 1974 (sétima linha temporal), quando surgiram por acidente os dois universos paralelos com seus tempos circulares, onde as ações transcorreram ao longo de toda a série até então. A ação dos protagonistas em 1974 leva à reversão do surgimento dos universos paralelos e à retomada de um mundo diegético único.

Ainda que fiquem algumas indagações, como se o tempo no mundo diegético original situado em 1974 é linear ou não, a solução apresentada pelos criadores de *Dark* em relação à intrincada concepção espaço-temporal da série, problemática essa intensificada pelo elevado número de múltiplas perspectivas, foi bem-sucedida junto à audiência<sup>21</sup>.

## Conclusão

A concepção espaço-temporal não convencional em séries televisivas busca normalmente *desorientar* o espectador em relação à trama, contribuindo para torná-la mais intrincada e, conseqüentemente, levar a um maior engajamento da audiência para desvendar os mistérios relativos à localização e temporalidade das ações dos personagens. Para tanto, os criadores das narrativas recorrem a estratégias e recursos narrativos como o uso de alternâncias temporais, a partir de *flashbacks*, *flashforwards* e *flashsideways* e viagens no tempo, e a introdução de distintos mundos diegéticos, como multiversos (realidade alternativa, universo paralelo) e mundos transcendentais (onírico, sobrenatural).

Mas, para ser completa e bem-sucedida, a complexidade espacial e temporal que leva à desorientação precisa ser revertida ao final. O encerramento da narrativa deve

---

<sup>21</sup> O último episódio da série foi considerado pela audiência o melhor dentre os 26 produzidos, alcançando avaliação média 9,7 no IMDb.





solucionar os enigmas referentes ao tempo e ao espaço de forma a situar ou orientar o espectador para que ele compreenda retroativamente toda a trama e possa interpretá-la coerente e satisfatoriamente.

Os mapeamentos e análises desenvolvidos neste estudo mostram que as séries televisivas *Lost* e *Dark* constroem concepções não convencionais de tempo e espaço que parecem ser bem-sucedidas no que diz respeito à desorientação do espectador. No entanto, em relação aos fechamentos das séries, no momento de dar soluções satisfatórias às problemáticas espaciais e temporais propostas, elas obtêm resultados distintos.

Em *Lost*, a solução apresentada no último episódio para a complexidade temporal-espacial construída ao longo da série não é suficiente para explicar todos os mundos diegéticos e temporalidades existentes na narrativa. A introdução no último episódio de um mundo transcendente (sobrenatural) num futuro indeterminado, onde os principais personagens se encontram em um além-vida, mas mantendo a aparência do presente diegético, não esclarece se esse além-vida diz respeito aos dois universos paralelos surgidos a partir da sexta e última temporada. Como tal mundo transcendente confunde-se espacial e temporalmente com um dos universos paralelos – o da realidade alternativa em que não há o acidente do avião –, a solução proposta pelos criadores não é suficientemente clara para orientar o espectador, mantendo-o em dúvida sobre a espacialidade e temporalidade de trechos da narrativa da sexta temporada quando a tenta entender retroativamente.

*Dark*, por outro lado, apresenta uma solução satisfatória em relação à problemática espacial e temporal proposta ao longo de toda a série. A introdução no último episódio da reversão dos dois universos paralelos existentes, com suas temporalidades circulares, a partir de uma ação no momento de origem desses universos – ação que leva à eliminação do surgimento deles – é suficientemente clara para situar o espectador e fazê-lo compreender retroativamente a complexidade espacial e temporal criada pela trama.

É preciso ponderar que as razões do sucesso ou fracasso nas concepções espaço-temporais empregadas por *Lost* e *Dark* estão relacionadas também a elementos e situações do processo criativo, planejamento e produção das séries, o que demanda



uma análise específica sobre o processo de criação nessa indústria. A despeito disso, uma hipótese a ser testada em estudos da recepção é que parte considerável da audiência de séries de TV está disposta a enfrentar a complexidade construída por concepções não convencionais de espaço e tempo, por mais difíceis e desorientadoras que elas sejam, desde que os criadores recompensem os espectadores ao final com soluções que os situem de forma a reinterpretar satisfatoriamente a trama.

Os resultados dos mapeamentos e das análises aqui apresentados podem ser pontos de partida para novas investigações e aprofundamentos tanto em relação ao processo de criação das narrativas televisivas complexas que exploram concepções de tempo e espaço não convencionais como também em relação à fruição (recepção e interpretação) desse tipo de narrativa.

---

## Referências

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. Atributos de séries dramáticas de sucesso e envolvimento da audiência. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 45, n. 50, p. 239-258, jul-dez. 2018.

ARQUIVO X. Criação de Chris Carter. Estados Unidos: 20th Century Fox Television e Thirteen Productions, 1993-2002 e 2016-2018. Série exibida pela Fox.

BELCASTRO, Andrea. **L'intertestualità in Lost**: forme di dialogismo in una serie tv di successo. 2009. 75 f. Tese (Doutorado em Scienze della comunicazione) – Università degli Studi della Calabria, Cozenza, 2009. Disponível em: <https://www.tesionline.it/tesi/lettere-e-filosofia/intertextuality-in-lost-dialogisms-in-a-acclaimed-tv-series/27278>. Acesso em 19 nov. 2021.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas, Editora Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.

BREAKING Bad. Criação de Vince Gilligan. Estados Unidos: Sony Pictures Television, High Bridge Entertainment e Gran Via Productions, 2008-2013. Série exibida pela AMC.

CARROLL, Noël. Narrative closure. **Philosophical Studies**, v. 135, n. 1, p. 1-15, 2007.

CARTER, Bill. 'Lost' Finale Lifts ABC to a Big Night. **The New York Times**, [S. l.], 24 mai. 2010, Disponível em: <https://www.nytimes.com/2010/05/25/arts/television/25ratings.html>. Acesso em: 13 fev. 2023.

DARK. Criação de Baran bo Odar e Jantje Friese. Alemanha: Netflix, 2017-2020. Série exibida pela Netflix.



GAME of Thrones. Criação de David Benioff e D. B. Weiss. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution, 2011-2019. Série exibida pela HBO.

HAYWARD, Susan. **Cinema Studies: The Key Concepts**. Nova York: Routledge, 2001.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão**. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling 101. **Pop Junctions**, [S. l.], 21 mar. 2007. Disponível em: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html). Acesso em: 11 nov. 2021.

LOST. Criação de Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof. Estados Unidos: Walt Disney Studios Home Entertainment, 2004-2010. Série exibida pela ABC.

MITTELL, Jason. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **MATRIZES**, v. 5, n. 2, p. 29-52, jan.-jun. 2012.

MITTELL, Jason. **Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling**. Nova York: New York University Press, 2015.

NOUAILLES, Bertrand. Hurley, or the Destiny of a Stoic Figure in Lost. **TV/Series**, v. 1, 2016. Disponível em: <http://journals.openedition.org/tvseries/4961>. Acesso em: 19 nov. 2021.

OS Sopranos. Criação de David Chase. Estados Unidos: HBO, 1999-2007. Série exibida pela HBO.

PARROT ANALYTICS. United States TV Audience Demand for Lost. Disponível em: <https://tv.parrotanalytics.com/US/lost-abc>. Acesso em: 14 fev. 2023.

PARROT ANALYTICS. United States TV Audience Demand for Dark. Disponível em: <https://tv.parrotanalytics.com/US/dark-netflix>. Acesso em: 14 fev. 2023.

ROVIROSA, Anna Tous. Reality and fiction in US TV series: Lost, CSI and The West Wing. Narrative strategies and verosimilitude. **Contemporânea**, v. 8, n. 2, p. 1-18, dez. 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/4799>. Acesso em 19 nov. 2021.

SCIRETTA, Peter. Graph: The Most Surprising And Disappointing TV Series Finales? **/Film**, 20 ago. 2015. Disponível em: <https://www.slashfilm.com/539530/graph-the-most-surprising-and-disappointing-tv-series-finales/>. Acesso em: 4 abr. 2023.

SENSE8. Criação de The Wachowskis e J. Michael Straczynski. Estados Unidos: Netflix, 2015-2018. Série exibida pela Netflix.

STRANGER Things. Criação de The Duff Brothers. Estados Unidos: Netflix, 21 Laps Entertainment e Monkey Massacre, 2016 – presente. Série exibida pela Netflix.

THE Wire. Criação de David Simon. Estados Unidos: HBO, 2002-2008. Série exibida pela HBO.



---

TWIN Peaks. Criação de David Lynch e Mark Frost. Estados Unidos: Republic Pictures; CBS Television Distribution, 1990-1991; Showtime Networks, 2017. Série exibida pela ABC (1990-1991) e pela Showtime (2017).

WESTWORLD. Criação de Jonathan Nolan e Lisa Joy. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution, 2016 - 2022. Série exibida pela HBO.



Este é um ARTIGO publicado em acesso aberto (*Open Access*) sob a licença *Creative Commons Attribution*, que permite uso, distribuição e reprodução em qualquer meio, sem restrições, desde que o trabalho original seja corretamente citado.