

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE - UNICENTRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: MESTRADO**

**“ATRAVÉS DO ESPELHO”:
CENAS DA PÓS-MODERNIDADE NA FICÇÃO DE *LOST***

LUCAS GOMES THIMÓTEO

**GUARAPUAVA
2013**

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE - UNICENTRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: MESTRADO**

**“ATRAVÉS DO ESPELHO”:
CENAS DA PÓS-MODERNIDADE NA FICÇÃO DE *LOST***

**Dissertação apresentada por Lucas
Gomes Thimóteo, ao Programa de Pós-
Graduação em Letras da Universidade
Estadual do Centro-Oeste - Unicentro,
como um dos requisitos para a obtenção
do título de Mestre em Letras.**

**Orientadora:
Profa. Dra. Níncia Cecília Ribas Borges
Teixeira**

**GUARAPUAVA
2013**

Ficha elaborada pela Biblioteca da Unicentro-Guarapuava, Campus Santa Cruz

T443a Thimóteo, Lucas Gomes
"Através do espelho": cenas da pós-modernidade na ficção de Lost /
Lucas Gomes Thimóteo.- Guarapuava: Unicentro, 2013.
ix, 149 f.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Estadual do Centro-Oeste,
Programa de Pós Graduação em Letras.
Orientadora: Profa. Dra. Níncia Cecília R. Borges Teixeira;
Banca examinadora: Profa. Dra. Angela Maria Rubel Fanini, Prof. Dr.
Marcio Fernandes.

Bibliografia

1. Estudos Culturais. 2. Pós-Modernidade. 3. Narrativa Transmídia. 4.
Identidade. 5. Ficção Seriada I. Título. II. Programa de Pós-Graduação em
Letras.

CDD 20. ed. 306.072

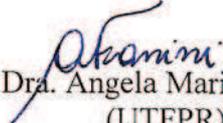
TERMO DE APROVAÇÃO

LUCAS GOMES THIMÓTEO

“ATRAVÉS DO ESPELHO”: CENAS DA PÓS-MODERNIDADE NA FICÇÃO
DE LOST

Dissertação aprovada em 10/12/2013 como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de Pós-Graduação em Letras, da Universidade Estadual do Centro-Oeste, UNICENTRO, área de concentração em Interfaces entre Língua e Literatura, pela seguinte Banca Examinadora:


Prof. Dra. Nírcia Cecília R. Borges Teixeira
(Orientador/UNICENTRO)


Prof. Dra. Angela Maria Rubel Fanini
(UTFPR)


Prof. Dra. Marcio Fernandes
(UNICENTRO)

GUARAPUAVA-PR
2013

Alice apanhou o leque e as luvas, e, como a sala estava muito quente, começou a abanar-se enquanto falava:

Ai, meu Deus! Como tudo está esquisito hoje! E pensar que ontem tudo estava normal. Será que eu mudei durante a noite? Vamos ver: eu era a mesma quando me levantei esta manhã? Estou quase me recordando que me sentia um pouquinho diferente. Mas, se eu não sou mais a mesma, a pergunta é "Quem afinal eu sou? Ah, aí é que está o problema!

Lewis Carrol
Alice no País das Maravilhas

À Dani e à Helena, minhas constantes.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a:

Dani, minha esposa, pelo companheirismo, por assistir e reassistir algumas vezes *Lost* e por preparar, ao longo desta dissertação, nosso maior presente.

Meus pais, pelas correções, ajudas e o constante incentivo e motivação.

Saulo e Karla, pelo incentivo, por sempre estarem dispostos a ajudar, a tirar dúvidas e, principalmente, discutir, conjecturar, “viajar” e teorizar sobre *Lost*.

Níncia, não só por orientar e encaminhar, mas também por acreditar.

A todos aqueles que, de uma forma ou de outra, ajudaram a concretizar este trabalho.

THIMÓTEO, Lucas Gomes. **“ATRAVÉS DO ESPELHO”**: CENAS DA PÓS-MODERNIDADE NA FICÇÃO DE LOST. 149 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual do Centro-Oeste. Orientadora: Níncia Cecília Ribas Borges Teixeira. Guarapuava, 2013.

RESUMO

Este trabalho faz um estudo sobre a presença de elementos da pós-modernidade na narrativa e na estrutura do seriado televisivo *Lost*. Dentre os objetivos que se buscam alcançar, estão a identificação de questões relacionadas ao descentramento do sujeito pós-moderno, sua identidade fragmentada e sua incredibilidade em relação às metanarrativas. A estrutura narrativa da série, também, dá corpo à análise, na medida em que sua transmidialidade permeia os meios de comunicação, ao ponto de fazer com que o telespectador esteja cercado pela narrativa em seu cotidiano. Para tanto, a pesquisa divide-se em três capítulos. O primeiro faz uma abordagem sobre as teorias envolvidas à pós-modernidade. O segundo traça um panorama de como o seriado televisivo, de maneira geral, é estruturado e categorizado. A partir disso, busca-se identificar se a característica transmidiática, em especial a de *Lost*, poderia ser considerada uma inovação dentro da repetição serial. Por fim, o terceiro capítulo traz a análise de três personagens do seriado e procurará demonstrar que a presença de marcas da pós-modernidade se fazem presentes em suas ações, em seus diálogos e relacionamentos. Conclui-se que a ficção apresentada na série instiga reflexões sobre questões fundamentais e presentes na história e desenvolvimento da humanidade.

Palavras-chave: pós-modernidade, identidade, ficção seriada, narrativa transmídia, *Lost*.

THIMÓTEO, Lucas Gomes. **“THROUGH THE LOOKING GLASS”**: SCENES OF POSTMODERNITY IN FICTION OF LOST. Dissertation (Master of Letters) – Unicentro. Supervisor: Níncia Cecília Ribas Borges Teixeira. Guarapuava, 2013.

ABSTRACT

Exploring the presence of postmodern elements in the narrative and structure of the television series *Lost*, this work aims at identifying issues related to the decentralization of the postmodern subject, his fragmented identity and his disbelief regarding metanarratives. The analysis also comprises the narrative structure of the series, since its transmediality permeates the media to the point of making the viewer to be surrounded by the narrative in their daily lives. Therefore, the research is divided in three chapters. The first is an approach to theories of postmodernity. The second provides an overview of how the television series, in general, are structured and categorized. From this, we attempt to identify whether the transmedia characteristics, especially in *Lost*, could be considered an innovation within the serial repetition. Finally, the third chapter will bring the analysis of three characters from the series, and will seek to demonstrate that marks of postmodernity are present in their actions, in their dialogues and relationships. We conclude that the fiction, as presented in the series, causes reflections about key issues of the history and development of humanity.

Keywords: postmodernity, identity, serial fiction, transmedia storytelling, *Lost*.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 Por trás da cortina	15
2 PÓS-MODERNIDADE: AFINAL, ONDE ESTAMOS?	19
2.1 Confronto e desconforto entre olhares	22
2.2 Uma bússola com vários nortes	33
2.3 O virtual como real	40
2.4 Isolado em meio à multidão	47
3 UM MAR DE FRAGMENTOS	53
3.1 Narrativa em fragmentos: a inovação na repetição	54
3.2 O mesmo do (não) mesmo	58
3.3 De receptor a co-autor	62
3.4 Ao encontro dos perdidos	68
3.5 Trazer o imaginado para o real	69
4 EM BUSCA DA IDENTIDADE PERDIDA	83
4.1 Uma moeda de três faces – James “Sawyer” Ford	90
4.2 A luta da fé pela fé – John Locke	106
4.3 Quando a ciência não encontra respostas – Jack Shephard	124
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	142
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	146

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Diagrama da trajetória dos personagens ao longo da narrativa	17
Figura 2: Imagem da versão em português do portal <i>Lostpedia</i>	70
Figura 3: Livros publicados como expansões narrativas	72
Figura 4: Imagem do <i>site</i> da <i>Oceanic Air</i>	73
Figura 5: Página inicial do <i>site</i> da <i>Ajira Airways</i>	73
Figura 6: Imagem do <i>site</i> da <i>Hanso Foundation</i>	74
Figura 7: Imagens da primeira temporada de <i>Pardillos</i>	78
Figuras 8 e 9: Referências mencionadas e presentes em <i>Pardillos</i>	80
Figura 10: Gráfico: trajetória do personagem James “Sawyer” Ford	105
Figura 11: Gráfico: trajetória do personagem John Locke	123
Figura 12: Gráfico: trajetória do personagem Jack Shephard	141

1 INTRODUÇÃO

Escrever sobre os tempos atuais é um desafio. Isso porque estamos cercados de inúmeros temas possíveis de serem estudados e analisados. Escolher um deles já é algo desafiador. Mas, a decisão para se chegar a uma opção pode se encontrar naquilo que se faz presente no cotidiano de grande parte da população. Um fenômeno crescente que desperta o interesse das pessoas, não apenas pelo entretenimento e lazer que estão em sua essência, mas pelos temas abordados, é o das séries de televisão.

Basta fazer uma busca nas programações dos canais de televisão que veremos que boa parte da grade é preenchida com esse gênero narrativo. Surge, a partir disso, o questionamento do porquê desse fascínio por seriados. Alguns trazem temas já contados várias vezes, seguem a mesma fórmula básica de décadas que proporcionam aquele momento de lazer, em que o telespectador se “desliga” do mundo para acompanhar a história, porém, outros provocam algo diferente. Aquelas que são adaptações de obras literárias, por exemplo, trazem ao público uma materialização da imaginação do leitor. Não vem ao caso discutir se a adaptação é melhor ou pior que o original, o verbo adaptar já traz o sentido de ser algo diferente. Assistir, por exemplo, ao drama da família Maia ambientado em Portugal, acompanhado de uma trilha sonora e de interpretações profissionais é uma experiência diferente daquela de se ler uma das grandes obras literárias de Eça de Queirós. Outras produções são compostas por temas e personagens que provocam uma identificação com o telespectador.

Esse ato de se identificar mostra que aquilo que é retratado na ficção acaba por trazer ao público algo que possa ter sido vivenciado, não só pessoalmente, mas também socialmente. Partindo dessa premissa, um seriado que tenha corpo e substâncias para subsidiar esta pesquisa foi escolhido: *Lost*. A série se mostrou como um recipiente que engloba pontos da cultura *pop* e cultura erudita, aborda temas filosóficos e sociais. Trata, simultaneamente, de uma narrativa de desastre e ficção científica, Julio Verne e Stephen King, Bíblia e *Odisséia*, romance experimental e ensaio filosófico. Como o professor Simone Regazzoni definiu a série, “trata-se de uma reflexão que não tem medo de levar a

narrativa até o limite de ruptura: dilatando-a num ciclo de seis anos, desconstruindo sua linearidade temporal e expandindo-a para vários suportes” (REGAZZONI, 2009, p. 19). *Lost* provoca, durante sua leitura, uma série de questões fundamentais: o que é uma ilha? O que significa sobreviver? Qual é a relação entre ficção e a vida real? De onde viemos? Quem somos? Para onde vamos?

São questões que a série não aborda de maneira intelectual ou abstrata, mas são perguntas que possuem a forma e a força de uma narrativa transmídia – fragmentada e dispersa, e que vão, junto com seus personagens, passo a passo no transcorrer da série, dando ao telespectador uma imagem geral das respostas que se busca encontrar.

As provocações postas na televisão por meio do seriado, tanto pelos personagens e pelos diálogos, como pela própria maneira que a história foi levada ao público, condizem com muitos estudos voltados à pós-modernidade, como o descentramento da identidade, a fragmentação do sujeito, a ficção e o real se misturando entre si, a crise de valores que se faz presente em vários segmentos da sociedade. Partindo disso, estabeleceu-se o *corpus* e a fundamentação teórica a ser utilizada, para se analisar como essas questões, presentes na pós-modernidade, podem ser encontradas na ficção de *Lost*.

A pesquisa divide-se em três momentos. O primeiro capítulo engloba alguns estudos e teorias que sustentarão as propostas gerais e específicas do trabalho. Nele, traça-se um paralelo entre a modernidade e a pós-modernidade, além de elencar conceitos que argumentam se realmente há uma pós-modernidade e quais seriam suas diferenças em relação ao período anterior; a queda das metanarrativas e a condição pós-moderna procura dar entendimento sobre a incredulidade em relação aos valores e tradições postas nos núcleos sociais; o virtual, cada vez mais, presente e inserido no real promove uma distorção de valores com essa intensificação de simulacros; e como é caracterizado o sujeito pós-moderno, isolado e temeroso, que almeja sonhos, mas que, ao mesmo tempo, é desestimulado a buscá-los. Não é a intenção estabelecer uma conclusão definitiva sobre os nossos tempos, mesmo porque esse tema é rodeado de contradições, polêmicas e ressalvas. Pretende-se apenas traçar contornos característicos da era em que vivemos.

O segundo capítulo, de maneira geral, insere o seriado *Lost* e sua estrutura transmidiática no contexto da pós-modernidade. Serão apontadas algumas definições em relação à estrutura geral das séries televisivas; estudos de Umberto Eco esclarecem sobre o que se mantém tradicional na repetição serial dessa estética e o que pode ser encarado como uma inovação para os tempos contemporâneos. Tal inovação poderia contemplar o formato transmidiático que algumas séries televisivas passaram a adotar nos últimos anos, inclusive *Lost*. A análise de alguns elementos midiáticos que compõem o seriado será feita a partir de braços narrativos que passaram da ficção para a realidade. Exemplos disso são os *sites* corporativos da história de *Lost* que foram postos na rede como se fossem de empresas reais.

No terceiro capítulo são analisadas algumas personagens de acordo com os objetivos previamente propostos. Dentre as dezenas de papéis exibidos ao longo da série, três foram elencados com base na relevância e características apresentadas: James “Sawyer” Ford, John Locke e Jack Shephard. Mesmo que os três e vários outros componham várias ramificações do seriado nos desmembramentos transmidiáticos, optou-se por focar o estudo nas representações exibidas apenas na televisão, haja vista a grande quantidade de cenas e diálogos que esse meio, por ser o canal principal de disseminação, levou ao grande público. Nesse momento, serão dados enfoques para as questões do descentramento da identidade e a fragmentação dos personagens, também serão abordados os temas dicotômicos que transcorrem durante toda a série, principalmente a dualidade entre a fé e a ciência, duas metanarrativas que acabam sofrendo incredulidade por parte dos personagens analisados.

Lost pode proporcionar diversos estudos, graças à grande gama de temas tratados durante sua narrativa e à forma peculiar como os roteiristas elaboraram a composição dos personagens e tramas. A proposta desta pesquisa é abordar uma dessas leituras possíveis e analisar até que ponto ela pode se equiparar a um retrato da realidade pós-moderna. Para uma melhor compreensão da leitura, seguirá um breve resumo dos principais fatos que constituíram a história e a forma como o seriado foi narrado.

1.1 Por trás da cortina

Lost foi ao ar pela primeira vez no canal de televisão estadunidense ABC no dia 22 de setembro de 2004. Sua narrativa se inicia em meio aos destroços de um avião, parte dele, ainda, em chamas, na praia de uma ilha qualquer. Os sobreviventes, desesperados, buscam prestar ajuda e tentam entender o que havia ocorrido. Em meio a toda confusão gerada pelo acidente, o personagem Jack se destaca entre todos, médico, ele corre de um lado ao outro socorrendo e ajudando quem pode.

Após o trauma, as 48 pessoas que escaparam com vida do acidente, esperam por um resgate, o qual não vem. A história enfoca um personagem específico em cada episódio. E, dessa forma, a narração mostra um indivíduo com duas vidas, uma no presente (na ilha) e outra no passado, por meio de *flashbacks*.

A partir disso, duas situações se sobressaem: os conflitos do grupo gerados pela formação de uma comunidade provisória, mas que, nem por isso, demandava uma organização social mínima. Fatos como o de estarem privados de qualquer tecnologia que estavam habituados a ter à disposição, fizeram com que o instinto de sobreviver, muitas vezes, levasse-os a tomar decisões que não faziam parte dos costumes individuais de cada um; e a exploração da ilha, que desencadeou algumas descobertas misteriosas, dentre elas um urso polar em plena floresta tropical, uma gravação captada pelos rádios de uma francesa pedindo socorro há 16 anos sendo transmitida e um estranho ser que assume a forma de uma fumaça negra, capaz de destruir tudo por onde se infiltra. A descoberta de uma escotilha enterrada e a presença de um grupo de pessoas que já habitava a ilha antes do acidente marcam a primeira temporada da série.

No segundo ano de exibição, novos personagens são introduzidos na trama. Sobreviventes que estavam na cauda do avião e permaneceram no lado oposto da ilha se juntam aos demais, que já vivem há 44 dias em um lugar desconhecido; o personagem Desmond Hume, que vivia dentro da escotilha há 3 anos apertando um botão a cada 108 minutos, com a justificativa de precisar salvar o mundo de uma anomalia eletromagnética presente na ilha; e o grupo de habitantes misteriosos, que ganham o nome de Outros, é apresentado, como

sendo parte da *Dharma Initiative*, presente na ilha já há décadas realizando testes e pesquisas científicas.

Na terceira temporada, os Outros ganham destaque e suas experiências são reveladas. A ilha, cada vez mais, mostra-se como um personagem ao invés de apenas um espaço isolado do resto do mundo. Entre o grupo dos sobreviventes do acidente aéreo, há uma divisão. Uma parte segue o personagem John Locke, homem de fé, que acredita que todos devem permanecer na ilha, que todos estão lá por uma razão e isso deve ser respeitado. Outros seguem Jack Shephard, homem da razão e da ciência, faz de tudo para encontrar uma forma de sair da ilha e retornar com todos para o mundo "real". Simultaneamente, pessoas fora da ilha, em um navio cargueiro, tentam encontrá-la, pois sabem de suas características únicas. Foi com essa situação que a quarta temporada mudou a narrativa, trocando os *flashbacks* por *flashforwards*, ou seja, cenas futuras relacionadas a determinados personagens. Tais cenas eram de seis sobreviventes em particular que conseguiram sair da ilha. Dentre os que saíram, estava Jack. Um dos líderes do grupo que não mediu esforços para voltar para casa, no entanto, nas visões do futuro vemos que ele luta contra si e o mundo, e agora faz de tudo para poder voltar à ilha.

Na temporada seguinte do seriado, o fluxo narrativo vira um caos temporal, assim como a ilha se comporta. Uma das características daquele pedaço de terra era a de poder se movimentar pelo espaço-tempo, devido a alguns acontecimentos, ela foge de seu percurso natural e começa a dar pulos pelo tempo, e alguns personagens sofrem o mesmo. Vemos uma representação da narrativa no infográfico a seguir:

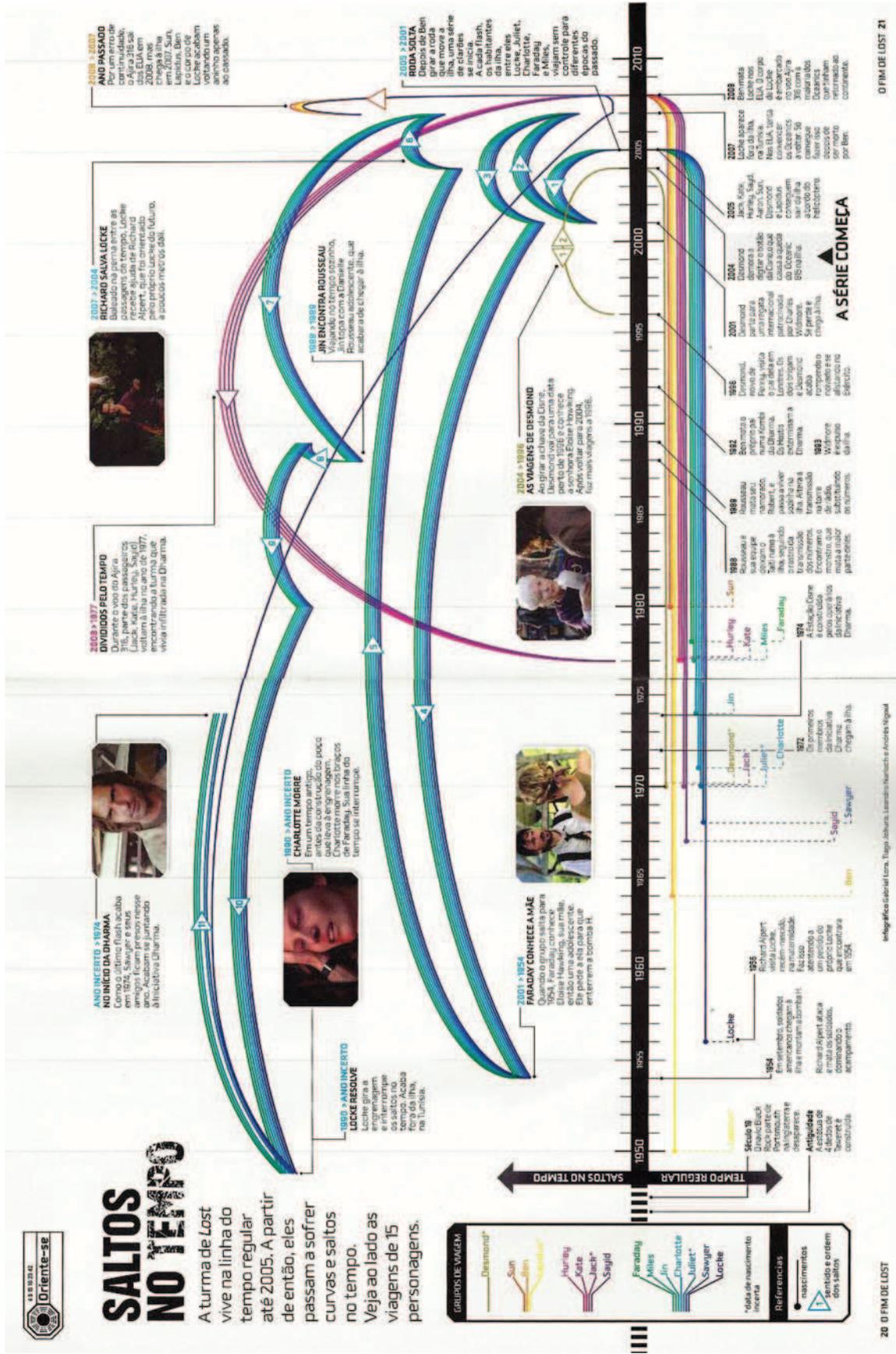


Figura 1: Diagrama da trajetória dos personagens principais ao longo da narrativa. Fonte: Revista Super Interessante (fevereiro de 2010)

Quando o tempo é "estabilizado", alguns personagens ficam no ano de 1977, enquanto os outros se mantêm no tempo original, em 2007. Vemos aqui histórias paralelas em épocas distintas. A quinta temporada finaliza com um explosão provocada pelos personagens em 1977, porque, segundo teorias de um deles, o físico Daniel Faraday, ao explodir a bomba no passado, os eventos subsequentes tomariam outro rumo e isso faria com que o avião em que eles estavam em 2004 não caísse.

A sexta e última temporada inicia com a mesma cena do primeiro episódio da série, mas dessa vez o avião não cai, e a sequência das cenas mostra a ilha submersa, no fundo do oceano. Mas essa realidade acompanha um outra, a que o avião caiu e os que estavam em 1977 agora regressaram ao presente e se juntaram aos demais para combater o mal presente na ilha. A narrativa agora é feita por *flashsideways* entre essas duas realidades.

No presente, vemos que John Locke na verdade é a fumaça negra, que assume a forma de pessoas que já morreram. Ela se utiliza da imagem de Locke para guiar os que restaram para fora da ilha, inclusive ele, o mal. John Locke, ou a entidade personificada nele, é impedido por Jack, que assume o lugar de Jacob, até então, responsável por impedir o mal de sair da ilha. Paralelo a isso, descobre-se que a realidade paralela é um lugar onde muita coisa aconteceu de forma diferente, alguns conseguiram aquilo que sempre almejaram na "outra" realidade, enquanto outros, ainda, sofriam amarguras e desgostos para tentar alcançar seus sonhos. Afinal, essa segunda realidade era uma espécie de purgatório, todos já haviam morrido em tempos diversos. O lugar atemporal os reuniu novamente para que resolvessem suas pendências e pudessem seguir adiante.

A série encerra com Jack morrendo no mesmo lugar onde ele acordou do acidente aéreo que originou tudo. Simultaneamente, na outra "realidade", os personagens entram em um templo e seguem em direção a uma luz, como se passassem para outro estágio de sua vida/morte.

2 PÓS-MODERNIDADE: AFINAL, ONDE ESTAMOS?

Vivemos tempos líquidos. Nada é para durar.
Zigmunt Bauman

Como definir o tempo em que vivemos? Entre uma discussão e outra, debates e mesas redondas, muitos se referem a ele como *pós-moderno*, mas o resultado a que se chega nesse círculo de estudos não é conclusivo e nem se pode dizer que realmente existe uma pós-modernidade. Muitos teóricos pensam que nosso modo de viver, agir e pensar permanece o mesmo daquele da primeira metade do século XX: moderno. Tal qual o da Semana de Arte Moderna brasileira em 1922. Ou indo além dessa “fronteira” temporal e retrocedendo, ainda mais, como nas palavras de Jürgen Habermas, a pós-modernidade seria um retrocesso, um choque de forças neoconservadoras contra os princípios iluministas. Por outro lado, alguns dizem que a pós-modernidade se destaca como um período histórico especial, que possibilita transformações e processos que não seriam possíveis de realizar em outros tempos, mudanças que acontecem de maneira veloz e que permitem, de forma inédita, evoluções da sociedade. Alguns identificam o período histórico atual como o tempo em que encontramos transformações em tudo e em todos. A história, como era, até então, concebida, não existe mais e agora nada pode ser enquadrado em uma taxonomia específica e coerente de uma forma definitiva.

A pós-modernidade, notadamente em nossa época, está envolta por discussões fervorosas e contraditórias. Além disso, vemos que os aspectos da contemporaneidade muitas vezes se cruzam e se confundem com a própria teoria do pós-moderno. Fredric Jameson (1996) menciona o avanço dessas discussões sobre a pós-modernidade e percebe que elas acabam por moldar grande parte daquilo que entendemos como características do presente momento. Isso faz surgir uma névoa que ofusca a percepção sobre o que realmente está sendo discutido: se é a pós-modernidade em si ou a teoria criada sobre ela. Jameson afirma:

[...] de fato, uma das características mais marcantes do pós-moderno é o modo pelo qual, nesse período, inúmeras análises de tendências, até agora de natureza bastante diferente [...] se aglutinaram todas para formar um novo gênero discursivo, a que podemos muito bem denominar “teoria do pós-modernismo”, e isso por si só já é um fato digno de nota. Trata-se, claramente, de uma classificação que inclui a si mesma e eu acho muito bom não ter que decidir se os capítulos que se seguem são uma investigação sobre a natureza da “teoria do pós-modernismo” ou apenas exemplos dela. (JAMESON, p. 14, 1996)

Para Jameson, “[...] a história de sucesso da palavra *pós-modernismo* deveria, sem dúvida, ser escrita em forma de *best-seller*” (p. 17). Ele, ainda, afirma que há tempos estávamos precisando, sem saber, de uma palavra como pós-modernismo. Era preciso encontrar um nome que permitisse organizar toda a gama de vivências contraditórias que ocorreram ao longo das últimas décadas. Os termos que eram utilizados anteriormente para definir nossa época – como pós-estruturalismo ou sociedade pós-industrial – acabavam por ser restritos para conter a significância e abrangência do novo pós-modernismo/pós-modernidade¹. Não encontramos, no entanto, apenas esse termo para designar assunto tão amplo. Vemos designações como “neomodernidade” (PROENÇA FILHO, 1988), “supermodernidade” (KODO, 2001), “modernidade líquida” (BAUMAN, 2001) ou “tardo-modernidade” (BARRENTO, 2001), mas em todos não há um uso exclusivo de um nome para o período histórico atual, no fim, apenas acrescenta-se um prefixo ou adjetivo à palavra modernidade. João Barrento diz que “o termo (tal como o de ‘moda’) deriva do latim modo (ablativo de *modus*), que refere àquilo que é de agora, do instante, recente ou circunstancial” (BARRENTO, 2001, p. 17). Assim, fica um questionamento um tanto paradoxal, como nomear algo que está presente, mas que é posterior ao agora?

Mesmo sendo algo aparentemente incoerente, parece que os indivíduos almejam algo dessa forma: diferente do que se faz e se apresenta no presente; e, para isso, deve-se nomear essa utopia de forma antagônica ao que se quer romper, ao passado/presente. No entanto, vemos que para alguns estudiosos o pós-moderno não se enquadra nesse pensamento. Para Linda Hutcheon, “[...] o

¹ O presente trabalho tratará, em certos momentos, os termos pós-modernidade e pós-modernismo como sinônimos. Cabe ressaltar que o segundo se refere às manifestações socioculturais do momento histórico em questão, enquanto o primeiro se aplica a esse período de forma geral.

pós-moderno não assinala uma mudança utópica radical [...]. Não existe, de forma alguma, nenhuma ruptura.” (HUTCHEON, 1991, p.16) Segundo a autora, vive-se uma era auto-reflexiva e paródica, irresoluta e contraditória, em que se questiona sua essência a partir de si própria:

[...] o pós-modernismo é um empreendimento fundamentalmente contraditório: ao mesmo tempo, suas formas de arte (e sua teoria) usam e abusam, estabelecem e depois desestabilizam a convenção de maneira paródica, apontando autoconscientemente para os próprios paradoxos e o caráter provisório que a elas são inerentes, e, é claro, para sua reinterpretação crítica ou irônica em relação à arte do passado. (HUTCHEON, 1991, p. 43)

Polêmicas e contradições à parte, a pós-modernidade apresenta-se como uma estrada que tem como destino novas ideias e pensamentos. Dá a intelectuais uma liberdade de pensar, e traz “[...] a promessa, assustadora ou excitante, de acabar com tudo o que podia ser considerado asfixiante, insatisfatório ou monótono no moderno, no modernismo ou na modernidade” (JAMESON, 1996, p. 18), enfim, em períodos passados. Vemos que, com o transcorrer do tempo, os debates sobre a pós-modernidade começam a entrar nos campos da linguagem. Esse tempo vivido caracteriza-se como algo irreal, ou melhor, uma realidade que acaba por parecer imaginária, virtual em si própria, uma era simulada e cibernética, em que encontramos diversos embates de discursos e que acaba por transmitir a ideia de que tudo é possível de se conseguir, conquistar e transformar. Por meio desse termo, podemos relacionar visões variadas e distintas, mas que apontam para direções em comum. Encontramos estudos nas artes, na arquitetura, no cinema, no design gráfico e industrial, todos resgatando subsídios e suportes teóricos nas pesquisas envoltas nesse período.

Um outro exemplo, que ganha, cada vez mais, destaque no campo dos estudos culturais e das comunicações, é o da ficção seriada. Núcleo temático que engloba o *corpus* desta pesquisa e que contempla diversas produções, em sua maioria absoluta áudio visuais, que trazem em suas narrativas representações de elementos tratados na pós-modernidade. Resumidamente, os estudos que dialogam com a pós-modernidade, podem corroborar com ideologias, podem servir de canal de transmissão de desejos ou ser aquilo que faltava para compreender desilusões. Com essa gama de leituras possíveis sobre nossa

época, vemos a possibilidade de conceber incontáveis percepções do nosso mundo.

2.1 Confronto e desconforto entre olhares

Várias abordagens se destacam ao se estudar a pós-modernidade. Uma delas, com certeza, é se de fato ela existe; se estamos trilhando novos caminhos ou se ainda permanecemos na estrada da modernidade. Essa é a base de defesa daqueles que apóiam a ideia de que nunca houve uma era pós-moderna, que nunca deixamos de ter os pés na estrutura e pensamento modernos. Para Gilles Lipovetsky, observamos na atual sociedade ocidental os mesmos pilares de sustentação que encontramos na modernidade, ele os chama de “axiomas constitutivos da modernidade” (LIPOVETSKY, 2004, p.54), que, estruturados desde o século XVIII, acabam sendo a base da cultura atual. Em entrevista dada a Marcos Flamínio Peres, ele afirma:

[...] o primeiro é o indivíduo, isto é, uma sociedade que reconhece os direitos do homem, com seu correlato, que é a democracia. O segundo elemento é o mercado: Adam Smith, a "mão invisível", já no século XVIII. E o terceiro elemento é a dinâmica tecnocientífica. Esses três elementos constitutivos da modernidade nunca chegaram a ser destruídos - apenas contestados ou desenvolvidos. (*apud* PERES, 2004, www.folha.com.br)

Para Lipovetsky (2004), empregar o termo “hipermodernidade” aos tempos atuais faz-se um ato coerente, não porque esses pilares mencionados deixaram de existir, pelo contrário, segundo ele, vivemos “a concentração e a radicalização dessas lógicas”. Dessa forma, vemos que, mesmo os pensadores que não creem que a pós-modernidade exista ou tenha existido e que a modernidade ainda permanece, admitem que ocorreram mudanças. Isso se comprova pela inclusão dos vários prefixos e adjetivos postos ao termo ou até mesmo estabelecendo um “ciclo pós-modernista” (PROENÇA FILHO, 1988, p. 14) da velha era moderna. Vale ressaltar as contradições encontradas sobre a pós-modernidade em sua própria teoria, mesmo nos estudos daqueles que afirmam não corroborar sua

existência. Um exemplo é o teórico Ihab Hassan (*apud* CONNOR, 1993), que defendeu e destacou em seus textos as semelhanças entre modernismo e pós-modernismo, mas, em revisão e reedição de um de seus livros, publica uma tabela elencando diversas oposições entre os dois períodos. Essa mesma contradição encontrada em Hassan é destacada por outro teórico, Steven Connor. Segundo ele,

[...] um dos problemas mais evidentes para quem tentar extrair da obra de Hassan uma definição do que o pós-modernismo poderia ser é a sua resoluta insistência em que “o espírito pós-moderno está enrodilhado no grande corpo do modernismo”. Isso nos faz ver o pós-modernismo como, em parte, uma espécie de vírus dionisíaco instalado no modernismo, tentando levá-lo aos extremos da insanidade e da autodissolução, e, em parte, como o secreto princípio interior do modernismo. (CONNOR, 1993, p. 93-94)

Em suas afirmações comparativas, Connor afirma que o modernismo “[...] [se] representou e foi representado como a vanguarda, opondo-se sem remorsos às entranhadas repressões do passado e transformado com heroísmo o destino humano” (CONNOR, 1996, p. 88), já Antoine Compagnon diz que “[...] do ponto de vista pós-moderno, o modernismo, que pertence doravante à tradição, é uma forma histórica entre outras, fornecendo também elementos a serem retrabalhados” (COMPAGNON, 2003, p. 110). Outro ponto a ser destacado é a observação feita por Connor, de que a partir da publicação do posfácio do livro de Hassan, onze anos após o lançamento de seu livro *The dismemberment of Orpheus: toward a postmodern literature*, o teórico aparenta mudar sua análise e se permite “ver o pós-modernismo como oposto ao modernismo, e não como reformulação dele” (CONNOR, 1993, p. 94). A tabela apresentada por Connor, a seguir, apresenta, de forma resumida, como Hassan desconstrói sua teoria acerca da pós-modernidade:

Tabela 1:

Modernismo	Pós-modernismo
Forma (conjuntiva/fechada)	Antiforma (disjuntiva, aberta)
Propósito	Espontaneidade
Projeto	Acaso
Hierarquia	Anarquia

Objeto de Arte/Obra Acabada	Processo/Performance/Happening
Distância	Participação
Síntese	Antítese
Presença	Ausência
Gênero/Fronteira	Texto/Intertexto
Significado	Significante
Paradigma	Sintagma
Narrativa/ <i>Grand Histoire</i>	Antinarrativa/ <i>Petit Histoire</i>
Código Dominante	Idioleto
Genital/Fálico	Polimorfo/Andrógeno
Metafísica	Ironia
Determinação	Indeterminação

Fonte: (CONNOR, 1993, p. 94)

Seja para Hassan, seja para qualquer outro teórico, antes de comparar dois períodos para estabelecer diferenças e características presentes em ambos, faz-se necessária a observação de alguns pontos. Para Lethen Helmut, “[...] a situação pós-moderna criou a possibilidade de ver o Modernismo como uma entidade fechada e bastante rígida. Se alguém quer desconstruí-lo, é preciso primeiramente homogeneizar o objeto para torná-lo desconstruível²” (HELMUT, 1986, p. 233). Portanto, para que o pós-moderno passe a existir, primeiro é indispensável ter em mãos um protótipo de modelo que fosse contrário ao da modernidade, sendo ele bem estruturado, poder-se-ia identificar e desconstruir essa “entidade”. Esse paralelo a ser traçado entre os dois momentos, estabelecer um modelo do moderno e fazer sua comparação a um outro atual, pós-moderno, pode ser encontrado nos estudos de vários autores, dentre eles, David Harvey faz relações com base na tabela concebida por Hassan, citando um dos modelos:

[...] os críticos literários modernistas de fato têm a tendência de ver as obras como exemplos de um ‘gênero’ e de julgá-las a partir do ‘código mestre’ que prevalece dentro da fronteira do gênero, enquanto o estilo pós-moderno consiste em ver a obra como um

² Tradução do autor a partir do original: The postmodern situation created the possibility to see Modernism as a closed and rather rigid entity. If one wants to deconstruct, one has to homogenize one’s object first so that it becomes deconstructible.

‘texto’ com sua ‘retórica’ e seu ‘idioleto’ particulares, mas que, em princípio, pode ser comparado com qualquer outro texto de qualquer espécie. (HARVEY, 2009, p. 49)

Connor, também, faz relação entre a literatura modernista, ao citar o “relativismo subjetivista” e ao objetivo de estabelecer a arte literária por meio de densos romances. Opostas a isso, obras pós-modernas acabam por abordar outras características, tais como as de serem rápidas, sucintas e descontraídas. No entanto, ele alerta sobre o fato de que o modernismo acaba por não respeitar integralmente ao modelo criado para enquadrá-lo. Tanto durante a modernidade, encontrar-se-iam obras e produções culturais que, à luz de nossos dias, poderiam ser rotuladas de pós-modernas, como atualmente inúmeras manifestações poderiam ter feito parte do contexto e da época do modernismo. Vale ressaltar que esse formato de estudo, comparacional e de confronto entre pares de duas supostas realidades, mesmo que frequente, não é a única e muito menos unânime. Uma das estudiosas que discorda desse método, por acreditar que ele não englobe a própria identidade constituída da pós-modernidade, é Linda Hutcheon. Para ela,

[...] grande parte do que foi escrito sobre o assunto assumiu fisicamente a forma de colunas opostas, normalmente intituladas ‘modernismo *versus* pós-modernismo’. Mas essa é uma estrutura que, implicitamente, nega a natureza híbrida, plural e contraditória do empreendimento pós-moderno. (HUTCHEON, 1991, p. 39)

Apesar das discordâncias em relação a esse método comparativo, um novo elemento, similar à tabela de Hassan, pode ser acrescentado ao presente estudo.

Tabela 2:

Modernidade	Pós-modernidade
Racionalidade	Crítica da razão/irracionalismo
Pensamento de unidade	Pensamento da “diferença”
Totalidades sistemáticas	Fragmentação assistemática
Estrutura	Desconstrução
Sentido ético	Vazio ético
Crítica das ideologias	Fim da ideologia
Vivência crítica da crise	Convivência acríica da crise

Superstição do “novo”	Reciclagens e revivalismos
Arte do profundo e do elementar	Arte do superficial e do acidental
Purismo estético	Ecletismo
Culto da originalidade	Culto da intertextualidade
Ironia séria	Paródia e humor

Fonte: (BARRENTO, 2001, p. 40)

A tabela apresentada por João Barrento traz uma polaridade bastante evidente entre os dois períodos em questão. Para a modernidade, ele destaca características como razão, unidade, pensamentos ideológicos e valor pela estética atual; do outro lado vemos referências a ideias completamente opostas para a pós-modernidade: irracionalismo, diferença, descaso com ideologias e um ecletismo estético. Podemos concluir, a partir de Barrento, que o período atual é uma quebra, bastante clara, com os tempos modernos. Exemplos disso podem ser encontrados em obras das artes plásticas, como as da corrente da *pop art* em que se excluíram os conceitos e códigos estéticos do passado e colocaram um fim à beleza como valor essencial da arte. Esse mesmo ecletismo estético dificulta a definição de algo que antes recebia nomes e identidade própria. Uma era a que primava pela originalidade, agora se forma pelo culto à intertextualidade; a ironia, antes utilizada com um fundo de verdade, buscando uma seriedade implícita, hoje não passa de paródia e uma alusão a piadas sem intenções algumas.

O seriado norte-americano *Lost* utilizou-se de uma narrativa fragmentada, a chamada *transmídia*³. O enredo aparentemente comum e já abordado em outras obras, tanto da literatura, do cinema e da televisão foi composta por inúmeras referências intertextuais, em que o leitor, para uma maior compreensão de seu código de significados, deveria desconstruir seus elementos para um melhor entendimento. Essas características correspondem com os itens apontados na segunda coluna da tabela, isso aponta o seriado na direção de características da pós-modernidade, isso será discutido no decorrer do trabalho.

³ Uma história em que sua narrativa é dividida e contada em diferentes meios de comunicação. Cada peça agrega mais conteúdo e informação ao todo.

Essa polarização, entre modernidade e pós-modernidade, faz-se evidente na tabela 1. Forma com antiforma, propósito com espontaneidade, leitura com desleitura, narrativa com antinarrativa, a coluna direita da tabela mostra prefixos de negação. Se antes, na modernidade, muitos conceitos eram centrados e estruturados, hoje, eles estão fragmentados e dispersos. O que era certo passou a ser incerto. A busca incessante pela diferença em relação ao outro deu lugar à auto-fragmentação. Assim, como um vidro quebrado em incontáveis pedaços, a pós-modernidade parece impor algo que dificilmente terá uma unidade. Mesmo aqueles que acreditam que a pós-modernidade é apenas um adendo do modernismo, demonstram que há algo de novo e diferente nos tempos atuais. Por mais que alguns aspectos de nossa atual realidade sejam, de certa forma, refrações do passado, nota-se que há nuances variadas daquilo que foi consolidado pelos modernos e, ainda, que se encontrem fundamentos da modernidade na vida do século XXI. Essas heranças modernas postas em vivências e realidades da sociedade atual acabam por ser diferentes daquelas de cem anos atrás, pois apresentam uma volatilidade característica da contemporaneidade.

Se na modernidade o que se tinha, ou supunha-se ter, era um sentimento de unidade, o grande ponto a ser destacado na pós-modernidade é a negação dessa unidade, um descentramento, uma desconstrução. Todo esse desmembramento de ideias, pontos de vista, conceitos, costumes e culturas hibridizadas, dificulta a tentativa de formar modelos sólidos para interpretar a realidade. É provável que isso teve início na própria modernidade. Uma bolha que foi inflando com o desenrolar dos acontecimentos e que a pós-modernidade teve o papel de estourar e estilhaçar todas as certezas, fragmentá-las. Assim é que *Lost* apresenta sua narrativa fragmentada não apenas na televisão, mas em vários outros meios de comunicação. Sua narrativa transmidiática proporcionou uma maior dificuldade em seus leitores para criar uma unidade. Além desse espalhamento midiático, o próprio enredo trabalhado no seriado traz uma mescla cultural e de costumes entre os personagens, que leva o espectador a, justamente, encarar a possibilidade e dificuldade de formar modelos identitários com base em modelos já estigmatizados. Tentar agrupar pedaços e formar uma experiência pós-moderna é um objetivo audacioso.

A ação de teorizar sobre a pós-modernidade já tem como base ideias e experiências complexas, como destaca Jameson. Torna-se obscura essa tentativa de teorização, por buscar e tentar conectar aquilo que, em sua essência, se constrói pelo desconexo, ou melhor, por múltiplas conexões. Teóricos como Jameson e Habermas escolheram uma abordagem marxista para suas análises sobre os acontecimentos e mudanças culturais de nossa época, porém, o próprio Marxismo acabou sendo alvo da quebra de conceitos da pós-modernidade. Não no sentido da dominação das forças conservadoras e dominantes, mas naquele em que todo o texto sobre a pós-modernidade, desde seu nascimento, está destinado a ser questionado, receber críticas e ser comparado a outros.

Da mesma forma, nesta pesquisa, serão feitas tentativas de identificar algumas facetas do indivíduo pós-moderno, um sujeito que não consegue se encontrar e que está imerso nesse sentimento imposto pela pós-modernidade, de que tudo é incerto, provisório e solúvel. Os tempos atuais estão convergindo para um modelo que não mais incorpora a realidade por meio da razão. Esse modelo, presente desde os gregos, retorna ao ponto de partida do princípio socrático de que não sabemos nada. Os efeitos disso, de se estar ciente de que não se sabe nada, de que tudo é provisório, podem ser vistos em alguns pontos. Primeiramente, podemos contrapor uma relativa humildade do pós-moderno comparada às pretensões modernistas, algo gerado talvez pela inocência moderna. Por meio dessa mesma inocência, os pensamentos modernos acabavam por acreditar em um mundo focado no racional, mas isso se apresenta como algo velho, perdido no tempo. O moderno agora aparenta mais ser antiquado do que moderno de fato. Na atualidade, sabe-se que se deve ser humilde, uma certeza quase inevitável por não se ter certeza de nada. Essa humildade tende a ser algo mais inevitável do que uma virtude alcançada, pois o foco contemporâneo está no funcional e não no ideológico.

No entanto, ao deixar de lado essa soberba ingênua ou inocente da era moderna, a pós-modernidade entre em um terreno novo, com um horizonte ainda a ser desvendado. Quando passa a dar voz aos que antes passavam despercebidos, ao invés de crer unicamente nos referenciais do passado. Outro ponto a ser destacado nesse término de certezas e modelos na pós-modernidade é a possibilidade de avançar em determinados aspectos por meios não

explorados anteriormente. Connor destaca, "[...] a boa notícia decorrente da formulação de Lyotard" (CONNOR, 1993, p. 33) de que a ciência, agora livre de limites ideológicos, pode dar "saltos não-ortodoxos" em seu desenvolvimento. Quando as possibilidades oferecidas por um modelo se esgotam, o primeiro sentimento é de desconforto, mas, após isso, o que se segue é chance de evoluir não só nos resultados, mas nos processos utilizados para essas conquistas. O sentimento torna-se ambivalente, o desconforto do fim de um modelo e a expectativa e a esperança de recomeçar e buscar o novo. A dúvida gerada, a partir disso, é se essa esperança é verdadeira ou se é um delírio de um período contraditório. Seja qual for a resposta, as chances desses saltos não-ortodoxos se concretizarem aumentam com o avanço da pós-modernidade. E esse aumento expande exponencialmente toda a ciência e tecnologia que nos circundam e que se intensificam a cada ano, provocam a sensação de que o tempo passa mais rapidamente. Os cenários urbanos, reais ou virtuais, mudam diante de todos em intervalos cada vez menores.

Outra característica da pós-modernidade a ser ressaltada é o que Stuart Hall chama de "compressão espaço-tempo" (HALL, 2001, p. 69). Segundo ele, as distâncias tornam-se cada vez mais curtas e o tempo que se leva para ir de um ponto a outro fica mais curto a cada dia, "[...] a aceleração dos processos globais, de forma que se sente que o mundo é menor e as distâncias mais curtas, que os eventos em um determinado lugar têm um impacto imediato sobre pessoas e lugares situados a uma grande distância". (HALL, 2001, p. 69). As pessoas passam a ser bombardeadas por uma quantidade enorme de informações em uma velocidade nunca antes experimentada. Toda a gama de conteúdos espalhados proporciona a possibilidade de criar e remodelar novos conteúdos de uma maneira descentralizada e que tendem a convergir para cada indivíduo como um líquido sendo derramado em um funil. Aqui podemos associar à conceituação de "modernidade líquida" citada por Zigmunt Bauman (2001), em que ele descreve nosso tempo como algo que não mantém sua forma com facilidade, "enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo, [...] os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la" (BAUMAN, 2001, p. 8). O transcorrer da vida pós-moderna dá uma maior

importância ao tempo, ela se mostra fluida. Assim como os líquidos, cada instante é um ponto passível de mudança, as “descrições de líquidos são fotos instantâneas, que precisam ser datadas” (BAUMAN, 2001, p. 8). Uma prova dessa rápida mutabilidade dos tempos atuais, para citar apenas um exemplo, é a própria *internet*. A grande popularização se deu na primeira década do século XXI, mas basta retrocedermos apenas 5 anos do início desse salto, para notarmos que ela apenas engatinhava na transmissão de informações. Mesmo hoje, na segunda década do século, os últimos 15 anos parecem ter acontecido há muito tempo. A partir desse pensamento, surge um novo desafio ao se estudar a pós-modernidade.

Segundo Lyotard (2011, p. 3), a idade dita pós-moderna teve início no final da década de 1950. Lá se vão 60 anos. Se a ambição de dar uma definição a esse novo tempo já possui suas dificuldades, o fato de não deixar os estudos e observações obsoletos vem somar à equação. Afinal, qual pós-modernidade será enfocada, a da década de 1970 ou a do século XXI? E mesmo essa que está sendo pesquisada, atualmente, terá relevância em cinco ou dez anos? Dentre os vários itens relacionados por Lyotard em sua obra *A condição pós-moderna*, um que contribui para os estudos da pós-modernidade, foi o de atribuir um período histórico a ela. Raimundo Rajobac e Simone Romani afirmam que “[...] em Lyotard, a Pós-Modernidade configura-se como um estado da cultura, posterior às transformações que afetaram não somente as ciências, mas, também, a literatura, as artes e, sobretudo, os paradigmas do conhecimento e a organização da vida no Ocidente” (RAJOBAC & ROMANI, 2011, p. 11). Assim, pode-se ter um ponto inicial como referência aos estudos dessas mudanças.

Outro item a ser apontado devido à compressão do tempo e a quebra de conceitos pós-moderna, é a perda da historicidade. Todas as novidades que surgem a cada momento ganham cada vez mais evidência e importância para os indivíduos e esses acabam por “perder” sua memória histórica. Isso acaba provocando a impressão de que se vive uma época em que fatos inéditos da humanidade foram vividos. De que o agora é o tempo em que tudo mudou e o que aconteceu já não merece tanta atenção. Algo que, para Stuart Hall, beira o exagero. Nas palavras dele:

[...] eu não quero negar que passamos por profundas mudanças qualitativas entre aquela época e agora. Hoje há, portanto, algumas características muito desconcertantes na cultura contemporânea que, certamente, tendem a superar os conceitos críticos e teóricos gerados no início do período modernista. Temos, nesse sentido, que atualizar constantemente nossas teorias e estar a lidar com novas experiências. Aceito também que essas mudanças podem constituir novas posições subjetivas e identidades sociais para as pessoas. Mas eu não acho que haja qualquer coisa absolutamente nova e unificada como a condição pós-moderna. É uma outra versão dessa característica de amnésia histórica da cultura americana - a tirania do Novo. (HALL, *apud* MORLEY & CHEN, 1996, p. 133)⁴

Em entrevista, Hall faz alusão ao foco de sua análise da contemporaneidade, de que a pós-modernidade é algo tipicamente ocidental e, principalmente, norte-americana. Segundo ele, muitas comunidades, em vários locais do mundo, nem ao menos entraram na modernidade. A onda da pós-modernidade não atingiu todos os lugares do globo. Pode-se dizer que a cultura norte-americana pode disseminar seus conceitos e definições de contemporaneidade pelo mundo, por meio da ideologia agregada ao fenômeno da pós-modernidade. A presença de algo ideológico fica clara quando Hall (*apud* MORLEY & CHEN, 1996) afirma existir a ideia de que vivemos o fim dos tempos, “[...] a história acaba conosco e não há lugar para se ir depois disso”. (p. 134)⁵ O fim da história dentro da pós-modernidade é vista de maneira parecida por outro teórico, Anthony Giddens. Para ele, existem discursos nos fatos apontados por outros como sendo, supostamente, comprovantes do fim da história na pós-modernidade. Giddens afirma:

[...] uma pluralidade de histórias pode ser escrita, e estas não podem ser ancoradas por referência a um ponto arquetípico (tal como a ideia de que a história tem uma direção evolucionária). A história não deve ser equacionada à “historicidade”, pois esta

⁴ Tradução do autor a partir do original: I don't mean to deny that we've gone through profound qualitative changes between then and now. There are, therefore, now some very perplexing features to contemporary culture that certainly tend to outrun the critical and theoretical concepts generated in the early modernist period. We have, in that sense, to constantly update our theories and to be dealing with new experiences. I also accept that these changes may constitute new subject-positions and social identities for people. But I don't think there is any such absolutely novel and unified thing as the postmodern condition. It's another version of that historical amnesia characteristic of American culture—the tyranny of the New.

⁵ Tradução do autor a partir do original: History stops with us and there is no place to go after this.

última está claramente ligada às instituições da modernidade.
(GIDDENS, 1991, p. 55)

O autor diz que essa equivalência, feita pelos marxistas, atribui de maneira errônea uma unidade ao desenvolvimento histórico e, também, uma falha ao tentar identificar de maneira adequada as qualidades específicas da modernidade. Giddens (1991) assegura que não se deve sustentar o discurso de alguns teóricos pós-modernos de que o momento atual é o período marcado pelo término dos relatos históricos. Dessa maneira, seria mais correto afirmar que se está perdendo a historicidade e não tentar prever o fim da história. Todas as ações práticas desenvolvidas no meio do capitalismo, tanto no meio econômico como cultural e a supervalorização das novidades de nosso tempo são elementos que estariam na base dessa perda da historicidade. Jameson definiu a exposição desses fatores e seu resultado como o “sintoma singularmente privilegiado” (JAMESON, 1996, p. 14) de nossa era. Para ele, discutir acerca dos elementos que giram em torno da “teoria do pós-modernismo”, seria um meio de realizar uma recuperação histórica nas pessoas que perderam a capacidade de pensar historicamente. Dentre as várias tentativas desesperadas de se buscar uma possível recuperação,

[...] a teoria do pós-modernismo é uma dessas tentativas: o esforço de medir a temperatura de uma época sem os instrumentos e em uma situação em que nem mesmo estamos certos de que ainda exista algo com a coerência de uma “época”, ou *Zeitgeist*, ou “sistema”, ou “situação corrente”. A teoria do pós-modernismo é, então, dialética, pelo menos na medida em que tem a sagacidade de usar essa incerteza como sua primeira pista e agarrar-se a esse fio de Ariadne em seu caminho através de algo que talvez não se revele, no fim das contas, um labirinto, mas um *gulag*, ou talvez um *shopping center*. (JAMESON, 1996, p. 15)

Estamos diante de diversos caminhos, esses que nos levam a tantos outros. Devemos usar esse fio de Ariadne e percorrê-los, senão todos, pelo menos alguns.

2.2 Uma bússola com vários nortes

A obra de Lyotard, que identifica o período de ascensão da pós-modernidade no final da década de 1950, foi uma encomenda feita pelo presidente do Conselho de Universidades de Quebec, com o objetivo de fazer uma exposição acerca do saber nas sociedades contemporâneas categorizadas como desenvolvidas. Assim, o livro *Condição Pós-Moderna* (2011) apresenta um viés da pós-modernidade nas produções científicas e não nas manifestações culturais. Sua linha central se baseia na queda das metanarrativas, para Carlos Ceia “uma metanarrativa assume o sentido de uma grande narrativa, uma narrativa de nível superior, capaz de explicar todo o conhecimento existente ou capaz de representar uma verdade absoluta” (www.edtl.com.pt). Essa definição atribui aos manuais e compêndios da ciência ou campo do saber (marxismo, feminismo, economia) um *status* de metanarrativa, ou seja, algo que representa a verdade sobre determinada área de conhecimento.

Para Lyotard, os moldes dos relatos legitimadores acabaram se perdendo na pós-modernidade. No seu ponto de vista, duas grandes metanarrativas serviram de guia para a produção científica da modernidade, “[...] duas grandes versões de relato de legitimação; uma mais política, outra mais filosófica” (LYOTARD, 2011, p. 58). Uma delas, a que teria como sujeito “a humanidade como herói da liberdade”, isso por meio do conhecimento e do saber científico. O avanço do saber levaria o sujeito à sua libertação. A outra viria de um idealismo alemão, surgido com a Universidade de Berlim, na primeira década do século XIX, tinha como princípio “buscar a ciência em si mesma”, uma busca pela verdade e não pela liberdade.

O pensamento pós-moderno parece não mais seguir ou ter um foco ideológico em sua trajetória, o que impulsiona os passos dessa pós-modernidade seria o foco no racional, no funcional e no econômico. A prática pós-moderna parece exigir uma resposta objetiva a quaisquer ações: o que se ganharia fazendo isso? Qual será a serventia disso para mim? Esse pragmatismo rompe com os modelos do passado, pois as respostas a esses questionamentos sempre ofereciam valores como suporte. Essas questões que a pós-modernidade nos

impõe entram em choque com a busca de valores que, por séculos, motivaram o indivíduo a seguir em frente. Podemos identificar um momento histórico em que a organização do mundo de forma simbólica foi abalada. A queda do Muro de Berlim marcou o fim da divisão entre o ideal comunista e o capitalista. Dez anos antes desse acontecimento, Lyotard afirmou:

[...] o grande relato perdeu sua credibilidade, seja qual for o modo de unificação que lhe é conferido [...]. Pode-se ver neste declínio dos relatos um efeito do desenvolvimento das técnicas e das tecnologias a partir da Segunda Guerra Mundial, que deslocou a ênfase sobre os meios da ação de preferência à ênfase sobre os seus fins; ou então o redobramento do capitalismo liberal avançado após seu recuo, sob a proteção do keynesianismo durante os anos 1930-60, renovação que eliminou a alternativa comunista e que valorizou a fruição individual dos bens e dos serviços. [...]. O impacto que, por um lado, a retomada e a prosperidade capitalista e, por outro lado, o avanço desconcertante das técnicas podem ter sobre o estatuto do saber é certamente compreensível. (LYOTARD, 2011, p. 69)

Mesmo considerando a queda do Muro um marco na história, é possível identificar outros fatos, ocorridos muito antes, que apontam para a direção de que a pós-modernidade não é algo atual, da contemporaneidade apenas, mas algo que teve seu início há décadas e que presenciamos a crista de uma onda na história. Na década de 1920, Sigmund Freud afirmou que o homem sofreu impactos que mudaram a maneira de se ver, ele os chamou de “três severos golpes no narcisismo universal do homem” (FREUD, 1969, p. 174). Segundo ele, o primeiro foi quando Nicolau Copérnico disse que a Terra não ocupava o centro do universo. O outro foi o provocado pelos estudos de Charles Darwin, os quais afirmavam que o homem, como ele é hoje, é o resultado de uma evolução animal. O terceiro acabou sendo provocado pelos próprios estudos de Freud acerca da psicanálise. A descoberta do inconsciente e dos processos a ele relacionados mostrou que o ego não era mais o “dono” do corpo que habitava.

Algo semelhante ao que Freud identificou foi feito por Stuart Hall, quase um século depois, ao descrever a fragmentação da identidade do sujeito pós-moderno, não por sua desagregação, mas por seu deslocamento. Hall assevera que “[...] esse deslocamento [pode ser descrito] através de uma série de rupturas nos discursos do conhecimento moderno” (HALL, 2001, p. 34). A partir disso, Hall

faz, com base nos estudos da teoria social e das ciências humanas, o “descentramento final do sujeito cartesiano”, e propõe cinco descentramentos do sujeito. O primeiro seria o marxismo, que coloca as relações econômicas como algo superior e responsável pelo dinamismo social e não o homem. A descoberta do inconsciente por Freud também está nos descentramentos de Hall, com ela, demonstrou-se que nossas identidades já não são unificadas e fixas com base na razão cartesiana, “[...] nossa sexualidade e a estrutura de nossos desejos são formadas com base em processos psíquicos e simbólicos do inconsciente” (HALL, 2001, p. 36). O terceiro descentramento focou os estudos sobre Linguística de Ferdinand de Saussure, que entende que a língua não é apenas um sistema individual, mas sim social. Comunicar-se por meio de uma língua não é apenas um ato de expressão dos pensamentos, mas é um gatilho para exteriorizar todo o repertório de significados agregados à própria língua e aos sistemas culturais. O quarto está relacionado à contribuição do filósofo e historiador francês Michel Foucault sobre o tipo de poder que ele denominou “poder disciplinar”. O objetivo desse poder em específico consiste em “[...] manter as vidas, as atividades, o trabalho, as infelicidades e os prazeres do indivíduo, assim como sua saúde física e moral, suas práticas sexuais e sua vida familiar, sob estrito controle e disciplina” (HALL, 2001, p. 42). O último dos cinco descentramentos foi o impacto gerado pelo feminismo, que proporcionou novos olhares sobre as instituições e os comportamentos humanos.

Os impactos no narcisismo apontados por Freud e os descentramentos do sujeito por Hall, foram responsáveis pela quebra de conceitos e paradigmas sociais que antes pareciam inabaláveis, mostraram aos sujeitos que não há mais certezas absolutas e que a sensação de se estar no controle de algo é uma mera ilusão. Assim, como essas foram novas leituras do mundo, outras nos rodeiam e outras surgirão. Hoje, encontramos pessoas que ditam a todos (ou a ninguém) como é o mecanismo do mundo e para onde ele nos levará. Alguns são ouvidos, outros não. Isso seria uma maneira de reafirmar o fim das metanarrativas mencionado por Lyotard. Não se vê mais uma unidade, apenas fragmentos do mundo que nos circunda. Torna-se necessário encontrar um todo nos próprios pedaços espalhados na realidade de cada um. A fragmentação acaba por ser a unidade em si.

A narrativa transmídia, em especial a de *Lost*, mostra como uma história se despedaça e se espalha por diferentes meios de comunicação, cabendo ao leitor encontrar a unidade a partir do seu ponto de vista. Vê-se que o sentimento que se tem é o de estar à deriva, pois as filosofias estruturadas no passado parecem desmoronar, não há mais um alicerce ideológico para dar sustentação às práticas sociais. O indivíduo pós-moderno se vê assim, sem uma base de valores, diferente de outros tempos, em que essa base guiava os passos de quem se apoiava nela. O período atual proporciona um questionamento a tudo e a todos, não há uma certeza absoluta. O caminho percorrido nessa trilha é como um andar sobre ovos, em que o peso das dúvidas e questionamentos gerados, por mais leve que seja, pode rachar sua sustentação. O que guia o sujeito não são mais as grandes narrativas, mas a prática objetiva que o mercado e o consumismo nos exigem. Isso pode acarretar o apagamento de projetos de vida, algo com uma essência heróica, e que para Ernest Becker (1995), está no interior de todo o ser humano. Se antigamente, a sociedade permitia e oferecia oportunidades para concretizar atos de heroísmo individual, na atualidade qualquer projeto mais audacioso, com um objetivo de proporcionar mudanças significativas, é desacreditado, muitas vezes, ridicularizado e deixado de lado. Essa prática, faz com que essas pessoas desistam de alcançá-los e acabem se voltando para o que o mercado realmente quer deles: o consumo. Segundo Becker,

[...] na nossa civilização, em todo caso, em especial na era moderna [contemporânea], o heróico parece grande demais para nós, ou nós parecemos pequenos demais para ele. Diga a um jovem que ele tem o direito de ser herói, e ele ficará ruborizado. Disfarçamos a nossa luta acumulando números numa conta bancária para refletir em particular o nosso senso de valor heróico. Ou tendo apenas uma casa um pouco melhor no bairro, um carro maior, filhos mais inteligentes. Mas por baixo disso pulsa a ânsia pela excepcionalidade cósmica, por mais que a disfarçamos em empreendimentos de menor amplitude. (BECKER, 1995, p. 18)

Antes, os sonhos tinham suas limitações impostas pela natureza que era posta diante de todos. A partir dela, mitos foram criados, lendas e fábulas eram contadas como lições de moral e exemplos de conduta. Atualmente, a natureza toma o lugar de pano de fundo, as histórias são adaptadas para o cinema e têm como propósito o lucro das bilheterias.

A modernidade, ainda, apresenta aquilo que Jameson chamou de “zonas residuais”, em que convivem o velho, o antigo, os mitos, o fantasioso. Além disso, a sociedade tem sua crença na razão e na ciência, na capacidade delas dissiparem a bruma do desconhecido e de mostrar os mitos apenas como algo supersticioso. Na atualidade, não temos (ou pelo menos pensamos assim) mais nenhuma bruma à nossa volta. Temos a ilusão de conhecermos e sabermos tudo. A natureza não apresenta mais nenhum mistério, ela simplesmente perdeu a graça. Para Jameson, “[...] o pós-modernismo é o que se tem quando o processo de modernização está completo e a natureza se foi para sempre”. (JAMESON, 1996, p. 13) O lugar da natureza foi ocupado pelo cultural. Ela passou a ser uma “segunda natureza”. Jameson sugere em sua análise que a cultura não é mais algo utilizado pelo capitalismo para a promoção da venda de mercadorias, ela própria virou um produto. A cultura passou a ser o principal atrativo a ser utilizado pelo capitalismo, afinal “[...] o pós-modernismo é o consumo da própria produção de mercadorias como processo” (JAMESON, 1996, p. 14). Com a pós-modernidade, parece não haver uma distinção entre a natureza e cultura, a economia, com todo o seu consumismo, e a produção cultural movimentando esse mercado, criam algo homogêneo, indistinto para quem está imerso nesse mecanismo. Essa indistinção acaba por englobar todo o emaranhado de vozes, de narrativas, mas é justamente esse conglomerado que acaba nos desnorteando, não há um apontamento que indique uma direção, seja ela certa ou errada. Sem um julgamento de como se deve agir, fica a sensação de que tudo é permitido. Louis Kodo, ao se questionar sobre o que vê nesse mundo, responde:

- Vê-se que toda ponderação só serve aos carniceiros;
- que a amabilidade sem nódoa pode emboscar o amante,
- que só os vícios podem levar à honra; [...]
- que a tirania é um dom e que ela deve ser alcançada;
- que *aparecer* é o único bem; [...]
- que os juízos devem se entregar à lascívia;
- que a não-indignação é o grande critério para se manter no jogo;
- que o inferno e todas as maldições moram aqui ao nosso lado;
- que o homem não tem natureza e que sua única condenação é comer; [...]
- que a morte é morte... nada mais;
- que toda a história é uma grande brincadeira [...] (KODO, 2001, p. 21-22)

A pós-modernidade se mostra como a era em que as crenças e os valores foram desprestigiados. Vivemos as duas faces de uma moeda. De um lado, o mal estar de viver no centro desse furacão de inversões, do outro, o de andar em um caminho com obstáculos já ultrapassados e com várias bifurcações que nos levam a renovações e descobertas. A condição colocada pela pós-modernidade, com essa propensão de desmerecer as imagens e tradições culturais e religiosas, proporcionou um fim a uma aceitação inquestionável de dogmas religiosos e culturais. As ambiguidades da contemporaneidade foram responsáveis por derrubar, tanto regras medievais da moral cristã quanto as presunções modernistas. Ao mesmo tempo em que, esse término de certezas, invoca um amedrontamento e uma espécie de ameaça, ele também traz a possibilidade de mudanças. No futuro, o período chamado por nós de pós-modernidade, poderá não ser encarado apenas como um braço da modernidade, mas como um marco divisório, quando se deixou para trás certezas já fatigadas e a busca e descobertas de novos caminhos se mostrou como uma trajetória da evolução de nossa cultura.

Como em todo momento histórico, marcado como divisor de águas entre um período e outro, os indivíduos das sociedades que presenciaram tais momentos sofrem dificuldades. Para o homem da contemporaneidade, não é diferente, a liberdade oferecida pela crise das metanarrativas e o sufocamento da natureza teve um preço, e esse está sendo cobrado à sociedade contemporânea sob a forma de um sentimento de incertezas, inquietudes e o fim da tranquilidade. Todos os caminhos se apresentam abertos a serem explorados, mas não se sabe qual deles é o melhor a ser seguido. Esse sufocamento, ainda, deve ser enfrentado sozinho, não há como contar com o outro. Como o psicanalista Jurandir Freire Costa afirma, “[...] qualquer parceria se tornou precária” (COSTA, 1999), ter alguém ao lado não significa ter um colaborador e sim um instrumento para se alcançar algo. Segundo Costa, “[...] tornamo-nos uma multidão anônima, sem rosto, raízes ou futuro comum. E, se tudo é provisório, se tudo foi despojado da dignidade que nos fazia querer agir corretamente, quem ou o que pode apreciar o ‘caráter moral’ de quem quer que seja?” (COSTA, 1999). Sem nenhuma certeza, o espetáculo da vida contemporânea torna-se uma obra sem diretor, não há como saber o fim da história, “o palco foi tomado pela plateia”

(KODO, 2001, p. 11). Analogamente a isso, vemos, principalmente em seriados televisivos, a crescente prática da cultura participativa, em que as pessoas, leitores e espectadores das inúmeras histórias contadas diariamente pelas televisões do mundo todo, comunicam-se e geram conteúdo que se incorpora à narrativa ficcional.

Lost, por exemplo, teve uma enciclopédia virtual, a *Lostpedia*, para agrupar todos os temas que a série tratou. Todo o conteúdo do portal foi inserido ou ampliado por pessoas que faziam parte da audiência do seriado, pessoas da plateia. As excitações proporcionadas pelo desenvolvimento da era pós-moderna, o fato dessa plateia ter tomado o palco, tudo acabou por se desgastar e perder o sentido. O indivíduo contemporâneo, sozinho, vê, novamente, qualquer chance de concretizar atos significativos, heróicos, ser descartada. Não há mais uma obra criada por um indivíduo. Tudo passa a ser coletivo. Restou à sociedade derrubar crenças e culturas construídas no passado. Hoje, como afirma Slavoj Žižek, “[...] cultura talvez seja o nome que damos a todas as coisas que fazemos sem realmente acreditar nelas, sem levá-las a sério” (ŽIZEK, 2004, www.folha.com.br). Sem algo em comum para se acreditar e seguir, não se sabe em que focar as ações do futuro. Não é possível encontrar o norte nessa bússola descompassada.

Contraditória em sua essência, a pós-modernidade mostra situações que possibilitam a integração, em um sistema fragmentado que aparenta ser imutável. Podemos encontrar ações que vão no sentido oposto às quebras das metanarrativas, atos que têm como propósito não a fragmentação, mas a união de conhecimentos e saberes. Um exemplo dessa audacidade pode ser encontrada na área da física, a chamada “teoria do campo unificado”. Termo proposto por Albert Einstein propõe unir em um único termo todas as forças fundamentais da natureza – gravitacionais, eletromagnéticas e nucleares. Nas ciências sociais, encontramos a tentativa do Ocidente em mesclar suas culturas e espiritualidades com as do Oriente, agregar às crenças religiosas em um panorama mais amplo e geral. Vemos, também, um grande movimento em termos ambientais e ecológicos, uma preocupação quase neurótica em relação à preservação de espécies da fauna, da flora e das agressões do homem ao meio em que ele habita. Diferente do crescimento econômico moderno, com fábricas e indústrias a todo vapor, hoje muitos buscam o desenvolvimento sustentável e

produtos naturais, livres de qualquer processo industrial. A globalização, o uso intenso e crescente da internet e das redes de comunicação tem o efeito de “[...] enfraquecer ou solapar formas nacionais de identidade cultural” (HALL, 2001, p. 73), mas, por outro lado, ela oferece a oportunidade de integrar um sentimento e uma linha cultural capaz de estar acessível a todos.

Resumidamente, o que vale ressaltar é que a queda das metanarrativas, essas que ditavam e embasavam o comportamento e modos de viver de muitas sociedades, teve o lado positivo de possibilitar que outros discursos ganhassem vida e evoluíssem. Na sociedade pós-moderna, a diversificação de pensamentos, ações e culturas, faz com que possamos encontrar desde “vestígios de velhos avatares” (JAMESON, 1996, p. 16) do modernismo e até mesmo do realismo, como profetas travestidos ora de pessoas respeitáveis, ora como loucos, que cantam o futuro da humanidade, ou o fim dela, todos eles convivendo e compartilhando comumente o mesmo meio social. Como Jameson comparou, a pós-modernidade é um grande *shopping center*, onde podemos encontrar nas vitrines novas ideologias, discursos, crenças e costumes. Todos somos livres para entrar na loja ou na franquía que quisermos, livres para consumir (in)certezas postas a nós como coisas eternas.

2.3 O virtual como real

Pensar na existência do real nunca foi uma tarefa fácil. A pós-modernidade intensifica essa dificuldade. Vemos uma crescente aparição dos signos que envolvem o ser humano ao longo do tempo, todos eles intermediando a compreensão de quem recepciona tais signos e o real. Isso proporcionou a necessidade de uma ampliação do nível de assimilação dos símbolos e imagens que chegam a todos pelos diversos meios que nos circundam. Vemos a televisão, desde o seu surgimento, há mais de 60 anos, cada vez mais popular. Já se encontra presente em quase todos os lares, cerca de 97% no Brasil e nos

Estados Unidos em 2011⁶. A *internet*, em duas décadas de uso comercial e constante evolução em transmissão de conteúdos e informação, pode ser acessada em qualquer lugar, simultaneamente a outras ações de seu usuário. Preferimos ver o mundo através de telas de *led* do que erguer a cabeça e olhar ao redor. Segundo Jean Baudrillard (1991), vivemos um tempo em que estamos tão focados nos signos, que ao mesmo tempo nos afastamos do real, não há mais a necessidade de se ter um referencial na realidade dos signos transmitidos. Aparentemente não se precisa mais encarar a realidade; uma nova, na qual vivemos, plaina sobre essa que, cada vez mais, fica mais distante. Para Baudrillard, a imagem "[...] não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro" (BAUDRILLARD, 1991, p. 13). Vivemos nessa "hiper-realidade", composta por elementos simbólicos, sígnicos, por palavras e imagens, nos quais todos colocam a característica de serem mais reais do que o próprio real. Segundo o autor, isso "[...] não se trata de uma representação falsa da realidade (a ideologia), trata-se de esconder que o real já não é o real e, portanto, de salvaguardar o princípio de realidade" (BAUDRILLARD, 1991, p. 21). Semelhante às quedas das metanarrativas, um embaralhamento dos conceitos de valores é ocasionado com essa intensa simulação da realidade. Podemos ver isso quando nos deparamos com um entrelaçamento simbólico entre elementos que, antes, mostravam-se contrários entre si. Um exemplo muito corriqueiro nos tempos atuais se encontra na política, em que vemos as ideologias da direita e da esquerda se misturarem e em certos momentos nem ao menos conseguimos distinguir qual é qual.

A cobertura feita pela mídia no atentado ao *World Trade Center*, em Nova Iorque no ano de 2001, levou ao mundo imagens transmitidas ao vivo, assim como os vários documentários sobre o ocorrido, levaram aos telespectadores a sensação de que se estava diante de cenas de um filme. O intervalo entre as colisões do primeiro e do segundo edifício proporcionaram às emissoras do todo o mundo a possibilidade de transmitir imagens em tempo real de um avião entrar literalmente dentro do prédio do WTC. Todo esse espetáculo pode ser utilizado tanto para mostrar que os Estados Unidos não são invulneráveis, como também

⁶ Disponível em <http://g1.globo.com/economia/noticia/2012/09/numero-de-casas-com-tv-supera-odas-que-tem-geladeira.html> e <http://publico.pt/media/noticia/primeira-vez-em-20-anos-ha-menos-casas-com-televisoes-nos-eua-1492714>. Acesso em 03-01-13.

que os radicais islâmicos idolatram a violência. No fim das contas, tudo é composto pela imagem que é composta por signos. Isso é o tempo do simulacro pós-moderno de Baudrillard.

As controvérsias e divergências de ideias estão presentes nos conceitos propostos por Baudrillard de que a realidade afunila em direção aos simulacros hiper-reais. Hutcheon afirma que "[...] apenas descartar a realidade, conforme faz Baudrillard, não equivale a provar que ela foi degenerada transformando-se em hiper-realidade" (HUTCHEON, 1991, p. 288). Ao invés disso, ela diz que o pós-modernismo "[...] sugere que tudo aquilo que sempre tivemos para trabalhar é um sistema de signos, e que chamar a atenção para isso não é negar o real, mas lembrar que apenas *atribuímos sentido* ao real dentro desses sistemas de significação" (HUTCHEON, 1991, p. 288). Assim, podemos notar que não é de hoje que a fronteira entre o real e os signos vem se desgastando. E essa corrosão, intensificada pelo tempo, fica mais clara agora, quando percebemos que o real e o virtual estão integrados e indissociáveis. Afinal, "[...] só podemos conhecer o real, especialmente o real do passado, por meio de signos" (HUTCHEON, 1991, p. 288).

Todo esse ostensivo jogo simbólico que presenciamos na pós-modernidade vem para ocupar o lugar das certezas modernas. E a amplitude que esse jogo alcança ganhou novas dimensões com o avanço constante da *internet*, com sua característica peculiar de não centralizar ou particularizar a produção de conteúdos ou a veiculação desses. Hoje, podemos encontrar imagens, vídeos, textos, histórias e notícias produzidas por milhões de pessoas ao redor do globo. E elas não produzem apenas, mas também, compartilham, editam, transformam e consomem de inúmeras maneiras possibilitadas pelos meios de comunicação atuais. Um exemplo disso, citado por Henry Jenkins (2009), ao relatar que, após os atentados do 11 de setembro, a rede de televisão CNN, em uma de suas reportagens, divulgou uma manifestação antiamericana com várias imagens do terrorista Osama Bin Laden impressas em faixas e *banners*. O detalhe estava em um personagem ao lado do terrorista - Beto, do programa infantil Vila Sésamo. Isso teve repercussão mundial e os criadores do programa, a *Children's Television Workshop*, ameaçaram tomar medidas legais. O mais interessante está na origem de tudo isso. Um jovem filipino criou em seu *site* uma imagem da sátira

"Beto é do mal", e colocou a imagem do personagem ao lado do terrorista, em outra, ele com trajes da *Ku Klux Klan*, dentre outras. Os manifestantes, em Bangladesh, ao preparar os materiais de sua passeata, pegaram várias imagens de Bin Laden na *internet* e uma delas era com Beto. Algo que tinha como objetivo o lazer e o humor de um jovem, publicando, em seu simples e nada difundido *site*, a imagem de Beto ao lado de Bin Laden deixou de ser um simulacro e se aproximou de ser real. Jenkins diz: "[...] acho que tudo isso chegou perto demais da realidade... 'Beto é do mal' e seus seguidores sempre estiveram controlados, longe dos grandes meios de comunicação. Essa questão os trouxe ao conhecimento público." (JENKINS, 2009, p. 29)

Mesmo estando imerso em uma infinidade de conteúdos, essa fábrica de simulacros, mesmo antes da *internet*, já estava a pleno vapor. Desde panfletos feitos em garagens até em filmes amadores gravados e editados em fitas VHS, portanto, por maior que seja a quantidade de informações que seja absorvida hoje, ela será apenas gotas perto de todo esse oceano que não pára de crescer. Navegamos nesse oceano e estamos conectados uns aos outros, todos bebemos desse líquido cheio de significados, sendo que cada um o absorve de maneira diferente e pessoal. São essas interligações, juntamente com esse "dilúvio de informações", que provocam um transbordamento desse imenso reservatório. Pierre Lévy afirma que:

[...] As telecomunicações geram esse novo dilúvio por conta da natureza exponencial, explosiva e caótica de seu crescimento. A quantidade bruta de dados disponíveis se multiplica e se acelera. A densidade dos links entre as informações aumenta vertiginosamente nos bancos de dados, nos hipertextos e nas redes. Os contatos transversais entre os indivíduos proliferam de forma anárquica. É o transbordamento caótico das informações, a inundação de dados, as águas tumultuosas e os turbilhões da comunicação, a cacofonia e o psitacismo ensurdecido das mídias, a guerra das imagens, as propagandas e as contra-propagandas, a confusão dos espíritos. [...] O segundo dilúvio não terá fim. Não há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações. Devemos aceitá-lo como nossa nova condição. Temos que ensinar nossos filhos a nadar, a flutuar, talvez a navegar. (LÉVY, 1999, p. 13-15)

Essa comparação do ciberespaço e do mundo virtual com a metáfora do oceano parece se encaixar perfeitamente, haja vista os termos utilizados pelas

pessoas para designar o uso desse "lugar" e das ferramentas que ele dispõe. Todos navegam pela *internet* ou *surfam* na *web*. Não só na utilização dos verbos, mas na própria comparação dimensional. O homem no meio de um oceano acaba por ser um ponto insignificante na imensidão líquida. O mesmo acontece com aquele navegante, ao estilo Amir Klink⁷, que desbrava, em uma humilde embarcação, todo o conteúdo informacional que o circunda, sem nem ao menos conseguir avistar o fim dele. Ao chegar a um horizonte aparentemente inalcançável, encontramos novos oceanos e outras pessoas com seus barcos na mesma situação em que estamos. Os que se encontram nesse mar, sentindo uma solidão e um sentimento de isolamento, acabam por ver o "[...] fino enredamento dos humanos de todos os horizontes em um único e imenso tecido aberto e interativo" (LÉVY, 1999, p. 14) e como ele pode proporcionar situações novas e geradoras de esperanças. Esse contato que é feito entre pessoas, que estão distantes fisicamente, mas conectadas por esse mar de informações e conteúdos, proporcionou a concretização de uma índole pós-moderna, a de acabar com a crença em algo com um sentido único e global. Hoje, não é possível encontrar verdades absolutas e universais, discursos que tragam uma realidade una, pois qualquer mensagem se mostra composta por inúmeras outras. Como afirma Lévy,

[...] a nova universalidade não depende mais da autosuficiência dos textos, de uma fixação e de uma independência de significações. Ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente. (LÉVY, 1999, p. 15)

O lugar das grandes narrativas foi ocupado por essa teia de infinitos discursos que se inter cruzam e constroem uma malha de significados, tudo isso alimentado, modificado e consumido por cada indivíduo, explorador, (supostamente) experiente ou não do mundo virtual.

Hoje, para onde quer que se olhe, avistam-se esses oceanos, circundando porções de terra, isoladas nesse mar tecnológico e comunicacional. Em um único dia, temos à nossa disposição canais de televisão do mundo inteiro

⁷ Empreendedor de expedições marítimas, conhecido por iniciativas em que ele faz travessias solitárias, como por exemplo sua jornada entre a África e o Brasil, trajeto de sete mil quilômetros percorridos em um barco a remo.

em todos os idiomas de que já se tenha ouvido falar, as informações desses incontáveis canais estão disponibilizados na palma de nossas mãos, nos aparelhos celulares, que têm como função mais básica (e talvez secundária) a conversa com outro ser humano. O lazer é praticado com a imersão em realidades virtuais dos *games*, muitos deles adaptados de filmes *hollywoodianos* ou histórias de livros e quadrinhos. Entre uma onda e outra da *web* fazemos *downloads* de músicas e filmes sem tirar a mão do *mouse* ou do teclado. Lembrar dos fones conectados a *discman's* ou mesmo *walkman's*, colocar uma fita VHS no vídeo cassete, parecem coisas de centenas de anos. Toda essa transmidiação nas comunicações faz com que muitas pessoas sintam a necessidade de estarem sempre conectadas e buscando uma nova informação que irá complementar a anterior, caso contrário elas estarão à margem de seus grupos e guetos de convívio.

Mesmo trabalhando durante todo o dia em frente a monitores, as pessoas se utilizam deles para conversar ou deixar recados para amigos e familiares, as relações interpessoais e profissionais se misturam, não há mais uma fronteira dividindo um momento do outro. Parece pairar um desejo de transformar o virtual em real, a onda dos jogos de simulação como *Second Life* e *The Sims*⁸ mostra a construção de uma vida na virtualidade com o desejo de que fosse uma realidade. Estamos escrevendo o roteiro de nossas vidas a cada novo dia. Divertimo-nos no *game* do nosso cotidiano, em que os protagonistas e heróis somos nós mesmos. Chega-se ao ponto de não se saber se as obras e conteúdos virtuais são baseados no real ou se a realidade está usando o virtual como referência. Não se sabe se a vida imita a arte ou vice-versa. Percebe-se o virtual como real na afirmação de Zizek:

[...] a Realidade Virtual simplesmente generaliza esse processo de oferecer um produto esvaziado de sua substância: oferece a própria realidade esvaziada de sua substância, do núcleo duro e resistente do Real – assim como o café descafeinado tem o aroma e o gosto do café de verdade sem ser o café de verdade, a Realidade Virtual é sentida como a realidade sem o ser. Mas o

⁸ O *Second Life* é um ambiente virtual, desenvolvido em 2003, em que os usuários criam avatares que passam a circular por um metauniverso. Os personagens criados por ver, sentir e experimentar interações reais entre si. *The Sims* é um jogo onde o usuário controla a vida de personagens virtuais. Seu objetivo é executar tarefas do cotidiano para que a vida siga seu rumo "normal".

que acontece no final desse processo de virtualização é que começamos a sentir a própria “realidade real” como uma entidade virtual. Para a grande maioria do público, as explosões do WTC aconteceram na tela dos televisores, e a imagem exaustivamente repetida das pessoas correndo aterrorizadas em direção às câmeras seguidas pela nuvem de poeira da torre derrubada foi enquadrada de forma a lembrar as tomadas espetaculares dos filmes de catástrofe, um efeito especial que superou todos os outros. (ZIZEK, 2003, p. 25)

Outro exemplo semelhante foi o do incêndio na boate *Kiss* em Santa Maria, Rio Grande do Sul, no início de 2013. Todas as simulações e cenas dos sobreviventes que, com marretas em punho, tentavam derrubar as paredes para tentar salvar as pessoas que se asfixiavam com a fumaça tóxica que tomava conta do interior do ambiente, foram imagens dignas de um drama cinematográfico. Essa realidade travestida de virtual reforçou o mal-estar sentido na pós-modernidade, causado pela falta de alicerces e crenças estruturadas. Agora o real é posto em dúvida. A realidade, em certos momentos, parece não se apresentar como algo puro, totalmente real. Ela é e será composta por discursos, será representada como um *show* com enquadramentos de câmera e edições para poder oferecer o dinamismo e a pressa que é imposta em nosso cotidiano.

A pressa provoca um isolamento no sujeito pós-moderno, mesmo ele estando cercado por pessoas o tempo todo. O foco e a atenção dele estão voltados para seu barco que flutua à deriva nesse oceano que o leva conforme o tipo de vento que lhe sopra. Essa agitação ainda é constantemente intensificada pela já mencionada compressão espaço-tempo, que teve como catalisador a onda tecnológica que vivemos, permitindo a absorção pelo indivíduo pós-moderno, de conteúdos tanto globais, no sentido geográfico, como no seu próprio cotidiano, em seus momentos de introspecção - pelo menos o que tenha restado dele.

As informações e conteúdos que chegam ao homem contemporâneo, vindos de todas as direções e por todos os meios, fazem com que ele sinta a necessidade de reunir toda essa biblioteca. E a rapidez com que isso acontece provoca a urgência de se coletar, mais e mais, cada vez mais rápido. Como protagonista de sua vida real, assemelha-se a um personagem de filme, em que os cortes da edição servem para economizar um tempo que não se pode perder, assim o sujeito pós-moderno corre para alcançar seus objetivos, mesmo sem saber quais são eles.

2.4 Isolado em meio à multidão

Mesmo sem ter um destino certo, o sujeito pós-moderno sente-se livre para ir onde quiser e onde bem entender. Não há uma doutrina a ser seguida, o que se dizia em discursos de épocas passadas, hoje ganha outras significações. As regras que se colocavam diante dos homens como normas de conduta da própria vida, tornam-se, atualmente, siglas em livros de marketing e auto-ajuda. Regras aparentam ter caído por terra, a liberdade de se fazer o que quiser é o que rege, as ações de muitos indivíduos contemporâneos parecem não acarretar consequências algumas. Mesmo vivendo em cidades com milhões de habitantes, aquele sujeito parece estar sozinho, o outro não está nos seus planos. A comunidade transformou-se em indivíduo, e esse adere a uma hiperindividualização, como propôs Lipovetsky:

[...] as sociedades anteriores eram sociedades de tradição, em que os indivíduos eram enquadrados, ora pela família, ora pela região, ora pela igreja - por todo um dispositivo que dava força aos indivíduos. Já a sociedade de mercado, juntamente com a liberação dos costumes, fez tudo isso em pedaços, e o indivíduo se encontra subitamente só, não tem mais nenhuma força exterior a ele. (*apud* PERES, 2004, www.folha.com.br)

A queda das metanarrativas não poupou nenhum dispositivo que desse forças ao sujeito. Este não encontra ajuda para ultrapassar os obstáculos com que se depara no caminho, um percurso traçado sem muitos critérios, com recursos fornecidos e coletados nos meios que o circundam, como comerciais de televisão, revistas de moda, e todos os outros canais que lhe apontam uma direção a seguir. O indivíduo segue por aquele com que mais se identifica, mas isso não é garantia de que ele irá permanecer nesse caminho. O projeto de vida traçado por ele, e por todos, está em constante transformação, afinal a identidade não encontra meios nem fundamentos para se enraizar e se solidificar. Não há como se falar mais em identidade na pós-modernidade, mas sim em identificações, como afirmou Hall (2001), cada uma surgindo em momentos específicos, transmutando-se e adaptando-se conforme o lugar onde se esteja. Para Hall:

[...] esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente. Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. [...] À medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar - ao menos temporariamente. (2001, p. 12-13)

Esse processo se mostra como algo que comprova a liberdade que cada indivíduo possui de poder escolher por qual caminho seguir em termos de identificação. Porém, essa mesma liberdade pode ser confrontada com uma contradição. A hiperindividualidade construída por meio dessa suposta liberdade acaba por ser uma consequência do meio em que o sujeito está inserido. Contardo Calligaris se refere a essa liberdade ou a essa autonomia do indivíduo como sendo "[...] nossa forma paradoxal de obediência à cultura a qual pertencemos" (CALLIGARIS, 1994). De forma prática, podemos analisar essa maneira de o homem sentir-se livre para fazer o que quiser em busca de seus objetivos tem um lado ambíguo. Mesmo que os meios para se atingir tais objetivos não precisem seguir ideais e valores, que antes seriam fundamentos obrigatórios para isso, vemos que todos devem apresentar uma função produtiva e tudo o que se faça deve ter serventia para algo na sociedade pós-moderna. Por maior que seja a liberdade, que se tem para ir por determinado caminho e executar tarefas conforme se deseje, ninguém tem a possibilidade de fracassar. O custo dessa liberdade é a obrigatoriedade do sucesso a que se foi proposto, por menor que seja. Com isso, vemos mais um golpe severo da pós-modernidade sobre seus indivíduos, o de implantar o medo constante do fracasso individual nesse mundo formado por identificações mutáveis e simulações camufladas de realidades. Segundo Lipovetsky, o grande problema da atualidade, dessa "hipermodernidade", é:

[...] a fragilização dos indivíduos - suicídio, ansiedade, depressão, medo dos desastres ecológicos, medo dos pais, medo da AIDS, medo de envelhecer, medo do desemprego, do futuro. [Ao contrário da modernidade] agora temos a dúvida, não confiamos mais no progresso automático em direção ao melhor. [Criamos] uma sociedade que produz muita ansiedade e psicopatologias. (apud PERES, 2004, www.folha.com.br)

Uma representação desse medo pode ser encontrada em personagens do seriado *Lost*. Entre os protagonistas, o médico Jack Sheppard não aceita ficar preso em uma ilha, o medo de não ter controle sobre uma situação, a de poder voltar para sua casa, causa um desconforto e fragiliza suas ações. Já o personagem John Locke mostra um temor oposto, o de que as pessoas consigam sair da ilha e façam com que o suposto paraíso encontrado se perca.

O sujeito pós-moderno, que leva o fardo e o dever de ser perfeito, sem direito ao erro, após ter deixado para trás os fundamentos morais que guiaram sociedades ao longo de anos, tem de viver uma "[...] bisonha e miserável rotina de acumular dinheiro compulsiva e indefinidamente, sem jamais perguntar por que e para quê", pois "[...] tanto faz o bem e o mal, o justo e o injusto, quando o que temos como guia é o bem-estar do corpo e das sensações" (COSTA, 1999, *passim*). Mas, como é típico da pós-modernidade, a contradição se faz presente mesmo nessa busca desenfreada por suprir os desejos da contemporaneidade. O indivíduo pós-moderno prioriza seus desejos e objetiva sua satisfação, mas, mesmo assim, ele impõe limites às suas vontades, vai atrás de riscos controlados. Segundo Zizek,

[...] o exemplo mais acabado disso é o chocolate laxante, comercializado nos Estados Unidos com a seguinte injunção paradoxal: "Está com prisão de ventre? Coma mais deste chocolate!" - isto é, coma mais exatamente aquilo que causa prisão de ventre. E não é uma comprovação às avessas da hegemonia desse ponto de vista o fato de que o consumo realmente imoderado (em todas as suas formas mais significativas: drogas, sexo, fumo...) seja visto hoje como o principal mal a ser combatido? [...] O objetivo último aqui é, seguindo a linha do café descafeinado, inventar o "ópio sem ópio". [...] A estrutura do "chocolate laxante", ou seja, de um produto que contém o agente de sua própria inibição, pode ser entrevista em todo o panorama ideológico atual. (ZIZEK, 2004)

Para ser feliz e gozar os benefícios da liberdade oferecida pela pós-modernidade, devem-se seguir algumas condutas e não cair no exagero e abuso dos prazeres - cuidar do bem-estar físico e mental, ir ao médico para *check-ups*, evitar gorduras *trans*, praticar exercícios regularmente. "[...] Tudo é permitido ao 'último homem' hedonista dos tempos que correm: pode-se desfrutar de tudo, desde que as coisas sejam desprovidas de sua substância, daquilo que as torna perigosas" (ZIZEK, 2004). Vê-se que as regras e normas de conduta para uma boa prática de vida, proposta pela contemporaneidade, estão camufladas de uma liberdade sem limites. Se antes os atos cometidos pelo homem eram justificados por embasamentos sociais e ideológicos, que serviam como regra para um "perdão" mais fácil, hoje, para onde quer que se olhe, há maneiras e formas de se agir, tudo conforme alguma regra, lei ou norma. Para respeitar algo, infringe-se outra sem nem saber o que se está infringindo.

O sujeito pós-moderno não se contenta com o dia distribuído em trabalho, lazer e descanso. A mesma pessoa que trabalha e precisa ser o melhor em seu emprego, deve cuidar da saúde, frequentando academias, natações, corridas, caminhadas, deve respeitar uma alimentação saudável, mesmo que isso represente privar-se de sentir qualquer prazer no que se come. Todos parecem focar seus objetivos para alcançar os 15 minutos de fama, como previu Andy Warhol na década de 1960. Esse paradoxo de ordem e desordem estarem presentes simultaneamente no convívio das pessoas é chamado por Lipovetsky de "sociedade esquizofrênica". Segundo o autor "[...] tem-se de um lado uma sociedade em que cada vez mais impera a ordem e, de outro, a desordem - no fundo, um quadro de patologia e caos" (*apud* PERES, 2004). Ele também denomina essa convivência entre a liberdade para se fazer tudo e as regras que surgem e regulam o cotidiano como um "caos organizador", algo gerador de uma "cultura do excesso". Sobre isso, Lipovetsky destaca:

[...] a hipermodernidade é uma cultura paradoxal, que combina o excesso e a moderação. Excesso, porque a lógica hipermoderna não tem mais inimigos e tudo é mais rápido - não basta ser moderno, é preciso ser mais moderno que o moderno, é preciso ser mais jovem que o jovem, é preciso estar mais na moda que a própria moda... [...] Há um sentimento de excrescência, de ultrapassagem dos limites, em que as coisas caminham cada vez mais rapidamente porque os limites da tradição - Estado, religião -

se perderam. Mas, ao mesmo tempo, a sociedade hipermoderna valoriza princípios como a saúde, a prevenção, o equilíbrio, o retorno da moral ou de religiões orientais. Logo, existem comportamentos inteiramente excessivos, como a pornografia, em que absolutamente tudo é permitido, embora ao mesmo tempo a vida sexual seja muito moderada. (apud PERES, 2004, www.folha.com.br)

O sujeito pós-moderno coloca rédeas em seus desejos para tentar ter um certo controle sobre seus impulsos e prazeres. Aquilo que não lhe é permitido desfrutar na vida real, ele busca criar ou usufruir no mundo virtual, haja vista, por exemplo, os gigantescos complexos de diversão, cinemas cada vez mais tentando alcançar a realidade projetada, e a *internet* sempre trazendo um novo mundo ao seu usuário. Isso pode servir como base para justificar o que Calligaris diz, que o "*serial killer pop*" seria o ideal de nosso tempo, vemos o indivíduo buscar seus prazeres a todo custo, sem dever satisfação a ninguém. Desse modo, afirma:

[...] nele celebramos uma evasão da necessidade moderna de inventar as leis, descansando na nostálgica fidelidade a um código tradicional. [...] O serial killer pop não conhece culpa nem remorso. Sua vontade de gozar nos termos exatos de sua fantasia está para ele acima de qualquer consideração ou incômodo moral. (CALLIGARIS, 1999, www.folha.com.br)

Ao encarar a realidade, entretanto, o indivíduo contemporâneo precisa correr atrás do tempo perdido, mesmo que não se tenha. Ele corre para alcançar seus objetivos e, se alcançados, não se permite parar para desfrutar de sua conquista, pois novos objetivos já estão traçados, alguns podem até serem desconhecidos, mas já consomem parte de sua vida. O foco no sucesso desse mundo mutável e provisório torna-se primordial, mas também é essencial manter-se "centrado" para não se exceder e quebrar as regras impostas pelo mundo pós-moderno. Essas mesmas regras acabam por levar esse sujeito a se transformar, não se pode ser a mesma pessoa o tempo todo, o que se é hoje, não será na semana seguinte. O homem contemporâneo lança-se, nesse mundo, cada vez mais populoso, mas se sente sozinho e isolado. Tenta sobreviver por si só e quando precisa da ajuda dos outros encara a situação como uma tarefa sobre-humana.

Em tempos de crise de todas as espécies - econômicas, sociais, identitárias, militares, aquilo que se tinha como certo se mostra como algo duvidoso. A velocidade com que os fatos acontecem dificultam o alcance de certezas, a grande ânsia de se tentar prever o futuro acaba por obstruir o planejamento do próprio presente. O sujeito ao se sentir sufocado pela realidade caótica, refugia-se no virtual e no fictício, uma fuga que se torna mais fácil a cada dia, dados os incontáveis e variados meios de comunicação que nos circundam durante todo o dia a todos os momentos. Buscam-se no virtual respostas para perguntas e anseios que nos afligem, nessa luta entre o certo e o errado, o embate entre o bem e o mal. Quer-se solucionar tudo, mas a situação histórica por si só mostra-se insolúvel. O mundo, a nossa volta, parece ter vida própria e mover-se sozinho. O homem se movimenta com ele, como um sobrevivente perdido em uma ilha errante, isolada em um oceano que separa a realidade de uma utopia virtual, tal como a representação da ilha de *Lost*.

3 UM MAR DE FRAGMENTOS

Estamos na situação de uma pequena criança que entra em uma imensa biblioteca, repleta de livros em muitas línguas. A criança sabe que alguém deve ter escrito aqueles livros, mas não sabe como. Não compreende as línguas em que foram escritos. Tem uma pálida suspeita de que a disposição dos livros obedece a uma ordem misteriosa, mas não sabe qual ela é.
Albert Einstein

Ao tomar o seriado *Lost* como algo para se analisar sob o olhar dos estudos da pós-modernidade, devemos, primeiramente, identificar características que o insiram nesse momento histórico. Alguns pontos marcantes, que são possíveis de se ver na série, são provas de que se trata de um programa pós-moderno. Mesmo que seu mote narrativo inicial – sobreviventes de um desastre aéreo em uma ilha (aparentemente) deserta no meio do oceano – pareça algo já contado tantas e tantas vezes, *Lost* é inteiramente construído de uma maneira não-linear, com pontos de vistas conflitantes a cada novo episódio, esquemas temporais distintos e uma ambiguidade moral evidente que gira em torno de cada personagem. Não há um herói ou heroína determinado, tampouco um lado do bem e outro do mal definido. Exemplo disso é quando o grupo de supostos inimigos, conhecidos como Os Outros, sequestra três dos personagens principais e, mesmo nessa situação, dizem a eles que esse grupo faz parte dos “mocinhos”.

Se resgataremos na trajetória televisiva, várias narrativas já se utilizaram do fator mistério para atrair e fidelizar um público à história, exemplos disso vão desde novela como *A Próxima Vítima*⁹ e mesmo séries como *Twin Peaks*¹⁰. Porém, *Lost* fez algo a mais ao utilizar um formato que fragmenta sua narrativa e a espalha por diversos meios de comunicação que não só a televisão. A série joga uma carga de responsabilidade aos seus espectadores para montar esse quebra-cabeça e interpretar esses códigos dispersos.

⁹ Novela de Silvio de Abreu produzida e exibida pela Rede Globo de Televisão em 1995. O enredo tratou de um assassino que possuía uma lista de vítimas e uma estudante de direito investigava quem poderia ser o autor dos crimes como também quem seria a próxima vítima dessa lista.

¹⁰ Foi uma série da televisão norte-americana, exibida pelo canal ABC entre 1990 e 1991. A história conta como o agente do FBI, Dale Cooper, procedeu as investigações sobre o assassinato da popular estudante colegial Laura Palmer.

Todas as possibilidades de interpretação de tantos códigos podem resultar em uma infinidade de significações por parte dos telespectadores. Muitos acabam por buscar respostas exatas para os mistérios postos na história, algo atrelado ao contexto, mas, se fizermos uma leitura de *Lost* como uma narrativa da pós-modernidade, veremos que o significado a ser atribuído aos espaços vazios deixados pelo texto é algo em constante movimento. Tom Grimwood, ao falar sobre a interpretação dos códigos em *Lost*, diz:

a linguagem não oferece um mapa do 'mundo real' como referência direta; mas, antes, o significado de cada palavra depende do significado de outras, e essas de outras ainda. Assim, a possibilidade de um significado 'final' [...] é sempre suspensa e postergada. (GRIMWOOD, 2008, p. 116)

Com os vários conteúdos fragmentados e dispersos pelos diferentes meios de comunicação, esse significado final sempre é adiado a cada nova peça da narrativa coletada pelo leitor da série. Esse formato se apresenta como algo inovador dentro dos padrões dos incontáveis seriados televisivos apresentados nas últimas décadas, vemos em programas como *Columbo*, *Arquivo X* e *Friends*, séries que mantinham o mesmo esquema narrativo em cada episódio e não propunham inovações nesse sentido. Se, de uma maneira geral, essas produções adotam uma fórmula e um padrão a ser seguido, provocando um efeito de repetição, as narrativas transmídia, permitiram às séries de televisão uma forma de inovar, ou, pelo menos, criaram a oportunidade de seus espectadores interagirem e enriquecerem sua leitura.

3.1 Narrativas em fragmentos: a inovação na repetição

Se há 40 anos, as pessoas, ao ligarem seus televisores, tinham poucos canais e nesses a programação era restrita a alguns programas, atualmente vemos uma massificação das tvs por assinatura e, com elas, centenas de canais que se pode ter à disposição, ao alcance do polegar. E em cada um deles, um programação variada, envolvendo temas e tramas pensados conforme o público a

que se destina. Se pegarmos o exemplo de um canal como a *Warner Channel*, notaremos que sua grade de programas conta com vários seriados, algumas reprises de anos anteriores, séries já encerradas, outras, normalmente no horário nobre, estreando, a cada semana ou a cada dia, um novo episódio de uma história a ser contada. Uma história que é aguardada de forma ansiosa por um audiência cativa, fãs. Todas essas produções, algumas vezes, são apontadas como uma ausência de criatividade, pois não há inovações na fórmula. Quantos já não ouviram a expressão "tudo acontece no último capítulo", fazendo referência às famosas telenovelas, que trazem, em seus desfechos, todas as soluções dos problemas que foram prolongados durante meses.

Mesmo diante dessa suposta repetição, o público continua em frente às televisões e, mais atualmente, também aos computadores. Essa depreciação em relação aos seriados acaba sendo deslocada aos telespectadores, por continuarem a ver sempre do mesmo, seja esse conteúdo bom ou não. Para buscar um entendimento sobre como o seriado pode ser visto neste século XXI em relação à estética moderna proposta por Umberto Eco (1989), é preciso, primeiramente, elencar as características apontadas por ele.

As produções televisivas seriadas recebem a característica de uma "tipologia da repetição" (ECO, 1989, p. 122) não apenas por sua estrutura se repetir, mas também por prolongar suas histórias além do necessário, de uma forma cíclica, fazendo a própria história se repetir. Isso porque as produtoras desses seriados visam aumentar o lucro ao máximo: se a audiência está alta, prolonga-se o tempo da série no ar. Essa maneira de tratar tais produções se assemelha muito ao sistema de produção em série, em que, conforme a demanda, mantém-se a fabricação de um determinado produto, mantendo-o igual a todos os outros.

Umberto Eco (1989) trata, em um de seus ensaios, questões que buscam, justamente, uma reflexão acerca dessa estética da repetição presente nos meios de comunicação de massa. Um ponto relevante é como que, a partir da Modernidade, a criatividade e os aperfeiçoamentos artísticos passaram a serem vistos em sua materialidade. Segundo ele, "[...] a estética moderna nos habituou a reconhecer como 'obras de arte' os objetos que se apresentam como 'únicos' (isto é, não repetíveis) e 'originais'" (ECO, 1989, p. 120). Uma grande distinção entre

arte e artesanato passou a ser adotada. O produto original recebe uma maior valorização enquanto obra, ao passo que, se um artesão passa a fazer novas unidades, todas cópias de uma primeira, essas terão um conceito diferente. Esse processo se assemelha ao que Walter Benjamin (1994) chamou de reprodutibilidade técnica da obra de arte, afirmando que, "[...] na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial" (BENJAMIN, 1994, p. 168). Eco, ainda destaca, que esse ideal estético "[...] se afirmou com o Maneirismo e se impôs definitivamente, das estéticas do Romantismo às vanguardas deste século" (ECO, 1989, p. 120).

A partir da modernidade, uma atribuição mais valorosa quanto à estética passa a ser dada à obra de arte. Desse momento em diante, passou-se a conceituar os resultados do artesanato e das produções industriais como uma arte de menor valor, ou até mesmo encarar como absurda a possibilidade de classificar algo produzido em série como arte. Foi o que aconteceu com as produções realizadas pelos meios de comunicação de massa. Pela estética moderna, os resultados dessa esfera de produções não poderiam ser encaixados como pertencentes a um círculo das artes, afinal, sua produção acabaria por receber a caracterização de industrial e, por consequência disso, algo artisticamente inferior, menos criativo e original.

Vale ressaltar que, ao atribuir um *status* de uma "arte menor" às produções seriadas, a estética moderna descarta o conceito clássico, vigente na Grécia antiga. Eco esclarece:

[...] gregos e romanos entendiam por *techne* ou *ars* a habilidade em construir objetos que funcionassem de modo ordenado e perfeito. O conceito de excelência era atribuído ao modelo, e as reproduções do modelo eram reconhecidas como belas ou agradáveis, como belo ou agradável o modelo no qual se baseavam, sem tentarem parecer originais. (ECO, 1989, p. 121)

No entanto, essa inferiorização não é levada em conta pelo público desses programas seriados de televisão e/ou cinema. Isso se comprova pela audiência registrada nas telenovelas, nos *sitcoms* e até mesmo nos *reality shows*. Também, notamos a penetração dessas produções no cotidiano das pessoas que as acompanham, quando essas passam a utilizar textos e expressões, características de personagens das séries que elas acompanham, em situações

corriqueiras. Para exemplificar somente algumas delas, podemos destacar frases como "Jamanta não morreu", citada como referência ao acontecido com o personagem Jamanta da novela *Torre de Babel* (1998)¹¹, ou o famoso "cada mergulho é um flash" da personagem Odete de *O Clone* (2001)¹². Nas séries televisivas, o fator "duração" contribui para a fixação dessas frases, pois muitas delas chagam a durar anos e até mesmo décadas. O famoso "How you doing?" de Joey em *Friends* (1994)¹³, a sarcástica expressão "Oh my god! They killed Kenny!" da animação *South Park* (1997)¹⁴ ou o filosófico "Or we live together, or we die alone" do protagonista de *Lost* (2004), Jack. Muitos telespectadores esperam pelo momento dessas falas, e chegam a citá-las, simultaneamente, com o personagem. Dessa forma, essa interação funciona como medidor da aceitação da audiência com a série e dá, a essas pessoas, uma posição de conhecedores da narrativa e de sua sistemática, capazes de prever o que irá acontecer na trama ou qual será a atitude de determinado personagem em alguma situação. Essa sensação de prazer ao se deparar com a repetição, não está presente apenas na televisão, com os seriados. Segundo Eco, também podemos encontra-lá na literatura:

[...] a atração do livro, a sensação de repouso, de extensão psicológica, que ele é capaz de conferir, reside no fato de que, relaxado em uma poltrona ou em uma cadeira de um compartimento de trem, os leitores continuamente recuperam, ponto por ponto, aquilo que eles já sabem e aquilo que eles querem saber novamente: por isso é que eles compraram o livro. Eles tiram prazer de uma não-história (se de fato uma história é o desenrolar de eventos que devem levar-nos de um ponto de partida para um ponto de chegada em que nunca poderia ter sonhado de chegar); a distração consiste na refutação de uma evolução dos acontecimentos, em uma retirada de tensão do passado-presente-futuro para o foco de um instante, que é

¹¹ *Torre de Babel* foi uma telenovela brasileira produzida e exibida no horário das 20 horas pela Rede Globo, foi ao ar entre 25 de maio de 1998 a 16 de janeiro de 1999, totalizando 203 capítulos.

¹² *O Clone* também foi uma telenovela produzida pela Rede Globo. Escrita por Glória Perez, foi a 61ª exibida pela emissora em seu horário nobre. *O Clone* teve seu primeiro capítulo exibido em 1º de outubro de 2001 e encerrando-se em 15 de junho de 2002, com um total de 221 capítulos.

¹³ *Friends* foi uma *sitcom* criada por David Crane e Marta Kauffman, que foi exibida na rede de televisão norte-americana NBC entre 22 de setembro de 1994 e 6 de maio de 2004, com um total de 236 episódios.

¹⁴ *South Park* é outra *sitcom* americana criada por Trey Parker e Matt Stone para o canal *Comedy Central*. Destinado ao público adulto, o programa tornou-se infame por seu humor negro, cruel, surreal e satírico que abrange uma série de assuntos. Foi ao ar em 13 de agosto de 1997, atualmente está em sua 17ª temporada e já tem a confirmação da produção de mais três.

encantador, justamente porque ele é recorrente.¹⁵ (ECO, 1985, p. 164)

Com isso, assevera-se que o prazer proporcionado pelo texto, visual ou audiovisual, em seu leitor/telespectador, tem seu desfrute no presente, no aqui agora. Vê-se nesse sentimento uma característica desse sujeito pós-moderno, o de focar essa urgência do momento atual. No entanto, é importante destacar que esse prazer do presente está intrinsecamente relacionado com o passado. Aquilo que se sente no agora tem, em sua fundação, aquilo que já foi vivido e experimentado, acrescentado e modificado pelas narrativas lidas no presente. Nesse instante, surgem para compor o resultado dessa leitura, a memória coletiva e a memória individual que juntas se agregam, no caso dos audiovisuais seriados, com uma memória audiovisual. Com esse diálogo entre a narrativa e o leitor, por meio da memória, um processo de construção identitária se concretiza e, assim, é estabelecida uma relação interativa entre o programa televisivo e seu telespectador.

3.2 O mesmo do (não) mesmo

Eco (1989) busca uma definição mais convergente aos estudos da serialidade para o termo repetição. Ele parte do conceito de que por "'repetir', entende-se 'dizer ou fazer alguma coisa de novo', mas no sentido de 'dizer coisas já ditas' ou 'fazer monotonamente as mesmas coisas'" (ECO, 1989, p. 122). Entende-se que essa "mesma coisa" é aquilo que traz as mesmas propriedades do objeto comparado, mas isso a partir de determinado ponto de vista. Dois

¹⁵ Tradução do autor a partir do original: The attraction of the book, the sense of repose, of psychological extension which it is capable of conferring, lies in the fact that, plopped in an easy chair or in the seat of a train compartment, the readers continuously recover, point by point, what they already know, and what they want to know again: that is why they have purchased the book. They derive pleasure from the non-story (if indeed a story is a development of events which should bring us from the point of departure to a point of arrival where we would never have dreamed of arriving); the distraction consists in the refutation of a development of events, in a withdrawal from the tension of past-present-future to the focus on the *instant*, which is loved precisely because it is recurrent.

pedaços de papel podem ser a mesma coisa partindo de um olhar industrial, mas de um viés molecular eles podem não ser iguais.

O conceito de repetitividade e serialidade é aquela "[...] alguma coisa que à primeira vista não parece igual a qualquer outra coisa" (ECO, 1989, p. 122). A partir disso, Eco elenca diferentes gêneros em que algo nos é apresentado como original e diferente, mas que resgata e repete elementos que já eram de nosso conhecimento e que, mesmo reconhecendo essa repetição, é consumido por nós, talvez justamente por esse conhecimento prévio:

- *Retomada*: um primeiro tipo de repetição, que traz a retomada de um tema de sucesso. Utilizam-se mesmos personagens em narrativas diferentes. Na literatura, vemos como exemplo *Vinte anos depois*, de Alexandre Dumas e, no cinema, filmes como *Guerra nas estrelas* e *Superman*;
- *Decalque*: esse gênero consiste em retomar uma mesma história já contada, podendo haver ou não variações das versões anteriormente produzidas. "Na categoria de decalque podemos classificar tanto os casos de verdadeiro plágio como os casos de 'reescrita' com explícitas finalidades de interpretação (ECO, 1989, p. 123). Exemplos de decalque são as várias versões de *Dr. Jekyll*.
- *Série*: diferente das anteriores, a série apresenta um número fixo de protagonistas que permanecem ao longo da narrativa. Ao redor desses, personagens secundários fazem papéis coadjuvantes e rotativos. É justamente esse rodízio de personagens secundários que dão a sensação de que novas histórias vão sendo lançadas à trama, quando na verdade nada muda,

[...] o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o 'retorno do idêntico', superficialmente mascarado. (ECO, 1989, p. 123)

Exemplos de séries são muitos, desde *Starsky & Hutch* e *Columbo*, até as mais atuais, como *Lost* e *Touch*.

- *Saga*: a saga traça uma sucessão de eventos ligados ao trajeto histórico de uma família - o que a diferencia da série. Ela pode se concentrar em um único ramo familiar, mas pode abranger toda uma genealogia e ramificações narrativas que esses personagens acarretaram. Um exemplo citado por Eco é *Dallas*, essa saga que, após concluir suas 14 temporadas em 1991, sobre a disputa de riqueza, poder, decepções e ciúmes entre duas famílias, retornou sua narrativa em 2012, agora com os filhos da primeira narrativa¹⁶.

Para Eco (1985), o diálogo intertextual é uma forma de serialidade. Ele o define como sendo "[...] o fenômeno em que um texto dado traz ecos de textos anteriores¹⁷" (ECO, 1985, p. 170). Esse caso de citações estilísticas ocorre quando um texto traz, de maneira mais ou menos explícita, uma situação, um episódio ou modo de narrar que imita um outro texto. Quando a referência citada foge da consciência do autor, há uma dinâmica da criação artística, quando "os próprios mestres se repetem" (ECO, 1989, p. 125), mas quando a citação não é perceptível ao leitor e o autor está consciente disso, a situação se faz como um caso de plágio. O autor demonstra especial interesse quanto a

[...] citação explícita e reconhecível, como acontece na literatura ou na arte pós-moderna, que descarada e ironicamente brincam com a intertextualidade. [...] Há um método típico da narrativa pós-moderna que tem sido bastante usada recentemente no campo das comunicações de massa: trata-se da citação irônica do lugar comum (*topos*)¹⁸. (ECO, 1985, p. 170)

Essa brincadeira com a intertextualidade seria o que o autor faz com os sentidos e experiências do leitor/espectador. Será necessário que o receptor de tais narrativas possua uma bagagem intertextual e que, com ela, passe para um

¹⁶ Fonte: IMDB, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt1723760/>. Acesso em 17/04/2013.

¹⁷ Tradução do autor a partir do original: The phenomenon by which a given text echoes previous texts.

¹⁸ Tradução do autor a partir do original: the quotation is explicit and recognizable, as happens in literature or post-modern art, which blatantly and ironically play on intertextuality [...]. There is a procedure typical of the post-modern narrative that has been much used recently in the field of mass communications: it concerns the ironic quotation of commonplace (*topos*).

outro nível de leitura, aquele em que o leitor crítico reconheça os recursos e elementos presentes na citação. Assim, a serialidade divide-se e pode ser vista por dois viéses: o da repetição, que traz aquilo que já foi visto - justamente o eco; e o da inovação, aquele que trouxe, de maneira criativa, a junção de dois (ou mais) elementos e os estruturou em um "novo" texto audiovisual. Com isso, o espectador que se encontra diante dessa estrutura e dos significados que a própria intertextualidade pode agregar ao seriado, sente a necessidade de focar toda sua atenção ao conteúdo, pois o texto poderá, a qualquer momento, exigir que ele busque em sua bagagem recursos para compreender de forma integral aquilo que lhe foi mostrado. Toda a intertextualidade presente nessas narrativas parece se misturar com o conhecimento extratextual, "[...] os meios de comunicação parecem, no jogo das citações extratextuais, referir-se ao mundo, mas de fato se referem ao conteúdo de outras mensagens de outros meios de comunicação" (ECO, 1989, p. 127-128).

Com isso, observa-se que a mensagem transmitida pelas produções seriadas exigem, muitas vezes, algo mais do que a simples decodificação, elas trazem consigo uma provocação aos seus leitores, a de se esforçar em alcançar outros níveis de entendimento e opinião crítica sobre o conteúdo transmitido. Pela estética moderna, Eco propõe duas características que fazem, de qualquer mensagem, uma obra "esteticamente bem organizada":

- deve realizar-se uma dialética entre ordem e novidade, ou seja, entre esquematismo e inovação;
- essa dialética deve ser preenchida pelo destinatário. Ele não só deve captar os conteúdos da mensagem como deve captar o modo pelo qual a mensagem transmite aqueles conteúdos. (ECO, 1989, p. 129)

Para um leitor de primeiro nível, essas duas características proporcionariam um completo entendimento, se, para isso, a mensagem trouxesse em si a proporção certa entre aquilo que faz parte da fórmula repetitiva e aquilo que se traz de inovador. Desse leitor seria exigido somente seu conhecimento sobre a estrutura já conhecida do seriado e elementos intertextuais presentes nesse universo de leitura das produções seriadas. Contrário a isso, o leitor de segundo nível, encontrará, no mesmo objeto, a provocação de sempre buscar o que está nas entrelinhas do texto (audiovisual nesse caso), utilizando-se

dos seus variados níveis de conhecimentos e experiências adquiridos como espectador/leitor. Assim, nesses tipos de repetição, nada impede que "surjam as condições para uma realização do valor estético" (ECO, 1989, p. 129), como acontece em outras manifestações classificadas como de maior valor artístico. No entanto, Eco atenta para o fato de que essa distinção entre os níveis dos leitores pode gerar diferentes recepções, tanto estéticas quanto sociais:

[...] essas aspás imperceptíveis, mais do que um artifício estético, são um artifício social, selecionam os *happy few* (que, espera-se sejam milhões). Ao espectador ingênuo de primeiro nível o filme já deu até demais: aquele prazer secreto fica reservado, por enquanto, ao espectador crítico de segundo nível. (ECO, 1989, p. 132)

Com a constante produção de seriados televisivos (e de outros gêneros) que, mesmo contando de forma diferente, acabam repetindo as mesmas histórias e temas, os leitores passaram a exigir alguma inovação. Esse ato de buscar algo novo faz com que um possível leitor de primeiro nível passe a ser um de segundo. Mesmo com essa suposta ascensão desses leitores mais curiosos, que buscam mais informações e tentam complementar aquilo que lhes interessa, a indústria, nesse caso em específico, do entretenimento, vê nisso um novo nicho de mercado a ser explorado.

3.3 De receptor a co-autor

As produções de conteúdos transmitidos pela mídia sofreram, e ainda sofrem, uma forte influência dos meios de comunicação. O desenvolvimento dos veículos e a rapidez com que um se interliga ao outro, permite, a quem escreve os seriados, por exemplo, a pensar em algo que chegue de forma rápida e de várias maneiras ao leitor/telespectador. Isso se mostra como a já mencionada "compressão espaço-tempo" (HALL, 2001, p. 69), que encurta distâncias físicas e o tempo que se leva para alcançar destinos. A quem recebe toda a gama de conteúdos e informações que chegam a todo o momento, de uma forma caótica e desordenada, é possibilitada uma forma de criar e remodelar sentidos a todos os

fragmentos desse conteúdo que foi derramado. O leitor que tem o acesso a esse "líquido" é capaz de moldá-lo, assim como Bauman (2011) diz sobre esse "mundo líquido moderno" em que estamos inseridos, que não mantém uma forma fixa. Assim, participar em uma construção de sentidos conforme esse fluido preenche os espaços.

Segundo Jenkins (2009), esse público consumidor, passou agora a produzir e transmitir informações de uma maneira nunca antes vista. Essa mudança não diz respeito apenas às questões tecnológicas, mas também a algo cultural, uma mutação para uma era de convergência entre o público, o mercado e os meios de comunicação.

O formato de repetição visto nos seriados se depara com uma renovação, ou até mesmo uma evolução. Muitas das narrativas seriadas vistas no século XXI buscam se enquadrar nesse novo modo de se contar histórias, o de instigar o telespectador a querer mais e buscar por si só esse complemento. Para Jenkins, "[...] a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meios de mídia dispersos" (JENKINS, 2009, p. 30). Essa nova conjuntura coloca o telespectador deslocado do conceito de um leitor passivo. Ele agora assume um papel de participante, pois a narrativa não envolve mais apenas a imagem, som, os meios e os veículos de comunicação, agora o sujeito é inserido no processo para a produção de um resultado final.

Estabelecer conceitos a essas práticas é uma tarefa desafiadora para os estudos envolvendo essa área. Com a tecnologia das comunicações evoluindo rapidamente, os conceitos que surgem a cada nova prática ou padrão social estabelecidos acompanham esse crescimento e necessitam ser renovados e revistos. Para Carlos Alberto Scolari (2011),

[...] todas as teorias são construídas a partir de um conjunto básico de conceitos. Construir uma teoria das novas formas de comunicação não é fácil: a cada semana aparecem novos conceitos e *keywords* que, de certa forma, nos obrigam a empregar em nossos discursos científicos. É uma espécie de *Lei de Moore Semântica*. (SCOLARI, 2011, p. 128)

A responsável por essa pressão semântica acaba sendo a esfera do *marketing*, que tem a necessidade de renovar seus produtos e ações de forma

constante e permanente. Em meio a essa corrida desigual entre o discurso científico e o discurso mercadológico, alguns conceitos surgem para tentar caracterizar determinadas ações, dentre eles os de *cross-media*, *transmedia storytelling* e convergência. Segundo Scolari,

o conceito de *cross-media* é muito utilizado no âmbito profissional, embora alguns países como Itália o empreguem também no mundo acadêmico. *Transmedia storytelling* - um conceito introduzido por Henry Jenkins por volta do ano de 2003 - é mais específico e soa muito mais *teórico*" (SCOLARI, 2011, p. 128)

Sobre esses dois termos, ambos argumentam sobre produções que se desenrolam através de diferentes meios de comunicação, mas a *transmedia storytelling*, ou narrativa transmídia, como o próprio termo designa, atribui ao usuário um papel de protagonista aos conteúdos gerados sobre uma narrativa, já a *cross-media* engloba outros campos, além da narrativa.

Aliada a esses conceitos estabelecidos sobre conteúdos que se propagam pelos meios de comunicação, a cultura da convergência traz suporte para identificar uma forma de difundir uma narrativa ao maior número possível de leitores/telespectadores em um mundo globalizado e permeado de sistemas de comunicação por todos os lados. Segundo Jenkins (2009), quando uma história traz algo de interessante, capaz de despertar a curiosidade de seu público e, assim, cativá-lo, ela irá ser contada, recontada, compartilhada e propagada. Isso pode se aplicar de um seriado televisivo com uma produção cinematográfica, como também para uma simples postagem em um *blog* pessoal, de um sujeito anônimo do interior de um país. O conteúdo, seja qual for sua origem, se cair no gosto de um público, será transmitido e retransmitido, pela *internet*, pela televisão, celulares, *tablets*, enfim, meios de comunicação que não tem fronteiras espaciais. Uma pessoa passa o conteúdo para outra, quase que instantaneamente, e esse ato de retransmitir, ou de acrescentar seus próprios comentários e participar da construção desse conteúdo, faz do receptor uma espécie de co-autor. Jenkins, ao estudar o comportamento desse receptor - o de ter o desejo de buscar informações e ter a iniciativa de acrescentar ou participar dessa corrente, atribui o conceito de cultura da convergência. Para ele:

[...] a circulação de conteúdos - por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais - depende fortemente da participação ativa dos consumidores. [Seu] argumento aqui é contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2009, p. 26-27)

Nota-se que, com essa prática social de compartilhar informações e essa necessidade de se estar sempre conectado a um meio de comunicação, seja para acessar conteúdos fornecidos por outros, seja para transmitir algo a alguém, muitos seriados televisivos passaram a se utilizar desse comportamento para expandir sua narrativa pelos meios de comunicação que seu público frequenta. As narrativas passaram a adotar uma característica transmidiática. Jenkins define esse processo:

[...] uma história que se desenrola através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances, e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em *games* ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do *game*, e vice-versa. (JENKINS, 2009, p. 138)

Reforçando o conceito dado por Jenkins, Scolari (2011) associa a narrativa transmídia como algo em rotação, provocando, com sua força centrífuga, o espalhamento de textos com sua origem a partir de um núcleo comum. Para ele, "[...] a partir de um texto inicial se produz uma espécie de *big bang* narrativo de onde vão se gerando novos textos até chegar aos conteúdos produzidos pelos usuários. Dessa perspectiva, o *transmedia storytelling* acaba por gerar uma galáxia textual" (SCOLARI, 2011, p. 130).

Esse olhar para as narrativas transmídias pode ser considerado sob o foco que Eco deu à relação do texto com o ambiente ao qual ele circunda: "foi observado que com o fenômeno dos seriados de televisão encontramos um novo conceito de 'infinidade do texto': o texto adota os ritmos e os tempos da mesma

cotidianidade dentro da qual (e destinado à qual) se move" (ECO, 1989, p. 134). Assim, quando as séries, como *Lost*, adotam uma narrativa transmídia, elas oferecem aos seus leitores a possibilidade de entrelaçar os diferentes pedaços da história que estão espalhados pelos meios de comunicação. David Harvey afirma que "esse entrelaçamento intertextual tem vida própria, [...] é vão tentar dominar um texto, porque o perpetuo entretecer de textos e sentidos está fora do nosso controle; a linguagem opera através de nós" (HARVEY, 2009, p. 53-54).

A junção construída pelos leitores/telespectadores pode ser encarada como uma tentativa de complementar seu entendimento em relação à narrativa. Esse complemento buscado por alguns pode servir como base para uma montagem formada por uma linguagem mais rica e elaborada. Deslocando esse lado à fórmula do seriado, não se nota uma estrutura nova, o que se vê é que a inovação está na infinitude da variação dentro do próprio esquema. Esse infinito acaba por ser composto por incontáveis textos e elementos que nos levam a outros que encaminham a outros. Sobre esse impulso desconstrucionista, da procura, do dissolver e do embutir textos em outros textos, Harvey destaca que:

[...] a colagem/montagem [é] a modalidade primária de discurso pós-moderno. A heterogeneidade inerente a isso nos estimula, como receptores do texto ou imagem, 'a produzir uma significação que não poderia ser unívoca nem estável'. Produtores e consumidores de "texto" participam da produção de significações e sentidos. (HARVEY, 2009, p. 55)

Os leitores desses seriados transmidiáticos, ao tomarem a iniciativa de unir esses fragmentos, coletar e unir peças espalhadas pelas diferentes mídias, tudo para construir um entendimento mais rico e completo, nos levam a um enquadramento das séries como elementos da pós-modernidade. Além disso, as práticas adotadas pelos consumidores dos seriados como produtores de conteúdo, ampliam ainda mais essa característica de infinitude do texto, pois a partir dos textos originais, sejam eles televisivos, impressos ou virtuais, esses leitores têm a iniciativa de gerar novos fragmentos em *blogs*, vídeos no *YouTube*, ou fóruns de discussões em redes sociais. Identificamos nesse leitor um "leitor-modelo" das narrativas transmídia, aquele que, conforme Eco afirma, é uma "[...] espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar" (ECO, 2010, p. 15).

Esse formato de narrativa dos seriados atuais tem recebido a audiência de um público que se predispõe a buscar essas peças fragmentadas, havendo uma identificação por parte dos leitores/telespectadores dessas histórias. Uma identificação entre o sujeito pós-moderno, possuidor de uma identidade fragmentada, como mencionado por Hall (2001) e esse formato narrativo, também composto por fragmentos e pedaços de significados espalhados. Dessa maneira, as narrativas transmídias se caracterizam como pós-modernas devido à sua natureza fragmentada e por possibilitar vários significados conforme suas partes vão sendo unidas pelo leitor, tornando-se uma narrativa descentrada tal qual seu receptor. Esse mesmo leitor que, "[...] apesar de seus melhores esforços, [...] não pode, nunca, fixar o significado de sua identidade. As palavras são 'multimoduladas'. Elas sempre carregam ecos de outros significados que elas colocam em movimento" (HALL, 2001, p. 41).

Assim, tratar do seriado como algo que sempre se repete e que não traz em si nada de novo pode ser questionável. A originalidade pode não ser vista apenas na estrutura e esquema que se faz presente nas histórias contadas, mas no conteúdo da mensagem e na forma como essa mensagem é transmitida. Ao se olhar as centenas de produções seriadas que foram a público nas últimas décadas, os pontos em comum entre as séries apontam para uma repetição sem nada muito diferente uma da outra. Umberto Eco (1989) questiona se, ao olharmos para as produções intelectuais gregas, seria possível que, para eles, aquilo que tratamos por original, fosse visto apenas como a "correta" variação dentro de um modelo que se repete, e que, talvez, o que fosse sublime para eles fosse, justamente, esse modelo e não a obra isolada.

Os seriados, com a ascensão dos meios de comunicação e da globalização, passaram a utilizar essas plataformas para expandir sua narrativa. O esquema utilizado pelo gênero pode ter continuado o mesmo se visto como um todo, mas as "novidades" aparecem na contemporaneidade do próprio seriado. Se a transmidialidade da narrativa está em voga com o fervoroso *boom* comunicacional, em um futuro próximo outra forma de se contar as histórias acompanhará o que a cultura de consumo e do entretenimento criar para tentar alcançar, cada vez mais, uma audiência maior.

Se o comportamento dos telespectadores os mostra como sujeitos descentrados, com identidades cambiáveis conforme o meio no qual se encontram, então os seriados irão acompanhar essa tendência, a narrativa estará presente e adaptada à mídia que circunda esse sujeito.

De uma forma ou de outra, ao se analisar os seriados como um todo, seja nesse início de século ou nos de quarenta anos atrás, parece difícil encontrar inovações em meio a uma estrutura que se repete incansavelmente. No entanto, como Eco exemplifica, se em um mundo em que não houvesse a produção de seriados, pegássemos um único episódio de uma série marcante, poderíamos destacar vários pontos importantes, dentre eles talvez a originalidade com que foi representada uma sociedade industrial ou a dor de uma guerra, até mesmo uma utopia de um lugar sem problemas. Seja na estética moderna de Eco, seja na pós-modernidade ou em um futuro desconhecido, a inovação estará quando o leitor/telespectador justamente se questionar sobre o que vê, colocando cada cena ou episódio como algo único e repleto de significado, como uma obra de arte.

3.4 Ao encontro dos perdidos

Ao entrar no mundo dos seriados televisivos nos deparamos com centenas de produções, tanto internacionais como nacionais. São poucas as que ganham destaque tanto de público como de crítica. Uma delas, que rompeu com alguns conceitos já formatados para as ficções seriadas, foi *Lost*. Se traçarmos uma breve sinopse não vemos nada de novo, pelo contrário, veremos diversos decalques: basicamente, trata-se de um grupo de sobreviventes de um acidente aéreo, que se encontra em uma ilha aparentemente deserta. Mistérios, segredos e conflitos com pessoas que já habitavam a ilha marcam o desenrolar da história. Essa seria uma descrição que não faz jus ao que foi produzido em *Lost*.

Um primeiro ponto a ser destacado é que somente a descrição do que foi exibido na televisão, mesmo que fielmente e nos mínimos detalhes, não seria completa, pois ela não contemplaria os livros publicados, os episódios especiais

para celulares, os *games*, os *sites*, os jogos de realidade alternativa e os conteúdos gerados pelos próprios espectadores. *Lost* foi considerado como um divisor de águas no entretenimento e na forma como as pessoas se comportavam frente a um seriado de televisão. Eduardo Szklars afirma que "[...] a série representa o futuro do entretenimento, mas, ao mesmo tempo, o passado da televisão" (SZKLARS, 2010, p. 6). *Lost* evidenciou como uma legião de leitores é capaz de se comportar frente a uma narrativa que se mostrou unipresente, estando acessível em diferentes meios de comunicação. Além disso, os mecanismos adotados pela série para difundir sua narrativa serviram como base para muitas produções futuras a ela, por exemplo, a *Lost University* foi um portal lançado em 2009 que permitia ao usuário se cadastrar como aluno. Ao receber seu registro acadêmico ele teria acesso a aulas de assuntos relacionados à série, tais como arqueologia, física sobre viagens no tempo, dentre outras. Quatro anos mais tarde foi lançada a *Monster University*¹⁹, portal similar ao primeiro, mas sendo parte das ações transmídia do filme de mesmo nome. Vamos analisar como isso se deu e tentar entender o porquê de um indivíduo, presente em uma "sociedade esquizofrênica", que subdivide seu tempo diário em mil e uma tarefas e distrações, ainda reserva seu tempo para acessar, comentar e, até mesmo, produzir os conteúdos relacionados ao seriado.

3.5 Trazer o imaginado para o real

Lost possibilitou a reflexão sobre diversos temas - a dinâmica existente entre os meios de comunicação, a religião, a intertextualidade, formas narrativas, além disso, sua trama televisiva dispersou sua história por diferentes meios, o que contribuiu para enriquecer sua significação perante seus leitores. Além de sua narrativa transmídia, com os romances, *games*, *sites* e jogos de realidade alternativas, os próprios telespectadores adotaram os papéis de produtores e passaram a expandir a narrativa produzindo conteúdos sobre a série. Nisso vemos que a narrativa transmídia possibilita que, histórias como a de *Lost*, inicie-

¹⁹ O portal pode ser acessado pelo link <http://www.monsteruniversity.com>

se em um *set* de filmagens no Havaí e seja exibida em uma televisão do leste europeu, mas também que continue em um *blog* de um jovem brasileiro, ou em um vídeo-paródia publicado no *YouTube* por um fã mexicano.

Apesar do nascimento e da origem de *Lost* ser o meio televisivo, notou-se logo após a primeira temporada que sua narrativa se expandiu para outros meios e espaços comunicacionais. Com isso, a série passou a ser objeto de estudo de vários trabalhos sobre narrativa transmídia. Coletar todo o material produzido sobre *Lost* talvez seja tarefa impossível, pois ele cresce continuamente mesmo após anos do término da produção oficial. Exemplo disso é a *Lostpedia*²⁰, enciclopédia virtual com mais de 3400 páginas, todas criadas por fãs e espectadores da série. Mas, alguns elementos desse universo narrativo foram marcantes para o fenômeno que esse seriado se tornou, fragmentos que transitaram entre o mundo físico e o virtual.

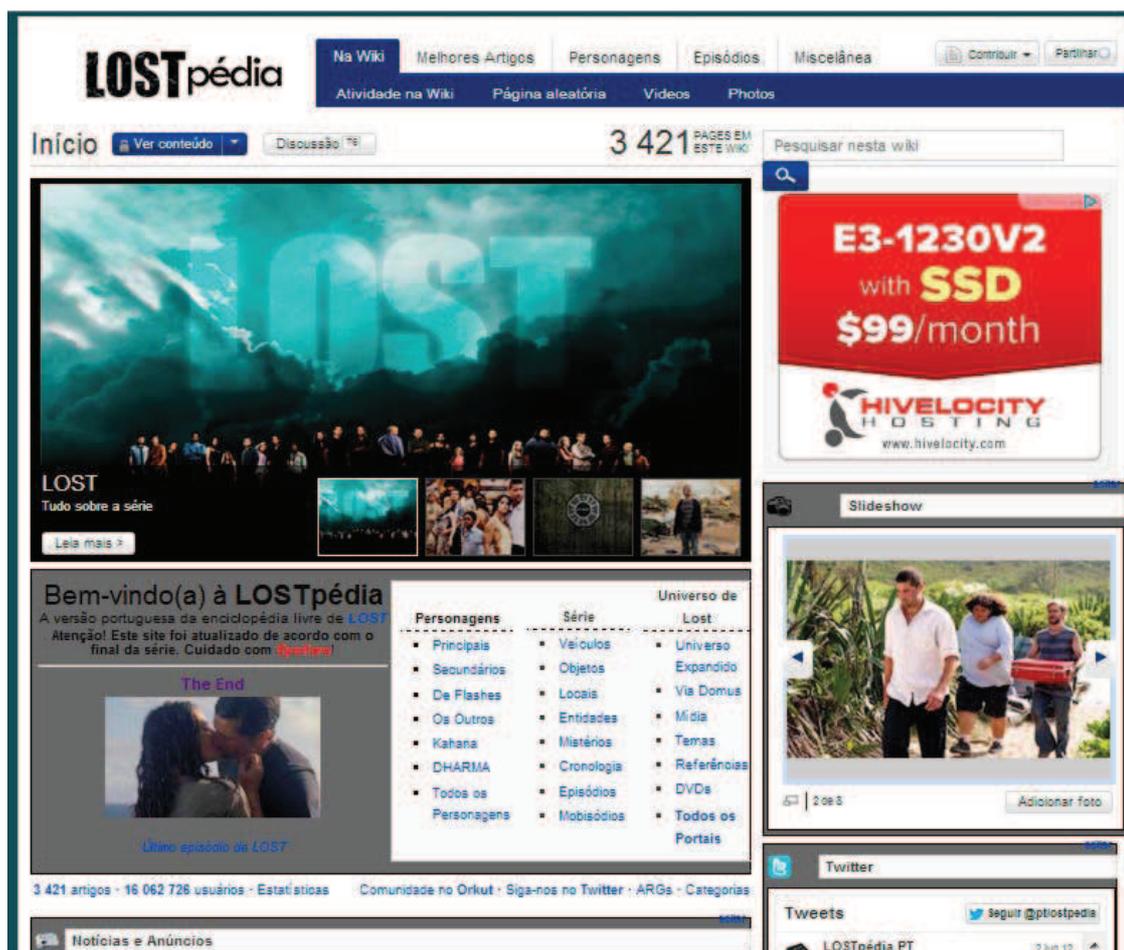


Figura 2: Imagem da versão em português do portal *Lostpedia*.
Fonte: <http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Portal:Personagens>. Acesso em 6-7-2013.

²⁰ <http://pt.lostpedia.wikia.com>. Acesso em 08-06-2013.

Iniciemos pelo papel. Foram escritos quatro romances que acrescentaram elementos à história de *Lost*. Três deles respeitaram a mesma estrutura da televisão, traziam um personagem principal que estava entre os sobreviventes da ilha e *flashbacks* traziam lembranças de sua vida e personalidade em momentos anteriores ao acidente. Em *Risco de Extinção* (HAPKA, 2005), uma ecologista interage com os personagens que aparecem na televisão; em *Identidade Secreta* (HAPKA, 2006) o foco está em um universitário que levava uma vida dupla antes de chegar à ilha; e em *Sinais de Vida* (THOMPSON, 2006) um artista que se via em crise antes do acidente, passa a produzir uma arte sinistra com tons apocalípticos na ilha.

O quarto se diferenciou dos demais e trouxe algo notável em termos de integração com a história principal. *Bad Twin*, foi publicado como sendo de autoria de Gary Troup, mas na verdade esse era o pseudônimo de Laurence Shames (2006). O romance traz uma característica metanarrativa, diferente do conceito abordado anteriormente, relacionado à filosofia e aos estudos culturais, essa está ligada à característica da linguagem – uma narrativa inserida em outra. No primeiro episódio da série, momentos após a queda do avião uma cena marcante é levada aos espectadores: uma das turbinas está sobre as areias da praia ainda em funcionamento e um homem, atordoado com o ocorrido, anda cambaleante em frente ao motor. Em segundos, ele é literalmente sugado pelas hélices, o que provoca uma explosão. Conforme a narrativa avançou nos episódios seguintes, descobre-se que o "homem da turbina" se chamava Gary Troup e era escritor. Na segunda temporada da série, no episódio 13, *The Long Con*, os manuscritos do seu último livro, *Bad Twin*, são encontrados por Hurley e sete episódios à frente (*Two for the Road*), Sawyer aparece lendo o livro que chegou às mãos do público "real" tempos depois. O enredo do livro não acrescenta nada significativo à história televisiva, mas traz elementos como a família Widmore, peça chave da trama a partir da quinta temporada.



Figura 3: Livros publicados como expansões narrativas.

Fonte: <http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Portal:Livros>. Acesso em 6-7-2013.

Além desses livros, guias oficiais e não-oficiais sobre *Lost* foram publicados. Textos que, mesmo não acrescentando algo à narrativa da série, estabeleceram relações paratextuais com o texto-mãe firmado no seriado televisivo. Paratextos que, segundo Jonathan Gray (2010), não são textos agregados ou inferiores, "[...] eles criam textos, eles os organizam, e eles o preenchem com muitos dos significados que nós lhe atribuímos²¹" (GRAY, 2010, p. 6). Dessa forma, mesmo este presente texto, que tem *Lost* como objeto de estudo, acaba por ser um pedaço de algo que se soma ao todo textual da série.

Do papel aos *bits*. Logo na primeira temporada, um *site* vinculado à emissora *ABC* foi lançado como sendo um diário de uma sobrevivente que interagiu com os personagens. Uma estrutura semelhante à dos livros publicados. Diferentemente disso, os *sites* "oficiais" criados para incrementar a narrativa tomaram um outro rumo. Páginas que permaneceram *online* e atualizadas como se fossem de empresas e organizações reais despertavam no espectador a sensação de que aquilo visto na televisão estava presente no mundo real. A companhia aérea que dava nome ao avião do acidente aéreo da ficção, a *Oceanic Airlines* (Figura 4), ganhou vida ao ter seu *site* criado, possibilitando ao usuário, inclusive, a fazer reservas de vôos. A *Ajira Airlines* (Figura 5), na quinta temporada também divulgava seus serviços e pacotes aéreos virtualmente. Da mesma forma a *Hanso Foundation* (Figura 6) e a *Dharma Initiative*, ambas com

²¹ Tradução do autor a partir do original: They create texts, they manage them, and they fill them with many of the meanings that we associate with them.

grande importância na história e nas tramas misteriosas envolvendo a ilha, tiveram presença real na web.

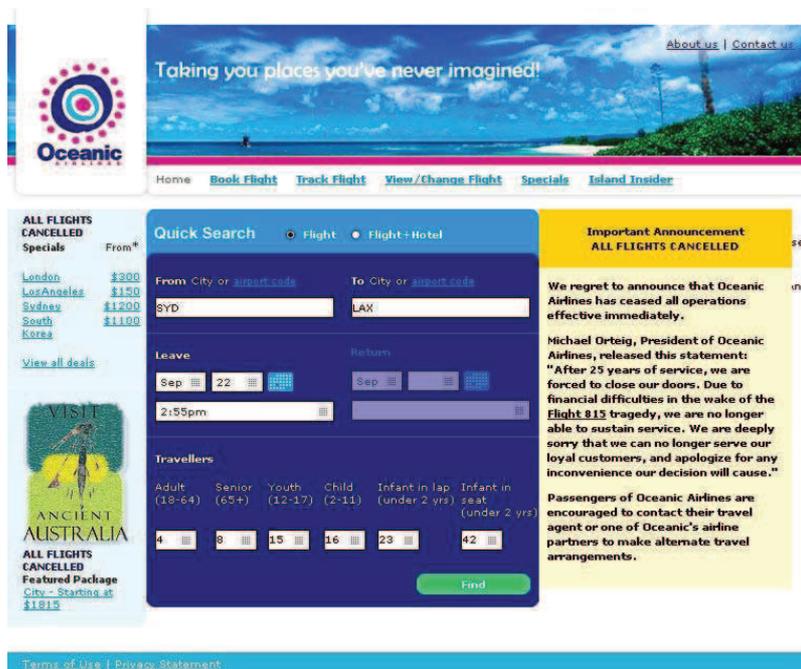


Figura 4: Imagem do site da Oceanic Air

Fonte: <http://lost.wikia.com/wiki/Oceanic-Air.com>. Acesso em: 31-8-2013.



Figura 5: Página inicial do site da Ajira Airways.

Fonte: <http://blogs.whatsontv.co.uk/tvspy/lost/lost-fans-activate-those-eagle-eyes-the-ajira-airways-website-is-up-and-running-and-full-of-clues/>. Acesso em: 31-8-2013.



Figura 6: Imagem do site da Hanso Foundation.

Fonte: http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Portal:Lost_Experience. Acesso em: 6-7-2013.

Assim como o "café descafeinado" mencionado por Zizek (2003), que se faz de verdadeiro sem o sê-lo, os sites corporativos se caracterizam como reais, propondo aos leitores de *Lost* uma fusão entre os limites da ficção e da realidade. Um dos pontos marcantes da expansão narrativa da série, em que esses limites praticamente se reduziram a nenhum, foram os ARGs, sigla para *Alternative Reality Games*, ou Jogos de Realidade Alternativa. Para Katherine Scaliaris, “[...] trata-se de um estilo vanguardista de entretenimento interativo, em que seus participantes tratam a narrativa como se fosse uma extensão da realidade e as atividades propostas penetram em seu cotidiano” (SCALIARIS, 2007, p. 2). *Lost* esteve presente no contexto de ARGs que atingiram uma escala global. *The Lost Experience* foi lançado em 2006, após a conclusão da segunda temporada, foi produzido por três canais de televisão: a ABC dos Estados Unidos, o *Channel 7* da Austrália e o *Channel Four* da Inglaterra. O jogo era composto por propagandas, fragmentos de vídeos supostamente reais, feitos por uma mulher dispostas a descobrir os segredos corporativos por trás da *Hanso Foundation* e da *Dharma Initiative*²², números de telefone reais e até mesmo barras de chocolate Apollo, um produto fictício que aparece em vários momentos da série.

²² Vídeos foram lançados na internet para os espectadores os encontrarem em códigos secretos em páginas da web. O primeiro deles está em http://youtu.be/M_nMiMB2Gao.

Por misturar a ficção e a realidade, os Jogos de Realidade Alternativa acabam por proporcionar aos seus participantes a prova de uma imersão completa na narrativa, demonstrando aquilo que Janet Murray afirma, que a "experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independente do conteúdo da fantasia. Referimos-nos a essa experiência física como imersão" (MURRAY, 2003, p.102). Essa mesma imersão acaba por provocar aquilo que Baudrillard (1991) afirmou, de que a própria realidade virou um simulacro puro de si mesma. A ficção e a realidade se misturam e tendem a se tornar, cada vez mais, algo homogêneo.

Para reforçar essa fragmentação, a narrativa utilizou os dispositivos móveis para chegar aos telespectadores. Uma série de 13 mini episódios²³ foi lançada entre novembro de 2007 e janeiro de 2008. Esses vídeos, com durações de até 4 minutos, exclusivamente para telefones celulares e *tablets*, em um primeiro momento iriam seguir a mesma lógica dos romances (o de contar os acontecimentos de personagens que não eram vistos na televisão), mas, por fim, o que se mostrou nos *mobisódios* (como ficaram conhecidos), foram fatos que complementavam algumas situações vividas pelos personagens na narrativa principal. Este conteúdo, segundo Scolari (2009), pode ser chamado de *intersticial*, definido por ele como micro-histórias que preenchem lacunas narrativas nos períodos entre uma temporada e outra da série. Essas peças acabam por completar espaços vazios e contribuem na construção de um sentido mais amplo da história como um todo. Os *mobisodes* talvez sejam as peças que se encaixem mais facilmente ao corpo principal da televisão. Todos complementam a trajetória de alguns personagens representados na parte televisiva, há um núcleo comum entre os papéis de ambos os meios. Enquanto esse braço transmidiático dá um maior enfoque aos personagens, outros, como os *ARG's* e os *sites* complementam e enriquecem o núcleo das corporações e mistérios da narrativa principal.

Lost teve sua narrativa transitando também pelo campo dos *games*, desde jogos de tabuleiro até os mais modernos *vídeo-games*. Na perspectiva da narrativa transmídia, o que merece destaque foi *Lost: Via Domus*. O jogo,

²³ Todos os vídeos e suas respectivas sinopses podem ser consultados em http://pt.lostpedia.wikia.com/wiki/Lost:_Missing_Pieces. Acesso em 28-06-2013.

desenvolvido pela empresa *Ubisoft* também para computadores, propunha ao jogador um jornada de sete "episódios" que aconteceriam durante os primeiros 70 dias depois do acidente aéreo. Seguindo a lógica de outros conteúdos, o jogo acontece em primeira pessoa, em que o usuário comanda o personagem Elliott Maslow, sobrevivente como os demais, mas que nunca apareceu na televisão ou outro canal de comunicação. O jogador irá, conforme o avanço do jogo, interagir com personagens da narrativa principal e visitará cenários da ilha, como as estações *Dharma*. Outro ponto que conecta o jogo à série de um ponto de vista estrutural é o fato de que Maslow sofre de amnésia, mas seu passado vai sendo construído no transcorrer do jogo por meio de *flashbacks*.

Além dos canais já mencionados para expandir a narrativa de *Lost*, vários outros foram criados, mas a narrativa transmídia, como mencionado por Jenkins (2009), também deve considerar as produções originadas da cultura dos fãs. Desde que a cultura das massas atinge leitores, ouvintes e espectadores, inúmeros paratextos são criados, desde um romance até uma radionovela ou um longa metragem. Esses mesmos paratextos podem ser encontrados nas mais variadas formas: desde uma conversa com o cabeleireiro, com a construção de hipóteses sobre o desfecho da novela, até um vídeo produzido em uma universidade e inserido no *YouTube* como sendo uma produção de um grande estúdio de cinema.

As fronteiras entre o conteúdo gerado por um fã, presente no anonimato, e o produzido pela indústria cultural se misturam e se mostram cada vez mais difusas. Produções com uma essência marginal e artesanal podem vir a serem absorvidas pelos grandes veículos de comunicação, assim como a própria indústria está atenta ao que sua audiência produz e, sem medo de difundir essas produções, tentar lucrar com elas.

Dentre os inúmeros exemplos de materiais que foram criados pelos fãs e espectadores da narrativa de *Lost*, Scolari (2011) destaca a série de quadrinhos *Pardillos*²⁴, do espanhol Carlos Azaustre, que se originou na *internet* e, após ter conquistado um público, passou a ser distribuído na sua versão impressa também. A história contada por Azaustre baseia-se nos episódios de *Lost*, porém, muitas paródias e sátiras são feitas com os personagens, os cenários e as falas.

²⁴ Tradução para Otários.

A estreia de *Pardillos* aconteceu em 2007 e teve como chamada no blog de Azaustre (2007) o título “Quando a paródia supera a ficção²⁵”, e retomou o início de *Lost*, com os detalhes do acidente aéreo, inserindo elementos voltados para o humor:

Em 30 de fevereiro de 2004. Um avião da companhia *Naufragic Airlines* inicia o vôo 3,1415 partindo da ilha de *Ibiza* com destino a *Cuenca*. Um vôo que nunca chegaria a seu destino.

No meio da viagem ocorre um acidente fatal que faz com que o avião caia em uma misteriosa ilha no meio do mar Mediterrâneo.

14 sobreviventes, entre eles um médico, um escoteiro açogueiro, uma fugitiva, uma prostituta, um robô, um *nerd* dos *video-games*, uma garota grávida,... terão que enfrentar mil perigos e a sobrevivência na ilha.

O doutor Yíaaak Quelosepards lidera o grupo dos que têm a esperança de sair da ilha e serem resgatados, por outro lado, o misterioso Yon Locko não deixará as coisas fáceis. (AZAUSTRE, 2007, <http://perdidos-comic.blogspot.com.br>)²⁶

²⁵ Tradução do autor a partir do original: Cuando la parodia supera la ficción....

²⁶ Tradução do autor a partir do original: El 30 de Febrero de 2004. Un avión de la compañía *Naufragic Airlines* inicia el vuelo 3,1415 desde la isla de *Ibiza* con destino *Cuenca*. Un vuelo que nunca llegaría a su destino. En medio del viaje ocurre un fatal accidente que hace que el avión se estrelle en una misteriosa isla en medio del mar Mediterráneo. 14 supervivientes, entre ellos un médico, un boy-scout carnicero, una fugitiva, un guaperas, un robot, un friki de los videojuegos, una chica embarazada,... tendrán que enfrentarse a mil peligros y a la supervivencia en la isla. El Doctor Yíaaak Quelosepards lidera al grupo de los que tienen la esperanza en salir de la isla y les rescaten, por otra parte, el misterioso Yon Locko no se lo pondrá fácil.



Figura 7: Imagens da primeira temporada de *Pardillos*.

Fonte: <http://perdidos-comic.blogspot.com.br/search/label/1%C2%AA%20Temporada>. Acesso em 6-7-2013

O cartunista, após publicar a versão impressa do volume *Pardillos: Primera Temporada*, continuou utilizando a *internet* para publicar os demais episódios das outras temporadas. Após o fim de *Lost*, é possível encontrar todas as seis temporadas dos quadrinhos disponíveis para venda nas versões *online* e impressa.

O ponto interessante a ser analisado em *Pardillos* é como o mundo de *Lost* (personagens, estrutura narrativa e eventos que ocorrem na ilha) serviu de pano de fundo para um alto trabalho de intertextualidade que se agregou à atitudes presentes na cultura de massa espanhola do começo do século XXI. A paródia não foi encontrada somente nos jargões dos personagens, mas também na própria intertextualidade que se entranha na ilha por meio de apresentadores televisivos, atrizes e participantes de *reality shows* famosos entre os espectadores espanhóis.

Scolari (2011) destaca dois exemplos de *Pardillos* que demonstram essa dinâmica intertextual. Durante a primeira temporada de *Lost*, o personagem Sayid Jarrah (ex-torturador da Guarda Republicana do Iraque e oficial das telecomunicações), representado por um robô nos quadrinhos, encontra a

francesa Danielle Rousseau, uma sobrevivente de um naufrágio ocorrido na ilha 16 anos antes do acidente aéreo. Em *Pardillos*, essa mulher se transforma em Carmen Russo, atriz italiana vencedora do *reality show* espanhol *Supervivientes*²⁷, que acontece, justamente, em uma ilha tropical. Em outro momento da história, no lugar do cientista apresentador do vídeo de orientação da Iniciativa Dharma, uma apresentadora é colocada no lugar, Mercedes Milá, do programa espanhol *Gran Hermano*²⁸.



²⁷ No Brasil esse *reality show* leva o nome de *No Limite*.

²⁸ Versão espanhola do programa *Big Brother Brasil*.



Figuras 8 e 9: Referências mencionadas e presentes em *Pardillos*.
 Fonte: <http://perdidos-comic.blogspot.com.br/search/label/2%C2%AA%20Temporada>.
 Acesso em 6-7-2013.

Esse jogo intertextual se faz presente durante toda a história de *Pardillos* e isso imbute à trama dos quadrinhos um nível de interpretação muito mais complexa, pois não basta apenas conhecer *Lost*, também é preciso estar ciente dos acontecimentos atuais da cultura de massa da Espanha.

Pardillos é apenas um exemplo de incontáveis conteúdos transmídia “não-oficiais” gerados a partir de *Lost*. A maior parte do que se pode encontrar sobre a série acaba tendo sua origem em criações dos próprios espectadores, isso é possível de ser comprovado com uma simples busca no *YouTube*. Dentre os resultados, diferentes tipologias textuais relacionadas ao seriado serão

encontradas, tais como sincronizações, recapitulações, as paródias e finais alternativos.

Utilizando-se do humor, um final alternativo, fazendo uso de uma simples edição entre o final de *Lost* e um outro vídeo, propõe um outro desfecho para a série. No momento em que Jack deita no chão da ilha, prestes a morrer, o cachorro Vincent surge por entre as árvores e deita ao seu lado. Na produção oficial, a série termina com Jack fechando os olhos, porém no final alternativo criado por um espectador, aparece um cachorro dormindo em uma casa, mexendo-se como tendo um pesadelo. Ao acordar ele corre e se choca contra a parede. Tudo não passou de um sonho canino.²⁹ Mas mesmo a produtora oficial de *Lost*, a ABC, fez uso do humor e criou três finais alternativos com os atores reais, em que os roteiristas Damon Lindelof e Carlton Cuse discutem sobre como eles devem concluir a série³⁰.

As dúvidas que os roteiristas colocaram em tom humorístico nessas versões complementares da narrativa podem ter sido encaradas como reais pelo público ao ver o episódio final “*The End*”. A decepção por parte de muitos espectadores foi vista em diversos canais de comunicação, desde *blogs*, jornais especializados e programas de entretenimento relatavam sobre a frustração que muitos fãs incondicionais tiveram com o fim da história. Muitos mistérios e questões foram deixadas abertas e sem respostas

A série acaba por se encaixar naquilo que Ricardo Piglia (1991) chama de “ficção paranóica”, ou seja, um relato em que predominam as conspirações em um contexto de delírio interpretativo. Resumir isso diante das narrativas seria dizer que elas tendem a se prolongar infinitamente e acabaria sendo impossível concluí-las. Mesmo todo o esforço dos autores de *Lost* em concluir a história não foi suficiente (e talvez nunca seria) para amarrar todos os nós soltos dessa rede que eles teceram. *Lost* não terminou. A narrativa transmídia e as possibilidades que ela oferece aos seus leitores e espectadores deixa claro que, se os roteiristas não quiseram, souberam ou não puderam gerar mais conteúdos, o próprio público os pode produzir. As futuras cenas de *Lost* estão maturando em redes sociais, em conversas de roda, em *blogs* que ainda debatem sobre finais alternativos. Tudo

²⁹ O vídeo pode ser visto em <http://www.youtube.com/watch?v=xqn551OWj30>. Acesso em 03-07-2013.

³⁰ Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=VTGF1BWBpa8>. Acesso em 03-07-2013.

isso levando as pessoas que acompanharam a história por seis temporadas a acreditar que poderá nascer uma sétima.

Esse anseio pelas respostas que a série deixou em aberto nos faz retomar o pensamento do sujeito pós-moderno, que busca responder as perguntas que nos afligem em nossa realidade caótica. Os espectadores que não encontram respostas no mundo à sua volta, buscam-nas na ficção, em um refúgio virtual. *Lost* e sua ilha misteriosa pode ter sido um refúgio para muitos. Os personagens eram retratos dos indivíduos reais, mas, assim como podemos ver em Jack, Locke ou Sawyer espelhos do sujeito da pós-modernidade, com suas angústias, dúvidas e identificações, podemos ver a falta de respostas na narrativa como sendo um paralelo com o mundo real.

4. EM BUSCA DA IDENTIDADE PERDIDA

*Se não podes entender, crê para que entendas.
A fé precede, o intelecto segue.*
Santo Agostinho

Como explicar o porquê das pessoas se identificarem tanto com as ficções televisivas? Vemos em muitas delas, e em *Lost* especificamente, a abordagem e a narração de temas e situações que são corriqueiras na sociedade contemporânea. Os elementos que dão corpo ao enredo são bons exemplos do mundo pós-moderno. A análise da identidade de um sujeito, imerso em uma realidade que o obriga a dividir-se e fragmentar suas convicções e preceitos, é um dos temas que acaba por atrair a atenção dos telespectadores que, mesmo sem se darem conta, encontram semelhanças em ações e sentimentos representados pelos personagens. Além do envolvimento com as histórias e tramas narradas, bem como o interesse e sintonia criada entre a ficção, no papel de emissor, e o espectador, como receptor, a busca por respostas e soluções do cotidiano de nosso mundo podem ser um caminho para se chegar a uma conclusão sobre a identificação entre o público e o seriado. Nisso se vê a importância da ficção na vida das pessoas.

Podemos notar que uma tendência na contemporaneidade, em relação às obras audiovisuais, nas histórias de personagens é a narração de uma vida dupla. Os exemplos podem ir desde os super-heróis que fazem disso uma fórmula básica, até os homens comuns que têm de praticar ações e atividades que sua identidade padrão não lhes permite desempenhar em seu cotidiano rotineiro. Essa construção dos personagens acaba por embasar a teoria de que essa fragmentação do sujeito pós-moderno, de se dividir em diferentes papéis sociais, muitas vezes inconciliáveis, é uma tendência crescente que pode ser considerada natural ou até mesmo inevitável. Isso pode ser o resultado da compressão do espaço e do tempo na experiência vivenciada pelo sujeito contemporâneo, algo retratado com excelência em *Lost* e que será tratado na sequência.

Essa duplicidade identitária em personagens da ficção pode ser encontrada, por exemplo, em super-heróis nos quadrinhos e em alguns papéis da literatura. Em sua grande maioria nos quadrinhos e mais recentemente em suas adaptações para o cinema e televisão. Vemos os grandes problemas de Batman, Superman e Homem-Aranha serem resolvidos a duras penas em paralelo aos de Bruce Wayne, Clark Kent e Peter Parker, meros coadjuvantes de uma sociedade que cobra desde o poderoso magnata até o jovem fotógrafo *freelancer*, o enquadramento em seus mais variados círculos. Na literatura, vemos o embate entre o médico Dr. Jekyll e o monstro Mr. Hyde, duas personalidades opostas lutando em um mesmo corpo, ou a verdadeira identidade de Dorian Gray, repugnante e monstruosa, escondida pela beleza exterior de um homem que se aproveita da sua imagem formada pelo olhar dos outros.

Assim como nos quadrinhos e filmes, os seriados trazem em seus personagens um desdobramento de suas personalidades durante as narrativas. Dentre tantos exemplos, podemos citar o publicitário Don Draper em *Mad Men*³¹, que esconde, por trás de sua postura de um criativo da *Madison Avenue*, um passado secreto no exército norte-americano, e o professor de química, Walter White em *Breaking Bad*³² que, após descobrir ter apenas alguns meses de vida devido a uma grave doença, começa a produzir drogas e passa a viver duas realidades paralelas: a de um professor colegial e a de um estrategista do mundo das drogas.

Mesmo com tantos exemplos que podem ser utilizados no olhar da divisão da identidade dos personagens, vemos em *Lost* algo mais complexo e rico. Na série, vemos o acúmulo de vidas sucessivas entre o presente e o passado de cada um, algo fora de uma dimensão temporal linear, e, além disso, a alternância de personalidades em universos paralelos. Os descentramentos retratados vão além da busca/quebra de um enquadramento ou convenção social. Em *Lost*, os personagens acabam por ter de enfrentar um deslocamento entre os

³¹ *Mad Men* é uma série norte-americana criada e produzida por Matthew Weiner. É exibida pelo canal AMC e teve sua estreia em 19 de julho de 2007. Tem previsão para ser concluída em sua sétima temporada, em 2014.

³² A série, criada e produzida por Vince Gilligan, também é exibida pelo canal AMC dos Estados Unidos. Foi ao ar em 20 de janeiro de 2008 e terá seu encerramento com cinco temporadas, no dia 29 de setembro de 2013.

tempos e os espaços físicos para poderem se encontrar e saberem quem realmente são.

A estrutura narrativa da série sempre se deu de forma não-linear. Cada episódio enfocava um personagem específico e mostrava suas duas vidas: a passada, antes de chegar à ilha, com *flashbacks*; e a do presente, encarando uma nova realidade em meio a desconhecidos. Assim nos é evidenciada a temática de redenção dos protagonistas. As ações cometidas no passado, que acabam sendo retomadas no roteiro, mostram arrependimentos, traumas, crimes, traições e boas ações praticadas por todos. A situação do presente, estando isolados de tudo e de todos, traz à tona a premissa de que seria possível ter uma segunda chance: a de não cometer os mesmo erros de outrora, ou a de praticar atos contrários àqueles que sua personalidade cometia em sua vida passada.

Ao elencarmos os principais personagens e traçarmos um breve paralelo entre suas identidades passada e presente é possível notar vários conflitos e adaptações que se fizeram necessárias para o convívio e a sobrevivência natural e social em um novo mundo:

- Jack Sheppard: um cirurgião bem sucedido, com uma grande autoconfiança por conseguir curar pacientes que, a princípio, nunca voltariam a ter suas vidas como antes. Seus embates pessoais se dão, principalmente, com seu pai, outro cirurgião renomado, mas com problemas de alcoolismo. Na ilha, ele acaba por assumir o papel de líder do grupo, o que o leva a tomar certas decisões que acabam por não ter os resultados que ele, sempre acostumado com o sucesso, gostaria de obter.
- James “Sawyer” Ford: tinha a profissão de golpista de mulheres com o casamento em crise. Teve sua infância marcada pelo assassinato da mãe pelo próprio pai que, por fim, suicidou-se - tudo resultado de um golpe aplicado em sua mãe por um oportunista. Na situação do presente, ele se utiliza de seus conhecimentos da natureza e previsibilidade humana para sempre sair com vantagens das situações mais adversas. Um destaque muito evidenciado nesse personagem é sua grande bagagem cultural, tanto de clássicos do cinema e da literatura quanto da cultura *pop*. Os apelidos que ele atribui aos demais sempre são intertextos dessas referências, suas ironias e provocações buscam origens em obras da cultura universal.

- John Locke: vivenciou situações marcantes em sua vida, principalmente em seu relacionamento com Helen e com o descobrimento de seu verdadeiro pai. Seu passado teve como ponto chave o transplante de um de seus rins ao pai, que logo após a cirurgia o abandonou novamente. Em uma das discussões entre os dois, ocorre um acidente que deixa John Locke paraplégico permanentemente. No entanto, na ilha sua condição se altera e ele volta a andar normalmente. Esse fato foi o gatilho para toda a filosofia que Locke impõe em seus discursos ao grupo sobre esse lugar como redenção, abençoado para alguns, mas rejeitado e amaldiçoado por outros.

- Kate Austen: passa a ter uma rotina de fugitiva da polícia por toda a Austrália. O motivo de sua fuga é o assassinato de seu padrasto, que maltratava sua mãe. Torna-se um membro importante do grupo na ilha e ganha a confiança de todos, ao se utilizar de suas habilidades em rastrear trilhas e de sobrevivência em situações extremas.

- Desmond Hume: um ex-militar do exército escocês que vive um caso amoroso com a filha de um poderoso empresário do ramo farmacêutico, Charles Widmore (que viveu na ilha quando jovem). Desmond acaba humilhado por ele e decide largar tudo e disputar uma corrida ao redor do globo em um veleiro para ganhar a notoriedade que o pai de Penélope, sua amada, tanto exige de um futuro genro. Essa viagem o leva à ilha, anos antes do acidente aéreo, onde passa todo o tempo preso numa escotilha subterrânea pressionando um botão a cada 108 minutos. Após a chegada dos demais personagens, ele ganha importância, pois seria o único capaz de "curar" a ilha.

- Hugo Reyes: conhecido por todos como Hurley, sofreu diversos traumas sociais durante sua vida. Obeso, desajeitado com as mulheres, acaba em um sanatório voluntariamente para tentar se encontrar e entender o que lhe faz ser como é. De volta à sociedade, acaba ganhando na loteria o maior prêmio já pago pela loteria norte-americana, com uma única aposta utilizando os números 4, 8, 15, 16, 23 e 42. A partir daí, alguns fatos negativos lhe acontecem – como sua casa pegar fogo e sua mãe quebrar a perna, ele atribui tudo ao dinheiro ganho, algo amaldiçoado. Na ilha, ele vai,

aos poucos, tendo sua dignidade pessoal recuperada e consegue o respeito do grupo por suas ponderações em momentos de crise, sua amizade sincera pelas pessoas e sua humildade natural.

- Jin Kwon: um pescador de origem humilde, que se apaixona por Sun, filha de um poderoso magnata coreano. Para ter a aceitação de seu casamento pelo sogro, ele se submete a cumprir suas ordens de cobrar dívidas por meio de violência e ameaças a pessoas que, na maioria das vezes, possuem a mesma origem humilde que ele. O amor de sua esposa acaba se enfraquecendo diante dessa nova personalidade que ele vai assumindo. Na ilha, ele se vê isolado diante de todos, pois não entende uma única palavra do que todos falam, mesmo assim, se mostra um trabalhador e colabora para a sobrevivência da coletividade. Reconquista a confiança e a paixão de sua esposa.

- Sun Kwon: esposa de Jin, sempre viveu e foi educada em meio a uma família tradicional da Coreia do Sul. Seu casamento mostrou um rompimento com o dogma passado pelos seus pais. Não bastasse isso, ela acaba traindo seu marido com um jovem empresário, que se oferece para lhe ensinar inglês. Planeja fugir para os Estados Unidos, mas acaba desistindo e vai com o marido em uma viagem que acaba terminando na ilha. Lá, ela esconde que entende o que todos falam, enfrenta o tradicionalismo cultural que o marido lhe impõe em meio à miscelânea de culturas que o local abriga.

- Sayid Jarrah: ex-torturador do exército iraquiano de Saddam Hussein, vivenciou e participou de atos hediondos durante a guerra. Apaixonou-se por uma revolucionária, a qual deveria ter torturado. Faz uma promessa a si mesmo de que nunca mais iria praticar nenhum ato de tortura. No novo ambiente social em que se encontra, mostra um espírito em prol do grupo, sempre disposto a ajudar e defender seus colegas dos perigos que se apresentam na ilha.

Toda essa mistura transnacional e heterogênea representa, de certa maneira, uma amostra do que encontramos nesses tempos de globalização. Para se construir uma nova nação na ilha, essas identidades múltiplas e variadas deslocam-se de suas origens, geográficas e culturais, e buscam uma re-

identificação simbólica com as culturas circundantes. Se, mesmo antes da chegada à ilha, os personagens já enfrentavam conflitos que lhes impunham a necessidade de deslocarem e dividirem suas identificações conforme seu local de origem, em seu novo lar, cercados por culturas diferentes, de vários locais do mundo, eles se veem impelidos a moldarem suas identidades. Isso, como afirma Hall, é uma situação de constante deslocamento da pós-modernidade:

Esta é a sensação familiar e profundamente moderna de deslocamento, a qual – parece cada vez mais – não precisamos viajar muito longe para experimentar. Talvez todos nós sejamos, nos tempos modernos – após a Queda, digamos – o que o filósofo Heidegger chamou de *unheimlichkeit* – literalmente, “não estamos em casa”. (HALL, 2003, p. 27)

Dessa forma, podemos acompanhar o raciocínio do autor em como as sociedades acabam por mesclar diferentes elementos culturais e, a partir disso, novos conceitos surgem como semelhança, diferença, hibridismo e a estética da diáspora. É o que encontramos nessa ilha ficcional, um retrato das "ilhas" que os indivíduos vivem dia após dia na sociedade. No seriado, os viajantes, mesmo indo contra a vontade a essa nova vida, um recomeço lhes é oferecido em um novo espaço-tempo, uma realidade diferente da que eles estavam.

Esse processo acelerado de dispersão do sujeito contemporâneo fica exposto de uma maneira extrema na sexta e última temporada da série, em que dois mundos paralelos transcorrem simultaneamente. O da linha do tempo real, na ilha, e aquela que foi desviada da nossa realidade há trinta anos, gerando um novo mundo, com novas vidas e personalidades no futuro. No segundo e alternativo mundo - que ao fim da história descobre-se ser um entre mundo dos mortos para um suposto paraíso, todos parecem exercer papéis que almejavam e buscavam/rejeitavam (enquanto vivos).

Lost e tantas outras obras audiovisuais, majoritariamente voltadas ao entretenimento, vêm empregando em suas tramas situações metafóricas que buscam retratar essa divisão de papéis a que o sujeito pós-moderno acaba por se submeter. A criação de personagens com essas características passa a ter uma recorrência cada vez mais comum, o que nos faz interpretar isso como sendo um reflexo social de uma inevitabilidade das pessoas terem suas vidas e personalidades bipartidas, mesmo que essas partes sejam inconciliáveis. Isso

pode ser um dos sintomas da compressão existencial vivida no espaço e no tempo, uma condição da pós-modernidade.

Se colocarmos a ilha de *Lost* sob o olhar dessa condição, podemos caracterizá-la como um espaço mítico, algo que representa uma fuga da sociedade contemporânea comprimida que vivenciamos diariamente, algo semelhante à utopia descrita por Thomas More e a *Nova Atlântida* de Francis Bacon, que “situa-se numa ilha cuja localização permanece secreta e foi alcançada pelo narrador em decorrência de um naufrágio” (CHAUÍ, 2008, p.10). Harvey afirma que “a modernização envolve a ruptura perpétua dos ritmos espaciais e temporais, e o modernismo tem como uma de suas missões a produção de novos sentidos para o espaço e o tempo num mundo de efemeridade e fragmentação” (HARVEY, 2009, p. 199). O resultado social disso acaba sendo caracterizado no cotidiano como a tentativa de transformar o tempo em espaço, visto que o espaço possibilita um controle e uma administração sobre ele, enquanto que o tempo é algo subjetivo e relativo. Harvey destaca que essa transformação pode se enquadrar dentro da divisão entre vivido, percebido e imaginado que Henri Lefebvre chamou de “a produção do espaço” (HARVEY, 2009, p. 201). O que se percebe em *Lost* é que, em sua diegese encontramos as três categorias em seus personagens, mas vemos a sua fusão, as fronteiras das dimensões do vivido, percebido e imaginado se misturam e não há distinções definidas de cada uma delas.

Retomamos aqui a questão da esquizofrenia. Esses desdobramentos dos personagens refletem o anseio do sujeito contemporâneo em ver, cada vez mais, a criação de novos Eus ficcionais. Isso porque neles é possível “viver” ou experimentar algo que, na vida real, a busca pelo prazer das realizações e sonhos individuais se tornou algo inalcançável, falido. Essa condição de esquizofrenia da pós-modernidade permite uma leitura sobre o sujeito que precisa ser cada vez mais produtivo em uma sociedade que lhe exige isso e que também impõem a necessidade de prazer e tempo para desfrutar as conquistas materiais. Uma reação a isso pode ser, justamente, a possibilidade de criar novas formas simbólicas que permitam forjar modalidades de subjetivação.

Os personagens de *Lost*, alguns mais que outros, demonstram que a civilização da atualidade está corrompida e se demonstra inviável para a busca e

concretização de sonhos e desfrutes. Na ilha, um novo começo é oferecido, as verdadeiras identidades de cada um podem emergir e sobrepor/unir aquelas que se fragmentaram para suprir a necessidade de viver no mundo contemporâneo, em um cotidiano rápido e opressivo, em que o tempo subjetivo precisa ser administrado como um espaço físico e definido a ser percorrido.

Dentre os vários personagens da série, qualquer um poderia ser tema de estudos e correlações com a fragmentação do sujeito e o seu descentramento. Dois deles se destacam por serem tratados como opostos, tanto em ideologias como por materialidades e experiências - Jack Shephard e John Locke. Desde o início da série as oposições entre dois lados – bem e mal, claro e escuro, céu e inferno – são abordadas pela narrativa. Jack e John são um claro conflito entre a razão e a fé, respectivamente. Um terceiro merece destaque, James Sawyer. Um golpista que tem um único objetivo de vida: vingança, e que, para conseguir isso, simula/vive diferentes personalidades. Em todas elas há um denominador comum, o modo de agir com os demais, sempre utilizando ironias e sarcasmos em suas afirmações, além de nunca se dirigir a alguém pelo verdadeiro nome, o emprego de apelidos em todos, conforme a situações, talvez seja sua característica mais marcante. Tudo sempre utilizado com elementos intertextuais, seja da literatura, do cinema ou da própria cultura *pop*.

4.1 Uma moeda de três faces

Para traçar possíveis perfis das identidades que Sawyer assumiu durante toda a trama de *Lost*, primeiramente se faz necessária uma linearização da trajetória do personagem ao longo da série. É preciso buscar, entre *flashbacks* e *flashforwards*, elementos que constituíram e formaram quem ele é na narrativa.

A história de James "Sawyer" Ford é retratada, de maneira central, em seis dos 121 episódios que compõem a série. Em outros seis episódios, sua vida é contada de forma compartilhada com outros personagens. Dentre os que

apresentam Sawyer como personagem principal, no episódio 1-16³³, *Outlaws*, o fato que molda sua primeira faceta, a que foi levada ao público como sendo a de um homem atormentado, é revelada nos *flashbacks*. Ele é acordado pela mãe, no meio da noite, escondendo-o embaixo da cama. Logo após o menino James ouvir seu pai entrar em casa e matar sua mãe a tiros. Mesmo diante da situação ele se mantém calado e escondido e vê seu pai se suicidar.

Antes desse fato ser mostrado, o personagem foi apresentado no episódio 1-8, *Confidence Man*, como sendo um vigarista, que não se importava com ninguém e que não estava interessado em se misturar aos demais "colegas" da sua nova morada: a ilha. Na situação em que todos se encontravam, ninguém tinha nada, remédios, comida ou roupas. Tudo o que era encontrado dos destroços do acidente era recolhido e compartilhado entre todos. Uma espécie de socialismo foi instituído por todos, mas Sawyer, antecipando-se aos demais, recolheu inúmeros bens e guardou tudo para si, sem compartilhar com ninguém. Aqui podemos resgatar o pensamento de Becker (1995), de que a essência heróica do sujeito é apagada, a única forma de se ter sucesso é por meio do acúmulo de bens materiais – a excepcionalidade do personagem ficará evidenciada no seu desenvolvimento durante a narrativa.

A posse sobre os diversos bens coletados dos destroços, deixava-o em uma situação de controle diante dos demais, isso acabou por isolá-lo do grupo. A primeira cena desse oitavo episódio mostra Boone vasculhando a mala que Sawyer preenchia com suas coletas, o resultado foi uma briga em que Boone acaba sendo agredido. A preocupação de Sawyer nada mais era do que continuar detentor dos bens materiais. Isso fica explícito em um diálogo com Jack, que busca, nas coisas recolhidas por Sawyer, um inalador para asma, doença que Shannon, irmã de Boone, sofre e que passa por uma grave crise no mesmo momento:

Jack: - Onde estão os medicamentos?

Sawyer: - Quais?

J: - Da Shannon. Os inaladores.

S: - Ah, isso.

J: - Bateu em um garoto que tentava ajudar a irmã doente.

³³ Em diversos textos que abordam a temática de séries televisivas, a nomenclatura para se referir a um determinado episódio divide-se em dois números separados por hífen, o primeiro refere-se à temporada de exibição, o segundo ao episódio dessa.

S: - Não, bati em um ladrão por mexer nas minhas coisas...
 J: - Suas? Tira as coisas de uma mala e isso passa a ser seu?
 S: - Olha! Não sei que tipo de manifesto comunista você fez na Terra das Grutas, mas aqui a propriedade é tudo. Um homem tem que proteger suas propriedades. (LOST..., 2005, v. 2, título 5, cap. 3)

Nessa conversa vemos que a relação econômica de uma minoria acaba por se sobressair ao sistema social que havia se estabelecido. Sawyer não criou uma identificação com o novo meio que lhe foi proposto, ele ainda mantém uma ligação com o sistema capitalista de fora da ilha. Em sua última frase do diálogo, um discurso marxista está implícito e uma possível intertextualidade pode ser encontrada na “Terra das Grutas” com a série de televisão *Ilha da Fantasia*, uma ilha paradisíaca onde qualquer desejo poderia ser realizado.

Durante grande parte do episódio, ninguém entende por que Sawyer não entrega os inaladores para Shannon. Ele aparenta gostar de ser odiado pelos demais. Isolado de todos, ele se mostra como uma ilha dentro da própria ilha, ele incorpora uma “hiperindividualização”, como Lipovetsky (2004) definiu. Sua relação mais próxima com alguém é com Kate que, com insinuações, tende a sempre demonstrar ter uma segunda intenção. Essa relação, mesmo que não tão profunda, é o que a impulsiona a argumentar com Sawyer e tentar fazê-lo entregar os medicamentos. A partir desse diálogo, ela pensa ter descoberto quem ele foi antes do acidente:

Kate: - O que você quer Sawyer?
 Sawyer: - Sardenta, tenho tantas respostas para essa pergunta, que nem saberia por onde começar.
 K: - O que você quer em troca dos inaladores?
 S: - Boa pergunta. O que eu quero?... Um beijo chega.
 K: - O que?
 S: - Um beijo. Seu. Já.
 K: - Eu não caio nisso.
 S: - Nisso o que?
 K: - Na sua atitude. É muito forçado Sawyer. Eu peço para que você ajude uma garota que mal consegue respirar e você quer um beijo? Ninguém é tão nojento... [pausa] Eu tenho te visto.
 S: - Visto o que?
 K: - Lendo aquele pedaço de papel que você sempre traz no bolso. Vi a expressão no seu rosto quando você o lê. O cuidado com que o dobra. Você dá muito valor àquilo. Faça os brinquedos que quiser, mas eu sei que você tem sentimentos. Dê-me os medicamentos.
 S: - Você julga que me conhece?

K: - Sim. Acho que sei....

S: - Cala a boca! Quer saber que tipo de pessoa eu sou? Leia. [Tirando a carta e a colocando na mão da Kate] Leia, em voz alta.

K: - "Caro Sr. Sawyer: o senhor não me conhece, mas eu sei quem o senhor é e sei o que você fez. Você fez sexo com a minha mãe e depois roubou todo o dinheiro do meu pai. Ele ficou furioso e matou a minha mãe. E a seguir suicidou-se. Tudo que sei é o seu nome, mas um dia destes, eu o encontrarei e lhe entregarei esta carta para que se lembre do que me fez. Você matou meus pais Sr. Sawyer. (LOST..., 2005, v. 2, título 5, cap. 3)

Kate, nesse momento, vê Sawyer como um homem sem escrúpulos, vigarista e entende que não entregar os inaladores é uma coisa banal perto do que ele teria feito no passado. Sua atitude se mantém inalterada. Ele se mostra como alguém com uma personalidade forte e inabalável. Algo que leva Jack e Sayid a tomarem uma atitude drástica. Uma cena marcante em que o iraquiano se utiliza de seus conhecimentos de tortura para extrair de Sawyer a informação sobre os remédios. Após muitos gritos, ele diz que só falará a Kate. Entre os dois, Sawyer continua seu jogo e pede um beijo como moeda de troca pela informação. Ela acaba cedendo e ele, finalmente, conta que não tem os medicamentos, nunca os teve. Isso revolta a todos e ele parece ter atingido seu objetivo: ser odiado.

Enquanto ele se recuperava da briga que havia tido com Sayid, Kate aproveitou a situação e leu a carta que mostrava sua história. Nesse momento ela descobre o que ele escondeu até então: sua verdadeira identidade.

Kate: - Eu a li outra vez. E outra. Para tentar entender porque bateu em Boone em vez de dizer apenas que não tinha o remédio da irmã. A razão para fingir que tinha pelo menos. O que me ocorreu é que você queria ser odiado. Daí vi o envelope. Você não passava de uma criança. Oito, talvez nove anos. Esta carta não era para você. Você a escreveu. Seu nome não é Sawyer, não é?
Sawyer: - Era o nome dele. O homem era um vigarista. Cortejou minha mãe para apanhar o dinheiro. Limpou-lhes tudo e deixou um caos. Então eu escrevi essa carta. Escrevi sabendo que o encontraria um dia. Mas isso não é a parte mais triste. Quando tinha 19 anos... Precisei de seis mil [dólares] para pagar a uns caras com quem me meti. Conheci uma mulher bonita com um marido idiota com dinheiro. E consegui que eles o dessem para mim. Que tal essa tragédia? Tornei-me o homem que perseguia. Tornei-me Sawyer. (LOST..., 2005, v. 2, título 5, cap. 6)

Ele viveu, durante anos, a vida de outro. Personificou suas más atitudes, seus golpes e crimes em uma identidade projetada tal qual a pessoa que o

destruiu. Adotou sua nova roupagem com tamanha profundidade, que fez com que todos o odiassem, para que seu desejo de vingança pelo verdadeiro Sawyer fosse realizado em si próprio. Isso corresponde ao que Bauman define como comunidades guarda-roupa, “invocadas a existirem, ainda que apenas na aparência, por perdurarem os problemas individuais, como fazem os frequentadores de teatros, numa sala” (BAUMAN, 2004, p. 37). Essa face de vilão do personagem perdura ao longo da primeira temporada da série, mas uma atitude específica de Sawyer, no episódio 1-16, mostrou um outro lado.

Em muitas ocasiões, situações surreais e fantasiosas são colocadas na narrativa. No transcorrer da história, percebe-se que isso pode ser resultado de dois fatores. O primeiro é que a ilha (tratando-a como uma entidade) testa ou incita seus novos habitantes a conhecerem-se a si mesmos ou a enfrentar seus medos. O segundo seria algo provocado pela fumaça preta - ou o homem de preto como ficou conhecido entre o público de *Lost* -, ser que, a partir de determinado ponto da trama, descobre-se que assume a forma de animais e de pessoas que já morreram. Isso com o intuito de fazer as pessoas caírem em suas tentações, pecados já cometidos e arrependimentos.

Um desses acontecimentos fantásticos acontece justamente com Sawyer e é o tema central do episódio *Outlaws*, já mencionado. Um javali passa a persegui-lo, no sentido de fazer uma verdadeira algazarra, unicamente, com os pertences de Sawyer durante a noite, longe de seus olhares. Nosso vilão passa a ter um único objetivo: matar o javali.

Simultaneamente a essa sequência de acontecimentos, os *flashbacks* o mostram na Austrália, seguindo a pista dada por um outro vigarista, do suposto paradeiro do verdadeiro Sawyer, um homem que atendia pelo nome de Frank. Aqui nosso personagem se posiciona como ele mesmo, James, em busca de vingança. Mas como o próprio informante lhe diz, ele não é um assassino. Paira a dúvida se ele será capaz de se transformar em algo que ele nunca foi, somente levado por uma forte emoção. Isso fica ainda mais enfatizado quando ele compra a arma para executar seu plano:

Vendedor - Algumas advertências. Na Austrália os cidadãos não podem ter armas. Se o apanharem com isso...
James - Não o vou incriminar.

V - Em segundo lugar, já faço isto há algum tempo, e um homem que compra uma arma 357 com balas de ponta oca não tenciona assustar ou roubar. Tenciona matar. E, ao chegar a hora da verdade, ele descobre que não tem coragem suficiente para isso... Ao encarar um homem, e apontar-lhe uma arma descobrimos quem realmente somos, amigo.

J - Isso não será um problema. (LOST..., 2005, v. 4, título 5, cap. 3)

Ele parece determinado, mas quando está frente a frente com o homem que ele acredita ter sido o responsável pela morte de seus pais, no momento um simples vendedor ambulante de camarão, James não tem coragem de assumir um papel de assassino e foge do local. Vem à tona um descentramento relacionado ao seu inconsciente, tal qual propôs Hall (2001), aquele que define que a psique humana engloba estruturas e opera desejos e comportamentos que não são passíveis de um controle consciente por parte do sujeito. Isso o atormenta durante todo o dia, mas, à noite, ele se decide e vai ao encontro do indivíduo novamente. Sem dar tempo aos seus pensamentos para uma consulta à sua consciência, ele espera um momento oportuno, chama o homem por Sawyer e, ao seu virar, dá um tiro no meio do peito. Enquanto ele agoniza, James tira sua carta do bolso e começa a ler:

James - Tenho uma carta para você. "Caro Sr. Sawyer..."

Frank - Quem?

J - Você costumava usar o nome Sawyer.

F - Que diabos você está falando? Não precisava ter feito isso. Diga ao Hibbs que eu o teria pago.

J - Como você conhece o Hibbs?

F - Você não sabe o que esta fazendo, não é?

J - Pediu dinheiro emprestado ao Hibbs?

F - Eu ia pagar... Isto irá regressar. [Ele morre] (LOST..., 2005, v. 4, título 5, cap. 5)

O vigarista James foi vítima de um golpe e o resultado foi se tornar um assassino. Sua identidade de Sawyer ficou ainda mais fortalecida, mas um forte conflito consigo mesmo se iniciou, algo que iria acompanhá-lo por toda a vida.

O confronto vivido com o javali na ilha desencadeia uma crise em Sawyer. O homem que não precisa da ajuda de ninguém e que faz o que quer se vê impotente diante de um animal selvagem, sem conseguir capturá-lo. Ele toma a

primeira atitude que não condiz com sua personalidade exibida até então, pede ajuda a Kate para achar o javali.

As conversas entre Kate, Sawyer e Locke, que aparece eventualmente durante a busca pelo animal, parecerem representar uma transição ou um andar sobre a fronteira entre as identidades de Sawyer e James. Como se uma moeda, com ambas as faces do personagem, girasse e aguardasse o destino decidir qual delas seguiria adiante.

Assim, como Bauman afirma que "[...] as identidades flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas à nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas" (2004, p. 19), quem decide qual lado da moeda irá seguir acaba sendo o próprio personagem. Ao se ver de frente com o javali, imóvel como nunca antes esteve, Sawyer saca a arma e aponta diretamente para o animal, assim como fez para Frank no passado. Aqui entra a hipótese do homem de preto ser o próprio javali, testando e instigando Sawyer a fortalecer seu lado assassino. Tenta fortalecer seu lado sombrio, mas o que acontece é que James não puxa o gatilho, fecha os olhos como que consultando sua consciência e abaixa a arma. Ao dar as costas para o javali e à possibilidade de um ato de violência banal, ele faz a moeda pender para o seu lado mais humano.

Essa alternância entre suas facetas não se restringe a esse fato isolado. O momento que determinada situação promove pode ser o estopim para que uma de suas identidades assuma e promova suas ações. Semelhante a um caso de dupla personalidade, Sawyer, ou James, vive ocasiões em que ele se incorpora ao grupo, conversa, mesmo com seu contínuo tom de deboche com os demais, que é exteriorizado em forma de apelidos, ele demonstra ser uma pessoa que sabe conviver socialmente. No entanto, essa mesma pessoa em outras situações acaba por parecer alguém totalmente diferente. Ambas as personalidades se alternam e cada uma delas se fragmenta e se adequa à situação social e momentânea por que passa.

Essa mudança no personagem fica clara ao longo dos episódios, principalmente nos quais ele é o motivo central. Talvez o que demonstre toda a malevolência e a percepção maquiavélica que Sawyer possui esteja representado em *The Long Con* (O Grande Golpe). No episódio 2-13, vemos uma inversão: no

passado, antes da ilha, Sawyer demonstra que não é um vigarista por completo, enquanto que na ilha, lugar onde ele sabe que pode construir uma trajetória a partir do zero, acaba por aplicar um golpe nos dois principais líderes do grupo, Jack e Locke, além de manipular e envolver várias pessoas.

Nos *flashbacks*, Sawyer aparece aplicando o mesmo golpe tradicional, em uma mulher com o casamento em crise, mas dessa vez ela não se deixa levar pela conversa do golpista. Para a surpresa dele, Cassidy pede para que lhe ensine a aplicar golpes também. Durante seis meses, os dois se tornam uma dupla que vai, pouco a pouco, enganando pessoas e pequenos estabelecimentos. O ponto de virada se dá quando Sawyer se encontra com um comparsa. Pelo diálogo, nota-se que todo o tempo passado com Cassidy fez parte do "Grande Golpe" dos dois:

Comparsa : - Então, diz-me, apanhaste-a?

Sawyer: - Sim, apanhei-a.

C: - Todos os 600 mil?

S: - Todos os 600 mil. [com tom de lamentação]

C: - Apaixonaste-te por ela. Meu deus, você deve estar brincando!

S: - Olha, não tem nada a ver ...

C: - Eu é que descobri a garota!

S: - Ela se chama Cassidy.

C: - Esperei seis meses enquanto você e a Cassidy brincavam de casinha, mas se você pensa...

S: - Não vou fazer isso.

C: - Sabes o que está a deixar-te idiota? Os teus malditos hormônios. Você acha que está apaixonado, mas não está. Um tigre não muda suas listras, James. Você é um vigarista como eu. E não é aquilo que você faz, é o que você é. Fiz-me entender?

S: - Desculpa. Não consigo fazer isso.

C: - Não, você vai fazer isso. Porque essa garota, ela não te conhece. Mas quando descobrir quem você é, quem você realmente é, vai odiar-te. (LOST..., 2006, v. 4, título 1, cap. 6)

Bauman reflete que "[...] perguntar 'quem você é' só faz sentido se você acredita que possa ser outra coisa além de você mesmo; só se você tem uma escolha, e só se o que você escolhe depende de você" (2004, p. 25), isso é um exemplo do que acontece a Sawyer, algo inédito, um sentimento não previsto no grande plano o coloca em uma situação de dúvida. Ele deve tomar uma decisão por qual rumo irá seguir, se manterá seu plano e irá roubar todo o dinheiro de Cassidy, ou se irá deixá-lo para viver a nova experiência de uma vida a dois. Uma

escolha que nunca antes ele havia tido de enfrentar. No fim, ele acaba escolhendo aplicar o golpe e se manter no caminho já conhecido.

Esse mesmo caminho em que, por varias ocasiões, James aparenta se desvencilhar e assumir o papel de alguém mais humano e capaz de se relacionar socialmente, acaba sendo retomado por ele no que podemos chamar do seu "grande golpe" na ilha entre seus vizinhos. O estopim se dá por algo aparentemente banal: Jack pega das coisas de Sawyer um frasco de remédios que estava na escotilha. Sawyer passa a criar situações e manipular as pessoas de tal forma que faz um grupo de pessoas desconfiar e ir contra as atitudes de outras. O conhecimento de nosso golpista sobre a natureza humana e suas reações a determinadas circunstâncias são impressionantes, num certo momento ele explica a Cassidy que, para se ter sucesso no golpe, é necessário fazer a vítima achar que aquilo que ela está fazendo foi ideia dela e não do vigarista. Por fim ele consegue seu objetivo, roubar todas as armas que estavam na escotilha e que Jack e Locke se autodenominaram guardiões. "Há um novo xerife na cidade!", sua frase final no episódio diz, conclusivamente, que a nova situação lhe agrega um novo papel, que é resultado de toda a sua experiência anterior. Também, nessa frase, há outro bom exemplo das referências intertextuais nas falas de Sawyer, esse dizer faz ligação com o filme *48 Horas*, em que o ator Eddie Murphy, presidiário que tem a oportunidade de sair da prisão para ajudar um policial cita a frase que foi apropriada por Sawyer.

As situações que transcorreram entre a segunda e terceira temporada foram decisivas para a transformação das concepções de Sawyer. O episódio 3-4, *Every man for himself*, mostra que o papel de isolado e de anti-social são uma vestimenta frágil sobre o caráter do verdadeiro James.

Os Outros o mantêm preso em uma jaula. À sua frente está Kate também enjaulada. Sawyer provoca uma situação que faz com que seus vigilantes armem um golpe no golpista. Eles o fazem imaginar que lhe implantaram um marca-passo e, se seus batimentos cardíacos ultrapassarem cento e quarenta por minutos, em uma fuga, por exemplo, seu coração irá explodir. Mas o que realmente o faz consentir à ameaça foi o fato de Ben, o líder dos Outros, dizer que colocaria um marca-passo em Kate, se ele fizesse alguma coisa que o desagradasse.

Quando Kate conversa com James por entre as grades sobre tentarem fugir, ele diz que, se ela tiver a oportunidade, deve ir sem ele. Ela não entende e fala que não fará isso, mas ele insiste, "cada um por si" (LOST..., 2007, v. 1, título 5, cap. 6). Sua fala acaba sendo oposta à sua ação, ele diz não querer fugir por se importar mais com ela do que consigo. Não somente na ilha ele age dessa forma. Nos *flashbacks*, Sawyer aparece preso em uma penitenciária, resultado da denúncia de Cassidy sobre o golpe que lhe foi aplicado. Ela acaba por lhe fazer uma visita na prisão para lhe mostrar a foto de uma criança, Clementine, a filha de James. Ele diz que não tem filha alguma e é para ela não aparecer mais na sua frente. O solitário Sawyer aparece novamente.

O diretor da prisão lhe oferece uma oportunidade de sair da cadeia e conseguir uma boa quantia de dinheiro. Ele deveria enganar outro presidiário, acusado de ter roubado milhões de dólares e os escondido sem deixar pistas. Caberia a James descobrir onde o dinheiro estava escondido. Tarefa simples de ser executada por ele. No momento de receber sua recompensa, os policiais lhe perguntam como ele a gostaria. Categoricamente ele diz para abrirem uma conta em nome de sua filha e depositarem todo o valor e garantirem que ela nunca saberá qual a origem do dinheiro. Uma outra forma de reafirmar sua identidade solitária, isenta de envolvimento e sentimentos, porém, apesar de usar os mesmos meios, os fins foram muito diferentes.

Passado e presente convergem nos atos de James. Mesmo agindo de uma forma que a afirmação "cada um por si" lhe caiba, tanto na prisão como na jaula, suas intenções acabam sendo o pensar no outro, sua filha e a mulher que lhe é mais próxima na ilha.

As atitudes de James trazem ao público uma imagem de evolução social, conforme a narrativa transcorre. Durante o episódio 5-8, em que alguns personagens na ilha ficam presos no lapso temporal, ocasionado por um mecanismo da ilha que regulava e mantinha unido o tempo e o espaço naquela porção de terra, John Locke encontra uma forma de consertar o descarrilamento da ilha no tempo, mas, durante o último salto, ele fica, sob a visão de todos, soterrado. Fica claro o transtorno de James pelo que pode ter acontecido a Locke. Ele demonstra preocupação com o homem que se arriscou para ajudar a ele e

aos demais. Ainda diz ao grupo que John irá retornar e eles devem esperar não importa quanto tempo isso leve.

Nesta temporada, os *flashforwards* assumem o lugar dos *flashbacks* e o recurso, que mostrava como foi a vida e como era o comportamento dos personagens antes das experiências de luta e sobrevivência, tanto social quanto natural, agora dá lugar a uma visão de como será/estará o indivíduo que no presente já se apresenta com uma identidade descentrada daquela do passado.

O primeiro momento mostrado do futuro de James nesse episódio (5-8) revela dois funcionários da Iniciativa Dharma fazendo a segurança dos locais da ilha por meio das câmeras de monitoramento de uma das suas estações. Eles comentam sobre o chefe deles, o senhor LaFleur. Suas entonações e falas demonstram respeito e certo temor em relação ao seu chefe. A atenção de ambos se volta a uma das imagens de vigilância, quando Horace, outro diretor da organização aparece em campo aberto, visualmente embriagado, jogando dinamites nas árvores. Ambos correm para avisar LaFleur e quando chegam à sua casa, quem aparece como sendo o chefe da segurança da Dharma, em 1977, é James Sawyer.

A narrativa dividida entre o presente e o futuro faz com que o público conheça a nova identidade de James, mas não como ele a assumiu, nem o porquê. O momento presente do grupo, na sequência narrativa, é três anos antes do futuro exibido, 1974, portanto. Eles andam pela floresta sem saber em que tempo estão, e o fato que dá início ao desenrolar do episódio, acontece quando uma mulher está sendo agredida e ameaçada por dois homens. James e Juliet conseguem resgatá-la e dizem ser sobreviventes de um naufrágio. Amy, a mulher salva por eles, leva-os em direção à vila construída pela Dharma. Durante o trajeto, James conversa com Miles e os outros:

James: - Escutem. Vai haver muitas questões. Por isso, fiquem calados e me deixem falar sozinho.

Miles: - Você realmente pensa que vai convencer alguém de que nosso navio naufragou?

J: - Sou um profissional. Eu mentia para ganhar a vida. (LOST..., 2009, v. 3, título 2, cap. 3)

Aqui, James faz uma retomada de quem ele era antes de chegar à ilha. Todos os golpes e as formas como ele os aplicava estão presentes em seu discurso. É demonstrado que ele ainda se considera capaz de atuar como um vigarista, mas, quando coloca sua frase no passado, fica exposto que ele já não age dessa forma. O Sawyer do passado deu lugar ao James do presente, que se consolidou como o LaFleur do futuro, mas, o fato disso ficar implícito em sua fala, não descarta sua característica de manipular e se adequar à situação em que se encontra. Isso se comprova no decorrer desse mesmo episódio, quando Amy os acompanha para a vila e os conduz por uma proteção supersônica, que faz todos do grupo desmaiarem. Quando James acorda, Horace, o diretor da Iniciativa Dharma, está à sua frente e o momento exige que ele traga uma nova identidade à tona, aquela já representada nos *flashforwards*:

James: - Onde estão meus amigos?

Horace: - Eles estão bem. A Amy me contou o que aconteceu. Agradeço o que fizeram.

J: - Você tem uma forma curiosa de agradecer.

H: - Temos um protocolo de defesa. Há indígenas hostis nesta ilha e não nos damos bem com eles. Por isso... que tal me dizer, quem são vocês?

J: - Meu nome é James LaFleur. Pode me chamar de Jim. [diz com naturalidade]

H: - Como chegaram à ilha, Jim?

J: - Se os meus amigos estão bem, por que me pergunta?

H: - Eles me disseram para falar com você. Porque você era o capitão do navio.

J: - Fomos apanhados numa tempestade e o nosso barco naufragou. Deve ter batido nos corais. Felizmente, viemos parar na costa.

H: - Que tipo de navio?

J: - Navio de resgate. Procuramos por um famoso navio que naufragou. Um navio negroiro de Portsmouth, Inglaterra, chamado Black Rock. Já ouviu falar?

H: - Receio que não. Então, se foram parar na costa, por que estavam perambulando pela floresta?

J: - Parte da nossa tripulação desapareceu... fomos à procura. Foi quando encontramos a garota.

H: - Bem, fazemos assim, Jim: se a sua tripulação aparecer, nós os mandaremos para junto de vocês.

J: - Mandar para onde?

H: - Vai partir um submarino pela manhã. Você e seus amigos vão nele. Ele vai os deixar no Taiti. A partir de lá vocês podem ir para casa.

J: - Calma aí, chefe. Salvamos a vida daquela mulher. Não temos direito de os procurar por uma ou duas semanas?

H: - Não. As únicas pessoas que podem ficar são os membros da Iniciativa Dharma. Olhe, não quero que me entenda mal, Jim... mas vocês não merecem ser da Dharma. (LOST..., 2009, v. 3, título 2, cap. 4)

Horace, no começo do diálogo, faz sua primeira pergunta, aquela que, para James, foi respondida com tranquilidade e com uma certeza teatral daquilo que estava falando: quem são vocês? James LaFleur nasce, como capitão de um navio de resgate. James cria toda uma trajetória de sua vida em uma conversa que, apesar de ser uma falsa identidade, será capaz de lhe proporcionar uma vida, pelos próximos três anos, dentro dos padrões vistos nas sociedades que lhes foram tiradas - um emprego, uma responsabilidade e a aproximação com Juliet, que passa a ser sua companheira. Mas, essa construção de sua identidade e a sua inserção nessa comunidade da Iniciativa Dharma precisou ser conquistada. Como Horace disse, eles não mereciam ser daquele lugar, eles não pertenciam àquele povo. Bauman (2004) define dois tipos de comunidade, aquela "cujos membros vivem juntos numa ligação absoluta, e outra que são fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios" (p. 17). Para ser aceito, e adquirir o sentimento de pertencimento, James inicia um percurso naquela mesma noite, quando, ao conversar com o líder dos hostis, Richard, convence-o a não buscar vingança, pelas mortes dos homens que atacaram Amy. Assim, ele salvou a comunidade Dharma e, a partir daí, inicia a formação da identidade de LaFleur. O sentimento de James e seus colegas é semelhante àquilo que Bauman afirma,

[...] de que o pertencimento e a identidade não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre - e a determinação de se manter firme a tudo isso - são fatores cruciais tanto para o pertencimento quanto para a identidade" (BAUMAN, 2004, p. 17).

Todas as ações tomadas por eles visam adquirir a confiança das pessoas que eles encontraram. O merecimento de pertencer à Iniciativa Dharma foi conquistada, e o que seria uma hospedagem por um período de duas semanas, tornou-se três anos. James vivia uma vida que nunca teve ou almejou ter, com emprego, esposa e moradia fixa, mas, como a própria narrativa de *Lost* prediz, o

que aconteceu não pode ser mudado, e o destino de todos foi voltar para o século XXI. Para James, isso foi o pior momento de toda a série até então, pois Juliet acaba falecendo no incidente que culminou na volta à linha do tempo original de todos. Isso fez com que ele se isolasse de todos e que nutrisse um ódio por tudo o que aconteceu. Seu objetivo passa a ser aquilo que ele nunca fez questão de buscar, sair da ilha e voltar ao mundo. A sensação é de que tudo aquilo que ele conquistou e construiu para ser James e esquecer Sawyer, morreu com Juliet.

No episódio *Recon* (6-8), a maneira que ele encontra para sair da ilha é se utilizar de sua melhor arma: sua percepção para explorar o que os outros desejam e tirar vantagem disso. Ele se junta à Locke, ou melhor, ao homem de preto que se faz à sua imagem, por também desejar sair daquele lugar. Em paralelo, conjuntura com Charles Widmore, que quer matar o homem de preto. Seu plano é fugir enquanto os dois guerreiam entre si.

Nesta sexta e última temporada, tem-se a exibição de duas realidades simultâneas, os *flashsideways*, a do presente na ilha e aquela de 2004, sem a queda do avião, como se o incidente de 1977 tivesse alterado o rumo da história. Em *Recon*, James é o foco central da trama e aparece em sua cena tradicional - na cama com uma mulher, aparentemente aplicando o velho golpe da mala cheia de dinheiro. Ela se exalta e lhe aponta uma arma, dizendo não ser ingênua para cair nesse golpe. Ele lhe pede para se acalmar, pois ele é um policial e aquilo era apenas uma operação para pegar seu marido. Para quem acompanhou a trajetória de James, durante as cinco temporadas anteriores, a afirmação é falsa com toda a certeza, mas, como nada é certo, pelo menos nessa série, ele realmente é o policial James Ford da Polícia de Los Angeles.

O que aparenta ter acontecido é que, nesta realidade alternativa, James se tornou o oposto daquilo que ele foi em um mundo paralelo. Como já mencionado, essa alternância de papéis não é simultânea, a identidade de policial é vivida (se esse termo for o mais apropriado) após sua morte, em uma espécie de purgatório. Pelo menos duas conclusões podem ser tiradas, a primeira é que ele experimenta aquilo que ele sempre almejou, fazer o que é certo, defender a lei e condenar quem não o faz; a segunda, seria uma redenção, ele deve, após sua morte, lutar contra aquilo que ele fez enquanto vivo. Durante o episódio, em uma

conversa com Charlotte, ele afirma que houve um momento de escolha do caminho que ele deveria seguir:

Charlotte: - E você? Por que entrou para a polícia?

James: - Já viu "Bullet"? O filme de Steve McQueen?

C: - Não.

J: - Então, nem a aborreço com a explicação.

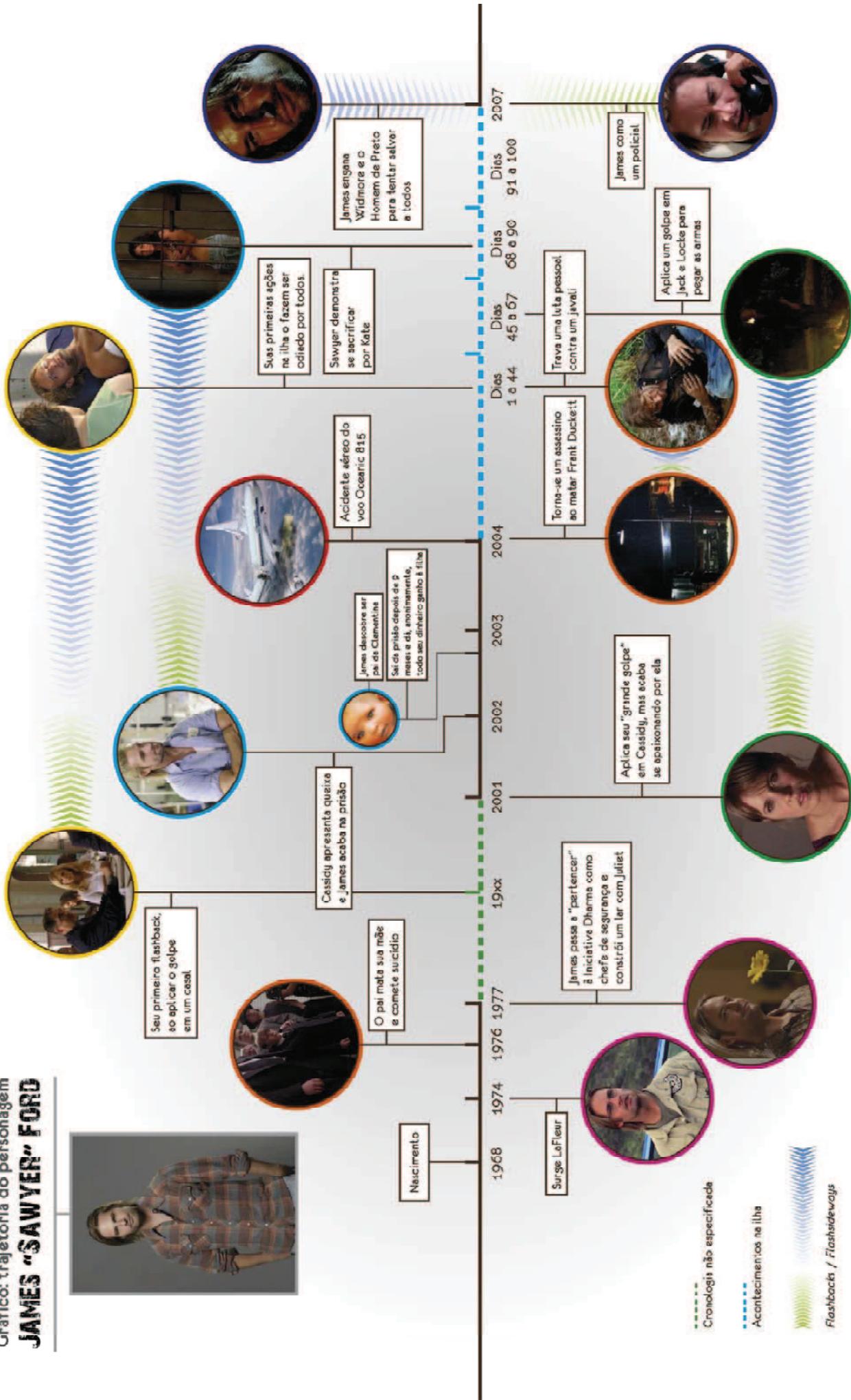
C: - Faça-me um favor, James, não me trate como todas as outras. Diga-me a verdade.

J: - Bem. Creio que cheguei a uma altura da vida em que me tornaria um criminoso ou policial. Então, escolhi ser policial. (LOST..., 2010, v. 2, título 69, cap. 3)

Se essa escolha lhe foi colocada após sua morte, ela também pode ter sido durante sua vida. Se linearizarmos toda sua trajetória no seriado, veremos que várias encruzilhadas lhe foram postas à sua frente, cada uma direcionada a uma identidade diferente. Seguir por um caminho não o impediu de voltar e mudar de rumo, essa indecisão, ou a falta de fixação em assumir um papel é justamente a "celebração móvel" mencionada por Hall (2001), em que cada identificação de Sawyer deixada para trás era um motivo para mudar de rota e assumir uma nova identidade.

James ou Sawyer, em muitos momentos, essas duas identidades se fundem e parecem estar lado a lado. Decidir por uma delas, aparentemente, parece ser tão simples como jogar uma moeda e deixar o destino lhe dizer qual delas deve ser incorporada no momento. Enquanto Sawyer queria ser odiado e sentir aquilo que ele desejava ao verdadeiro golpista que ele adotou como identidade pessoal, James se mostrou, talvez, como aquela criança que se viu sem seus pais na infância, perdida. Foi necessário ele estar perdido, em uma ilha, para se encontrar. Mas, o homem não é algo fechado e exato, mesmo que se faça um jogo de cara ou coroa, o resultado pode vir a ser uma terceira face, justamente um entrelugar colocada diante de identidades móveis e descentradas que se empurram para assumir um lugar nessa moeda.

Gráfico: trajetória do personagem
JAMES "SAWYER" FORD



- Cronologia não especificada
- Acontecimentos na ilha
- Flashbacks / Flashbacks
- Ordem de aparição na narrativa

4.2 A luta da fé pela fé

Um dos temas abordados e que transpassa toda a trajetória de *Lost* é a dicotomia entre dois lados conflitantes. Já no primeiro episódio da série, o personagem John Locke monta, entre os destroços do avião, um tabuleiro de gamão, com suas peças pretas e brancas. O garoto Walt, ao perguntar sobre o jogo, recebe uma afirmação que referenciará muitos embates da história. "Dois jogadores, dois lados: um é claro, o outro é escuro." (LOST..., 2005, v. 1, título 4, cap. 4). Vimos que Sawyer demonstrou essa luta entre partes opostas com sua própria identidade. Suas atitudes, ora voltadas ao bem comum, ora para seu benefício próprio, mostram que essa dualidade pode estar presente desde as menores coisas até as grandes ações. A ambiguidade e a volatilidade do sujeito pós-moderno acaba sendo um catalisador para trazer à tona esse choque entre forças contrárias.

Uma das representações que proporcionou à narrativa boas metáforas para o desenvolvimento dessa ideia foi a relação entre John Locke e Jack Shephard, uma mostra do confronto entre a fé e a ciência. O fato de ficar evidente de que Locke se mostra como alguém que acredita em algo além do que os olhos enxergam e de que Jack baseia seus planos e ações em evidências e no racional, não exclui o fato de que eles próprios mudaram diversas vezes de pensamento e passaram a descentrar seus conceitos em relação às diferentes situações pelas quais passaram. Essas circunstâncias serão tratadas para demonstrar, assim como Sawyer, que ambos os personagens trazem traços dos conceitos postos na pós-modernidade.

Lost já aponta, desde seu título, que as pessoas presentes na ilha estão perdidas - não sabem que lugar é aquele, o que ocasionou esse destino inesperado ou qual será o destino no futuro. Mas esse conceito de perdido, com o passar da série, se mostra maior do que apenas o sentido geográfico do termo é capaz de empregar. Por meio dos *flashbacks* e *flashforwards*, foi mostrado que as dezenas de personagens retratadas já se encontravam perdidas. Antes do vôo, buscavam um sentido para suas próprias vidas e suas relações com o outro. Na ilha, não só a desorientação espacial, mas a busca por uma lógica daquilo que

lhes acontecia em meio a pessoas e lugares estranhos e inóspitos intensificou esse sentimento.

Recuperar um sentido de ordem e coerência seria um resultado para sair do *status* de perdido. Ser encontrado não seria apenas ser resgatado da ilha, também seria obter respostas para o propósito de suas próprias vidas. Dentre todos os sobreviventes, John Locke demonstra ser aquele que busca, de forma mais intensa, essas respostas e encontrar a si próprio. Durante os episódios em que ele é o tema central, vemos situações em que ele se utiliza de conhecimentos embasados na filosofia para compreender o que se passa e ajudar os outros a enfrentarem situações adversas. Ele busca explicações que permitam entender o que está ocorrendo com o grupo e que proporcionem aquele sentido de ordem e coerência que se perdeu. Esse pensamento é recíproco, nas palavras de Charlie, "se existe uma pessoa nesta ilha em que eu teria fé absoluta para nos salvar, essa pessoa é John Locke".

Um personagem misterioso, que foi apresentado no episódio *Walkabout* (1-4), como um caçador, que trazia em sua bagagem uma mala repleta de facas próprias para trilhas na floresta e outros ambientes inóspitos. O problema que se impõem ao grupo é justamente a falta de comida, Locke sugere que se caça javalis. A impressão passada aos espectadores do seriado, sobre quem é John Locke, é que ele é um perito e experiente sobrevivente em situações como aquela. Alguns vêem nele uma espécie de guia, capaz de orientá-los em como agir naquela circunstância extrema. Seu primeiro *flashback* o mostra recebendo uma ligação aparentemente secreta, chamando-o de coronel:

Locke: - Alô.

X: - Coronel Locke, esta linha é segura?

L: - Linha segura GL-12, pode falar.

X: - A área alvo foi conquistada. Batalhão a postos às 13h00. Repito, estamos a postos.

L: - Entendido. Encontro-os no local habitual às 13h00.

Randy: - Locke! Eu lhe pedi os relatórios até o meio-dia. Não às 12h30 ou às 12h15. Meio-dia.

L: - Eu ouvi da primeira vez Randy.

R: - E nada de chamadas privadas durante o expediente, Coronel. (LOST..., 2005, v. 1, título 11, cap. 2)

Nesse momento, não fica claro do que a ligação se tratava, mas mostra que John, aparentemente, mantém uma vida dupla. A fala de Randy, seu chefe

muito mais jovem, além de lhe chama a atenção, é uma repreensão de forma irônica, pois lhe chama de Coronel, mesmo ele não sendo. A cena revela John trabalhando em um escritório repleto de cubículos, em que ele faz relatórios de contabilidade, nada significativo. Seu trabalho parece ser apenas uma fachada para algo muito maior - talvez aquilo que lhe atribui as qualidades para viver e caçar em uma ilha. Mas o que aparentava ser uma identidade secreta se mostra apenas um momento de puro lazer, quando em outro *flashback* Locke é mostrado com um colega de escritório frente a frente com um jogo de tabuleiro:

GL-12: - Jogue. Você tem que jogar, Coronel. Suas tropas estão em território inimigo.

Locke: - Paciência, uma qualidade que lhe falta, GL-12. Sinal de um líder.

Randy: - Sinal? [entrometendo-se na conversa] Conte-me mais sobre como ser um líder, Locke. Aliás, fale-me sobre essa coisa de Coronel. Vi sua ficha nos recursos humanos. Você nunca esteve em nenhuma das forças armadas.

L: - É só um jogo, Randy. Estou na minha hora do almoço. Eu posso jogar.

R: - Sim. Diga-me, o que é essa história de *walkabout*³⁴. "Experimente as viagens de sonho do famoso interior australiano."

L: - Não tem o direito de mexer nas minhas coisas.

R: - Então você fica perambulando, caçando e procurando comida, certo? A pé?

L: - Você não entende isso, mas o *walkabout* é uma viagem de renovação espiritual que nos traz a energia da Terra e com a qual nos tornamos unos. Tenho direito a uns dias de férias. Eu vou, Randy. Já me inscrevi.

GL-12: - Uau! John, você realmente vai em frente com isso? Já disse a Helen?

R: - Helen? O que é isso Locke? Parece que arranhou uma mulher.

L: - Não é da sua conta.

R: - Qual é o seu problema? Por que se tortura? Quer dizer, você imagina que é um caçador? *Walkabout*? Acorde. Você não consegue fazer nada disso.

L: - Norman Croucher.

R: - O quê? Norman o quê?

L: - Norman Croucher. Amputação dupla, sem pernas. Escalou o monte Everest. Porquê? Por que era o seu destino.

R: - Então você pensa que é isso? O seu destino?

L: - Apenas... Não me diga o que eu não consigo fazer. (LOST..., 2005, v. 1, título 11, cap. 3)

³⁴ *Walkabout* (às vezes traduzido como "Andança", "Andando Sobre" ou "Jornada"), é um "rito de passagem" ritual tradicional feito pelos Aborígenes Australianos aos treze anos, por seis meses, vivendo na floresta - um passo para tornar-se adulto. Outro ponto interessante é que *Walkabout* também significa vagar sem rumo certo. (Lostpedia. Disponível em <http://pt.lost.wikia.com/wiki/Walkabout>. Acesso em 26-09-2013.

Locke simula um papel de Coronel apenas para um simples momento de diversão em frente a um tabuleiro, uma fuga da realidade. Randy faz o trabalho de lhe trazer para a dura realidade, tira-o de um mundo de simulações e sonhos e lhe joga na cara que ele nunca foi do exército ou algo do gênero. Ele ainda diz a Locke que sua aventura pela Austrália não tem fundamento, um homem como ele não seria capaz de fazer aquilo. John acredita que seu destino reserva algo grandioso e heroico, ele se mostra, nessa situação, como alguém não imerso na condição pós-moderna - descrente das metanarrativas norteadoras. Randy assume a função de conter seus sonhos e mostrar que aquilo não faz sentido, afinal, Locke é paralítico e está em uma cadeira de rodas (apesar disso ainda não ter sido evidenciado ao telespectador).

A sentença que encerra o diálogo e que ficaria marcada pelo público como uma marca registrada do personagem, resume a filosofia que ele atribuiu à sua vida. Ninguém pode lhe dizer o que ele deve ou consiga fazer, isso cabe a ele, qualquer previsão em relação ao seu futuro seria pura especulação ou adivinhação, assim como Bauman afirma, "o futuro é imprevisível porque, pura e simplesmente ele é indeterminado" (BAUMAN, 2011, p. 132). Locke se mostra deslocado de seu tempo, o mundo pós-moderno impõe hábitos e atitudes, tenta homogeneizar o meio, e não quer estar nesse ambiente, ele não se encaixa. Mas, ao mesmo tempo em que se mostra como alguém centrado e certo de quem ele é e o que deve fazer, vemos que sua identidade se parte a cada situação. No *flashback* seguinte o vemos conversando ao telefone com Helen, sobre sua viagem e o *walkabout*, mas, ao fim da conversa, é revelado que a mulher é apenas uma atendente de um serviço de *disque amizade*. John acaba por ser um sujeito isolado, naquele momento cria uma companheira virtual personificada em uma desconhecida, um simulacro.

Na ilha, ele se mostra diferente, sempre certo e confiante sobre suas decisões. O John Locke que é apresentado nesse primeiro momento da série parece ser alguém que, em relação àquele mostrado nos *flashbacks*, passou pelo tão almejado *walkabout*, ou seja, uma renovação espiritual, algo que "o tornasse uno", como ele mesmo disse. Mas, o *flashback* final do episódio traz a revelação de que os organizadores da aventura australiana não permitiram que Locke participasse. Disseram-lhe que ele era incapaz de acompanhar devido as suas

condições físicas - parálitico em uma cadeira de rodas. Sua revolta é feroz, ele afirma que o *walkabout* é seu destino, que ele está destinado a fazer essa trilha e enfrentar os desafios da natureza. Vemos, nessa cena, um exemplo de como o mundo racional da pós-modernidade, isento das crenças do passado e onde paira a "incredulidade em relação aos metarrelatos" (LYOTARD, 2011, p. xvi), exclui qualquer possibilidade do homem concretizar algo heroico em relação às suas condições. Em paralelo, John, um homem com fé em si, que acredita poder vencer suas limitações em qualquer situação, não encontra forças para superar o que a sociedade lhe diz o que ele não consegue fazer. Por essa razão, quando ele acorda na areia da praia, após o acidente aéreo, e sente suas pernas novamente, sua fé é renovada. O aguardado *walkabout* estava apenas começando, foi a ilha que o ajudou a cumprir seu destino e ele crê que ela lhe colocará desafios para superar e fortalecer sua fé. Nesse sentimento que ele apresenta, podemos associar, assim como faz Simone Regazzoni (2009), a ilha como sendo uma metáfora de Deus - ou, mais radicalmente, como o próprio Deus.

Uma relação com o filósofo britânico John Locke (1632-1704) pode ser associada à forma como o personagem encara essa sua nova fase. O pensador do século XVII propôs, em sua filosofia empirista, que a vida e o pensamento humano poderiam ser vistos como uma folha em branco, uma *tabula rasa*. Quando John inicia sua trajetória na ilha, ele encara como um recomeço, parte do princípio de que sua vida passada foi outra e agora ele tem uma folha em branco para iniciar um novo texto. Ao aproximar a decisão do personagem com a teoria do filósofo homônimo, surge uma "faísca de sentido que nasce de uma identidade posta à mostra" (SANTAELLA, 2002, p. 18), portanto, sua identidade será constituída a partir das suas experiências presentes e futuras nesse seu renascer. No entanto, as experiências passadas não podem ser consideradas esquecidas ou apagadas, daí a natureza pós-moderna da fragmentação identitária do sujeito.

Além da associação da *tabula rasa* com a atitude do personagem, podemos ver outra semelhança com a filosofia de Locke: a utilização do conhecimento demonstrativo baseado na fé - um exemplo disso pode ser analisado no episódio *Deus Ex Machina* (1-9). John sempre acreditou que a ilha tinha levado a todos para lá por uma razão. Para ele o seu destino era fazer algo

especial nesse lugar também especial. A partir da sua fé, ele busca explicações para certos acontecimentos por meio dos conhecimentos demonstrativos. Quando ele encontra, juntamente com Boone, a escotilha no meio da floresta, ele tenta abri-la de várias maneiras, todas sem êxito. Sua conclusão é que a ilha está testando sua fé. Ele não pode deixar de acreditar que aquilo lhe trará um resultado importante para seu destino. O que ele faz é justamente aumentar sua crença, e dizer que a ilha lhe dará a resposta.

O título do episódio já oferece uma pista de como Locke obterá sua resposta. *Deus ex machina* é um termo que se originou no teatro grego, que significa literalmente, *Deus surgido da máquina*. O uso dessa expressão serve para indicar uma solução inesperada, improvável e mirabolante para concluir uma obra de ficção ou drama. Em um contexto moderno, também pode descrever como uma pessoa ou coisa surge do nada para resolver algo aparentemente sem solução. É o que acontece quando, em um sonho, Locke vê um pequeno avião de hélice cair na ilha, perto de onde ele e Boone estavam. Ao acordar ele segue para o local da suposta queda e encontra o avião. Os fatos que seguem na narrativa ocasionam a morte de Boone, que leva Locke a se perguntar o porquê desse sacrifício. Ao bater na porta da escotilha, com suas últimas esperanças por uma resposta, uma luz vinda de dentro dela surge, sem explicações - um milagre se analisada a circunstância em que ele se encontra - e faz a fé abalada de John ser restaurada. Bauman (2012) diz que os seres humanos procuram em Deus a capacidade de fazer milagres, resgatando a metáfora citada por Regazzoni, de que a ilha seria uma representação de Deus, podemos associar o clamor de Locke por um "Deus pessoal - sobre-humano, porém, semelhante aos homens, capaz de escutar, ouvir, escolher e decidir com prudência" (BAUMAN, 2012, p. 216), tal como ele. A ilha o escutou e lhe respondeu, essa foi a leitura feita por John diante daquela série de acontecimentos.

Essa crença de Locke, em buscar um propósito grandioso para sua vida, que para ele faz parte de seu destino e que ele irá acontecer na ilha, concretiza-se quando ele e Jack conseguem entrar na escotilha. No episódio *Orientation* (2-3), ao saber que Desmond, o homem que viveu por três anos enclausurado no subterrâneo, tinha a função de digitar um código em um computador com mais de 20 anos para, segundo ele, salvar o mundo, Locke viu que aquela tarefa era uma

missão digna de sua dedicação. Aquela pareceu ser sua missão. Algo aparentemente impossível de se crer como real, mas que sua fé mostra como algo heroico e verdadeiro, não importando o quão inverossímil com o discurso científico aquela situação poderia ser.

No fragmento abaixo, fica evidente um confronto entre a visão acerca do destino, defendido por Locke, e o da razão e da lógica seguido por Jack - esse que não consegue entender como Desmond, um homem que ele conheceu casualmente anos antes, estava na mesma ilha que ele, isolada do mundo. Algo que nenhuma razão ou ciência podia explicar.

Jack: - Conte-me o que aconteceu aqui antes de eu aparecer, John.

Locke: - A Kate estava amarrada. Desmond apontou-me a arma, e o resto acho que você acompanhou.

J: - Desmond? [pensando e confirmando que era o mesmo homem que ele conheceu no passado]

L: - Ele queria saber muito sobre nós. Como viemos parar aqui. Se estávamos doentes.

J: - Não perguntou nada sobre ele?

L: - Ele é que estava com a arma.

J: - Ele parece calmo, para quem acha que o mundo irá acabar nos próximos 45 minutos.

L: - Ele irá dar um jeito.

J: - Você entende que o que ele diz é uma loucura, é impossível.

L: - Por que é uma loucura?

J: - Porque da última vez que vi um computador que ia salvar o mundo, ele não parecia como aquele.

L: - Você está tão perturbado porque ele disse que te reconheceu? Porque isso sim, seria impossível. (LOST..., 2006, v. 1, título 04, vol. 4)

Sobre esse dilema de se acreditar em algo em função da fé e não de evidências, Bauman pondera que "as pessoas que falam pela ciência moderna e advogam sua superioridade metodológica sobre as crenças religiosas encobrem o fato de que, em última instância, o conhecimento transmitido pelos cientistas também é aceito com fé e confiança" (BAUMAN, 2012, p. 61), portanto, tanto o pensamento de John, quanto o de Jack são, claramente, metanarrativas que regem seus caminhos, sendo que um não dá credulidade total à do outro.

A orientação dada a Locke nesse episódio não se resumiu ao vídeo encontrado na escotilha, feito pela Iniciativa Dharma sobre o funcionamento do botão e de seu código. Todos esses acontecimentos deram a Locke uma resposta

à sua pergunta. Ele viu, nessa missão, a orientação para cumprir seu destino, algo verdadeiramente importante não só para si, mas para todos. Isso lhe mostrou que sua fé estava certa, ele e todos na ilha estavam ali por uma razão e ele havia encontrado a sua.

Locke passa a ser o mais empenhado em executar a tarefa deixada por Desmond. Sua crença de que aquilo realmente estava sendo um fator essencial para o mundo o fazia colocar todas as outras coisas em segundo plano. O fato que desencadeou o abalo nessa sua convicção aconteceu no episódio *Lockdown* (2-17), quando ele fica preso na escotilha e um mapa lhe é revelado, contendo várias outras estações Dharma e uma em particular, marcada com um sinal de interrogação. Isso fica evidenciado quando Jack ouve o sinal de que a contagem para inserir o código no computador estava acabando e Locke, em frente ao teclado estava tão concentrado em tentar desenhar o mapa impresso em sua memória, que acabou desviando sua atenção daquilo que ele considerava sua missão primordial.

Quem toma a iniciativa de buscar a resposta para essa interrogação posta diante de Locke, é o nigeriano Eko. Semelhante a John, Eko recebe a mensagem de procurar o "sinal de interrogação" em um sonho e é exatamente isso que ele argumenta para convencer e levar Locke nessa busca. Ele lhe questiona: "Diga-me, você nunca seguiu um sonho, John?" (LOST..., 2006, v. 6, título 1, cap. 4). Essa mesma pergunta poderia ser feita a muitos indivíduos postos diante da sociedade pós-moderna, em que os sonhos podem ser apenas o consumo que o mercado lhes impõe. John, mesmo aparentando ter esquecido que seguiu seus sonhos anteriormente, dá um voto de confiança a Eko e vai, juntamente com ele, à procura do ponto de interrogação. O que ambos descobrem é a Estação Pérola, da Iniciativa Dharma, uma central de vigilância que, dentre várias televisões, uma delas mostrava tudo o que estava acontecendo na Estação Cisne, a escotilha. Aquele local era semelhante à torre central de um panóptico³⁵, dando a ilusão de um controle sobre os observados. Isso foi apresentado a Locke e Eko com um novo vídeo de orientação, tal qual aquele primeiro que forneceu instruções sobre a importância de se apertar o botão.

³⁵ Construção prisional projetada por Jeremy Bentham no século XVIII que permitia vigiar a todos a partir de uma torre central da instalação.

Dessa vez, porém, as instruções davam a entender que tudo o que acontecia na escotilha e com seus ocupantes era apenas uma experiência, pois eles não sabiam que estavam sendo observados.

A fé, já abalada, que John mostrava quanto ao seu destino e missão de apertar o botão para evitar uma catástrofe tomou um golpe final. Ele acreditou que tudo o que ele passou foi apenas um novo golpe que a vida lhe aplicou. Ao contrário dele, Eko passa a recolher todo o material encontrado na Estação Pérola, dizendo que aquilo poderia ter alguma importância:

Locke: - O que está fazendo?

Eko: - Vou levar isso conosco.

L: - Por quê?

E: - Porque talvez seja importante.

L: - Importante? Desculpe, você viu o mesmo filme que eu?

E: - Sim, John, e acredito que o trabalho que você fez é mais importante agora do que nunca.

J: - Qual trabalho?

E: - Apertar o botão.

L: - Isso não é um trabalho. É uma... Uma piada. Ratos em um labirinto sem queijo!

E: - É um trabalho sim, John. Estamos sendo testados.

J: - Testados?

E: - A razão de o fazer, apertar o botão, não é porque nos disseram para fazer isso em um filme.

J: - Bom, então qual é a razão, Sr. Eko?

E: - Nós fazemos porque acreditamos que temos de o fazer. Não foi por isso que você o apertou, John?

J: - Eu nunca estive destinado a nada! Cada segundo da minha patética e medíocre vida é tão inútil quanto aquele botão! Acha que é importante? Acha que é necessário? Não é nada, nada. Não tem significado. E quem você é para me dizer que não é? (LOST..., 2006, v. 6, título 1, cap. 7)

A frustração de Locke derruba toda a sua crença na ilha e na excepcionalidade que ela trouxe à sua vida. O peso dessa decepção se assemelha àquela que ele teve com seu pai no passado. Anthony Cooper era um vigarista e, quando descobre que sofre de uma doença renal, arma um golpe para aplicar em seu filho, que ele nunca havia encontrado antes. A simplicidade, carência afetiva e ingenuidade de Locke o levaram a acreditar em seu pai e oferecer um de seus rins para doação. No dia seguinte à cirurgia John se vê perdido, pois aquilo que ele acreditava nunca existiu. Seu pai nunca teve a intenção de o conhecer realmente.

A revolta de Locke quanto a ter acreditado no trabalho de apertar o botão eclode quando ele decide parar de executá-lo. Eko diz que assumirá o serviço e que John não é mais necessário naquele local, visto que ele não crê mais no grande propósito que aquilo representa. John, em um ato de raiva, destrói o computador. O que acontece a seguir mostra que aquilo em que ele acreditava era real. O botão realmente tinha a função de proteger a ilha da grande carga eletromagnética gerada naquele local. Locke, agora arrependido de ter perdido a fé em seu destino e em seus atos, resume seu sentimento em uma frase dirigida a Eko: "Eu estava errado." (LOST..., 2006, v. 6, título 5, cap. 6).

Essa sequência acontece no último episódio da segunda temporada, *Live Together, Die Alone* (2-23/24), e Locke será focado na narrativa novamente na temporada seguinte, no episódio *Further Instructions* (3-3), que mostrará o que aconteceu após a implosão da escotilha. Interessante observar que, logo na primeira cena, o foco da imagem está enquadrado no olho fechado de John e, instantes depois, ele abre, como se sua percepção para aquilo que ele havia deixado de acreditar volta-se à sua realidade. A partir daquele momento, seus olhos se abriam novamente para sua fé e crença de que seu propósito e de todos ali seria algo especial. Outro detalhe é que ele está mudo, não consegue proferir nenhuma palavra, somente após fazer um ritual e "conversar com a ilha", como ele mesmo sugere por gestos a Charlie, ele volta a se expressar pela oralidade.

Vemos nessa sequência uma intertextualidade com a Bíblia, sobre a história de Zacarias e sua fé (Lc, 1.1-20; 1.62-64). Quando um anjo anunciou a ele que sua mulher, já com idade avançada iria lhe dar um filho, ele não acreditou, demonstrando uma falta de fé. Seu castigo foi ficar mudo, tal qual como Locke. Zacarias fala novamente quando seu filho nasce e ele lhe dá o nome de João (John), tal como o anjo havia anunciado. Ambos voltaram a falar quando recuperaram a crença perdida.

O ritual que Locke utilizou para "falar com a ilha" foi explicado por ele mesmo nos *flashbacks* desse momento da série. Ele aparece vivendo em uma comunidade rural interiorana e explica a Eddie, um novo membro, sobre a "Tenda de Meditação":

Eddie: - O que é isso?

Locke: - Aquilo, Eddie, é uma tenda de meditação.

E: - Uma o quê?

J: - Quem quiser, pode ir lá dentro acender uma fogueira, ficar confortável e quente, meditar.

E: - E depois?

J: - Depois supõe-se que descubra o que fazer com a sua vida. Que direção tomar. Você vai lá dentro para descobrir se é um fazendeiro ou um caçador.

E: - E qual deles você é, John? (LOST..., 2007, v. 1, título 4, cap. 4)

Segundo a explicação dada por John, o ritual para "membros da família" serve para mostrar novos rumos que podem ser tomados na vida. Ele apontaria à pessoa praticante o que ela seria, qual sua identidade: fazendeiro ou caçador. Esses dois opostos parecem sempre estar em conflito no sujeito John Locke, de um lado, o fazendeiro com a responsabilidade de cultivar, semear e plantar, tendo uma vida voltada ao seu trabalho, lar e família. Do outro lado, vemos o caçador, não só indo em busca de sua caça, mas desbravando novos territórios, enfrentando desafios e defendendo suas conquistas.

Identidades diferentes que vão, no decorrer da vida, se transformando e formando um novo sujeito. Quanto a esse pensamento, Hall afirma que

[...] a identidade é realmente algo formado ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo 'imaginário' ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre 'em processo', sem 'sendo formada'. (HALL, 2001, p. 38)

Ao se analisar, tanto o passado como o presente do personagem, vemos que ambas as situações marcam sua trajetória. Quando John conhece seu pai, ele mostra um forte interesse em criar laços e estruturas de uma família, uma relação tradicional entre pai e filho. Após ser enganado pelo pai e ter seu rim "roubado" por ele, Locke se vê sozinho e encontra em Helen uma companheira para construir um lar. Quando ele se encontra paralítico, sozinho e sem perspectivas para sua vida, ele busca seu lado explorador e caçador. Mesmo tendo suas limitações físicas, ele não desiste de alcançar seus objetivos, e, quando ele chega à ilha, mostra-se como um desbravador dos territórios e mistérios que envolvem o local. No momento em que John tem sua crise de fé e

pensa que foi enganado por um simples vídeo sobre como apertar um botão, ele se sente enganado como quando foi pelo seu próprio pai. O caçador teve medo de se transformar em um fazendeiro novamente.

Fica evidente na trajetória desse personagem que o grande marco foi quando seu próprio pai, que já o havia enganado para conseguir um de seus rins, o empurrou pela janela do oitavo andar, fato que o deixou paraplético e condenado à cadeira de rodas. John passou por momentos difíceis, situações da vida que colocariam muitos em uma posição de desistir de tudo e de todos. Os problemas que ele havia enfrentado com a rejeição do próprio pai e por sua namorada Helen culminaram com a paraplegia. Apesar disso, vimos que ele buscou enfrentar desafios que, supostamente, ele não seria capaz de executar. Portanto sua situação física, e até mesmo emocional, acaba por não definir quem ele realmente é. Em um diálogo entre Locke e Ben, no episódio *The man from Tallahassee* (3-13), acompanha-se esse raciocínio:

Ben: - Eu te conheço, John Locke.

John: - Você não me conhece de forma alguma.

B: - Sei que nasceu na Califórnia. Sei que cresceu em uma família adotiva. Sei que desperdiçou grande parte da sua vida em Tustin empurrando papéis em uma firma que fabricava caixas industriais. Eu sei que passou os últimos quatro anos antes de chegar nesta ilha em uma cadeira de rodas. E sei como você acabou nela. Diga-me, John, doeu?

J: - Senti as minhas costas partirem. O que você acha? (LOST..., 2007, v. 4, título 1, cap. 4)

Saber o que havia acontecido a ele não significa saber quem ele realmente é. Tudo o que John enfrentou contribuiu para formar sua personalidade. Diferente de Sawyer, por exemplo, ele não muda suas ações e práticas conforme suas necessidades pessoais e sociais lhe demandam. Um bom exemplo disso é demonstrado no episódio *The brig* (3-19), em que Locke, para provar que merece ser o novo líder dos Outros, deve matar seu próprio pai, aquele que lhe causou dor e tristeza no passado. A sociedade em que ele estava inserido naquele momento foi induzida por Ben a acreditar que John deveria se desligar daquilo que o prendia a seus resquícios de "fazendeiro". John nunca foi capaz de matar seu pai. Para isso, articulou um plano para que James o matasse,

por um motivo oportuno: seu pai era o verdadeiro Sawyer, responsável pela tragédia que aconteceu a James.

Locke agradece por ter feito aquilo a quem havia arruinado a vida de ambos. Sua nova jornada iria começar. James lhe pergunta se o que seu pai disse era verdade, que ele era um aleijado. John responde tranquilamente, que já não era mais. A partir daquele momento, o motivo que ainda lhe prendia ao passado, à sua ingenuidade, à própria cadeira de rodas, ou seja, seu pai, havia acabado. Locke tornara-se um caçador em definitivo, sem que para isso ele tivesse que desvirtuar suas convicções éticas e tornar-se um assassino.

John acaba por assumir uma posição de líder dos habitantes da ilha. Os fatos que se seguem fazem com que Locke tenha que sair da ilha para tentar convencer a todos os que saíram a voltar. No episódio *The life and death of Jeremy Bentham* (5-7), ele volta à "civilização", e encontra-se com Charles Widmore, que lhe dá uma nova identidade para cumprir sua missão. Jeremy Bentham passa a ser seu novo nome, tal qual o filósofo inglês do século XVIII. Sua tarefa não é fácil, pois deve convencer as seis pessoas que conseguiram sair da ilha depois de muito esforço, a voltarem, com a justificativa de ajudar os que lá ficaram. As três primeiras visitas resultam em nada, Sayid, Hurley e Kate dizem a Locke que não irão voltar à ilha. Sem perder as esperanças de cumprir seu objetivo, pede ao funcionário de Widmore, Matthew, para levá-lo até Helen, sua antiga namorada, porém, ele descobre que ela havia morrido. Sua crença no destino parece um tanto ambígua, quando ele se questiona o que poderia ter acontecido se ele tivesse ficado ao lado dela:

John: - O que aconteceu a ela?

Matthew: - Ela morreu de um aneurisma. Eu lamento, Sr. Locke.

J: - Ela me amava. Se eu tivesse... poderíamos ter ficado juntos.

M: - Talvez. Mas isso não mudaria nada. Ela teria partido de qualquer jeito.

J: - Teria mesmo?

M: - Helen está onde deveria estar. É triste, mas o percurso dela vinha dar aqui. E o seu percurso, independentemente de tudo, o seu percurso leva-o de volta à ilha.

J: - Você fala como se fosse tudo... inevitável.

M: - O Sr. Widmore me disse que Richard Alpert lhe disse que iria morrer. Então me diga, John... isso é inevitável ou é uma escolha?

J: - Você julga que eu quero morrer? Como é que... Como é que você pode pensar que isso é uma escolha?

M: - Ei, eu sou apenas o motorista. (LOST..., 2009, v. 2, título 87, cap. 4)

Pela fala de Matthew, propõe-se um pensamento de que tudo acontece por uma razão e que o destino já está traçado, semelhante ao que o próprio John Locke seguiu em sua trajetória. Talvez seu receio surgiu pelo fato de Richard ter-lhe dito que ele deveria morrer para cumprir seu objetivo. Portanto, mesmo ele acreditando em seu destino, em ser o responsável por levar a todos de volta à ilha, ele quer acreditar também que sua morte possa ser algo a ser evitado, se fosse possível uma escolha, ele não seguiria o caminho do seu destino. Mas o se isso realmente acontecesse, o propósito de todo o trabalho feito por Locke até então talvez não tivesse a importância que teve. Bauman afirma que "se a morte algum dia fosse derrotada, não haveria mais sentido em todas aquelas coisas que eles [os mortais humanos] laboriosamente juntam, a fim de injetar algum propósito em sua vida absurdamente breve" (BAUMAN, 1998, p. 191). Após isso, um acidente faz com que Locke acorde em um hospital, o mesmo em que Jack trabalha. Novamente vemos um embate entre a razão e a fé:

Jack: - O que você está fazendo aqui?

Locke: - Jack, como me encontrou?

J: - Você sofreu um acidente de carro. Trouxeram-te para o meu hospital. O que você está fazendo aqui?

L: - Temos que regressar.

J: - Claro. Claro que temos.

L: - Quem foi deixado lá precisa de ajuda. Temos que regressar.

J: - Porque é o nosso "destino"? Quantas vezes você vai dizer isso?

L: - Como é que você não percebe? Com tantos hospitais, vim parar aqui? Você não vê que é o destino?

J: O teu acidente foi no lado oeste de Los Angeles. Você ser trazido para o meu hospital não é o destino, John. É a probabilidade.

L: - Você não entende. Não foi um acidente. Alguém tentou me matar.

J: - Por que alguém iria tentar te matar?

L: - Não querem que eu consiga. Querem me impedir. Não querem que eu regresse porque sou importante.

J: - Você já parou para pensar que todo esse delírio, sobre você ser especial não é real? Que talvez você não seja nada importante? Talvez você seja um homem solitário que caiu numa ilha. Só isso. Adeus, John.

L: - O teu pai mandou um oi.

J: - O que?

L: - Um homem... o homem que me disse para mover a ilha e como os levar de volta... ele disse para dizer "oi" ao filho dele. Não podia ser Sayid. Não era o Hurley. Só resta você. Ele disse que se chamava Christian.

J: - O meu... meu pai... está morto.

L: - Ele não me pareceu nada morto.

J: - Ele morreu na Austrália, há três anos, eu o pus no caixão! Ele está morto.

L: - Jack, por favor. Você tem que regressar! Você é o único que consegue convencer os outros. Você tem que me ajudar.

J: - John, acabou! É passado. Fomos embora. E nunca fomos importantes. Por isso... deixe-me em paz. E deixe os outros em paz. (LOST..., 2009, v. 2, título 87, cap. 5)

Vê-se claramente nesse diálogo aquilo que já foi mencionado anteriormente, sobre o apagamento da essência heroica presente no interior de todo o ser humano, como Becker (1995) afirmou. Com a negação de todos em voltar à ilha, John aparenta ter desistido e tenta fazer a única parte de seu destino que depende exclusivamente dele: morrer. Mas, ao enrolar um fio no pescoço e se preparar para dar um passo para a morte, ele não consegue. Ele não quer seguir esse caminho. Para sua surpresa, Ben aparece em seu quarto de hotel e lhe diz para não continuar com aquilo, pois Jack, mesmo negando querer voltar, havia feito uma reserva de um voo para Sidney. John havia conseguido despertar algo nele. No entanto, após Locke desistir do suicídio, Ben o estrangula com o próprio fio que havia tirado de seu pescoço.

Após a morte de John, temos uma divisão de sua identidade na narrativa. Com a volta de Kate, Sayid, Hurley e Jack para a ilha, Locke aparece vivo, como se aquilo que ele dizia sobre seu destino, de ter que morrer para salvar a ilha, realmente tivesse acontecido. No entanto, ele é, na verdade o "homem de preto", o personagem que incorpora uma metáfora do mal. Percebe-se que todos os acontecimentos que levaram à morte de John foi uma artimanha desse ser, que precisava assumir a forma de Locke para tentar sair da ilha e, ao mesmo tempo, matar todos os "candidatos" a ocupar o lugar de Jacob, aquele que assume a função do bem, o de proteger a ilha e impedir que o mal escape dali.

Esse novo John Locke se mostra confiante e líder. Todos que o ouvem são convencidos a segui-lo. E para os que não, ele sempre encontra uma resposta que o faça. Como quando ele se encontra com Sawyer, no episódio *The substitute* (6-4):

James: - Quem é você? Com certeza você não é John Locke.
 Locke: - E porque você diz isso?
 J: - Porque Locke tinha medo. Mesmo quando fingia que não tinha. Mas você, você não tem medo.
 L: - E se eu te dissesse que sou a pessoa que pode responder à pergunta mais importante do mundo?
 J: - E que pergunta é essa?
 L: - Por que você está nesta ilha?
 J: - Estou nesta ilha, porque o meu avião caiu. Porque minha jangada explodiu, porque o helicóptero onde eu estava tinha passageiros demais.
 L: - Não é por isso que você está aqui. Posso te provar. (LOST..., 2010, v. 1, título 65, cap. 5)

Por outro lado, no universo paralelo retratado na sexta temporada, Locke ainda está na cadeira de rodas e se mostra muito diferente daquela pessoa que acreditava em seu destino e tinha fé de que tudo acontece por uma razão. Nessa sua vida após a morte, ele não teve a experiência de viver em um lugar afastado, distante do mundo que lhe diz o que ele não é capaz de fazer. Nota-se uma diferença importante entre os dois John's, o que esteve na ilha do que não esteve. Para o primeiro, que mesmo vivendo algo em comum ao segundo - um trabalho sem projeção alguma, para simplesmente cumprir com o papel de uma mão de obra em um mercado de consumo, ser excluído em diversos momentos por sua condição física - teve sua visão pessoal renovada, ao estar em um lugar que lhe proporcionou o sentimento de ser especial. A ilha lhe trouxe aquilo que o mundo exterior havia lhe tirado, a crença em um futuro construído por si próprio, em que suas ações estão amparadas em valores formados ao longo de sua história. O segundo John, se mostra como alguém que vivencia uma condição típica da pós-modernidade, descrente de qualquer acontecimento que não beire o racional, sua condição de cadeirante, para ele, é irreversível e deve-se estar consciente disso, como demonstrado em sua conversa com Helen:

John: - Estou farto de imaginar como seria a minha vida fora desta cadeira, Helen. Como seria... Acompanhar-te ao altar. Porque isso não vai acontecer. Por isso, se você quer que eu vá a mais médicos e a mais consultas, se quer me ver fora desta cadeira, eu não te culpo. Mas não quero que passe a vida à espera de um milagre, Helen, porque milagres não existem. (LOST..., 2010, v. 1, título 65, cap. 7)

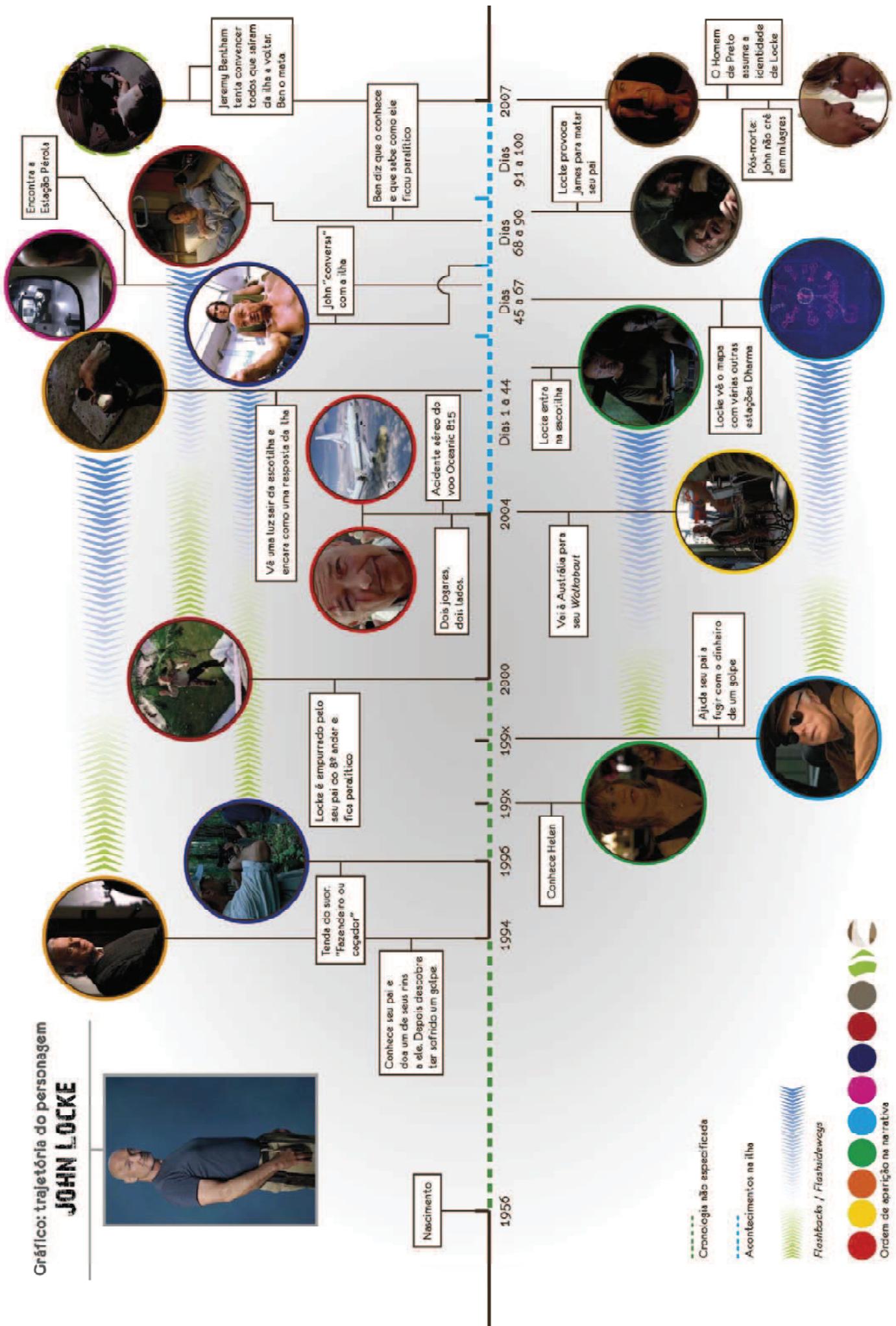
Essa descrença na fala de John mostra uma face voltada ao racional. Algo voltado ao conhecimento empírico e que tenha sustentação nas leis que regem a natureza. Nas palavras de Bauman:

[...] uma vez conhecidas as limitações impostas pela natureza [...], esse conhecimento adquirido irá capacitar os seres humanos a escolher objetivos capazes de se implementar e projetos capazes de se concretizar - e não projetos humanos frustrados e expectativas humanas diluídas. (BAUMAN, 2012, p. 213)

Sua afirmação sobre não existirem milagres é um retrato daquele que, segundo Bauman, é o principal responsável pela descredibilidade relacionada aos fatos ditos milagrosos: o homem contemporâneo. Para ele, "[...] os milagres encontraram no espírito moderno seu inimigo mais apaixonado e terrível até o momento: um inimigo devotado à sua extirpação, expulsão e exílio - do mundo e da mente humana" (BAUMAN, 2012, p. 213).

A vida e morte de John Locke mostraram como um homem, que quer correr atrás de seus sonhos, acaba sendo abafado pelo mundo que o circunda. Seja pelos golpes de outras pessoas, como seu próprio pai que lhe roubou um rim, seja por questões amorosas ou por tragédias permanentes, como a que o deixou paraplégico, todas o deixaram sem perspectiva para projetos futuros. O que o fez mudar foi justamente o deslocamento para um lugar isolado desse mundo sufocante. Uma diáspora que lhe trouxe o sentimento de pertencimento à ilha. Mesmo nos momentos em que ele se deparava com crises quanto às suas crenças, as situações encaminhavam-no para o rumo daquilo que ele cria. Esses mesmos fatos, envoltos em ficção científica com uma dose de sobrenatural sugerem que, em uma sociedade pautada no exato, podem acabar desmerecidas ou desacreditadas. Assim, como John Locke lutou para que todos voltassem para a ilha e acreditassem no destino que lhes foi reservado, a própria fé, seja ela qual for, luta para que ela não se esvaia das crenças cada vez mais líquidas e voláteis do presente.

Gráfico: trajetória do personagem
JOHN LOCKE



- Cronologia não especificada
- Acontecimentos na ilha
- Flashbacks / Flashforwards
- Ordem de aparição na narrativa

4.3 Quando a ciência não encontra respostas

Quando se atribui uma personalidade forte a alguém pode-se entender que essa pessoa possui uma identidade constituída e bem definida. Um sujeito centrado, que tem em suas ações, iniciativas com base em seus conceitos e valores construídos ao longo da vida. Jack Shephard, o médico-cirurgião que faz um dos principais papéis de toda a série de *Lost*, leva ao público a ideia de que ele é, justamente, essa pessoa. Pelo menos é o que fica demonstrado logo no primeiro episódio, quando ele acorda e vê feridos entre os escombros do avião e tantos outros correndo perigo, logo ele toma a iniciativa de ajudar ao maior número possível de pessoas. Ficam claras as atitudes de um líder, que simplesmente adquire essa característica por meio de seus atos.

Suas ações são vistas por todos do grupo e qualquer problema que surja é levado a ele para uma simples opinião ou para uma solução. Vemos, no episódio *White Rabbit* (1-5), que ele passa a negar sua identidade de líder, ele questiona sobre qualquer pergunta que lhe é feita, "por que eu tenho que decidir?". Sua identidade de líder "flutuava" pelo ar, ela era "inflada e lançada pelas pessoas à sua volta" (BAUMAN, 2004, p. 19). O primeiro (de muitos) conflitos que Jack enfrentará começa nessa sua primeira negação. E o porquê de negar essa sua característica natural fica explicado nos primeiros *flashbacks* desse episódio, quando ele, ainda criança, escuta uma fala de seu pai, um respeitado cirurgião, sobre sua atitude de ter tentado ajudar um amigo que apanhava de outros meninos, e que acabou sendo agredido da mesma forma:

Christian: - Então... Vai me contar o que aconteceu?

Jack: - Dois caras agrediram Marc Silverman.

C: - Agrediram Marc Silverman? Mas não agrediram você.

J: - Não.

C: - Fiz cirurgia em um garoto hoje. Não sei, talvez um ano mais novo que você. Sofria do coração. Aquilo ficou feio, de repente. Estavam todos esperando que eu tomasse uma decisão. E fui capaz de a tomar porque, no fim do dia, depois dele ter morrido, eu pude lavar as mãos, e vir para casa jantar, sabe, ver uma comédia, rir até minha barriga doer. E como sou capaz disso? Mesmo depois de fracassar, como é que sou capaz disso? Porque eu tenho o que é necessário. Não faça escolhas, Jack. Não decida. Você não quer ser um herói. Não quer tentar salvar

ninguém. Porque, quando você fracassar... Você simplesmente não terá o que é necessário. (LOST..., 2005, v. 2, título 1, cap. 3)

Jack abafa sua naturalidade em tomar decisões em prol do grupo por ter em seu inconsciente aquilo que seu pai lhe disse na infância. Christian, ao falar que seu filho não queria ser um herói, moldava sua identidade, contrariando a própria essência da criança que tentara ajudar o amigo indefeso. Atos de heroísmo não estariam condicionados às ações em si, mas em algo com que o indivíduo tenha e que saiba como lidar com aquilo. Essa foi a lição dada a Jack.

Como médico, suas explicações e atitudes para o que acontece com as pessoas naquele local baseiam-se em evidências palpáveis e científicas. Quando ele começa a ver seu pai, que veio a falecer alguns dias antes do acidente aéreo, toda a sua certeza sobre como agir diante de situações adversas parece desaparecer. Entre a dúvida gerada pelo inexplicável e a certeza proporcionada por sua identidade científica, um diálogo com John Locke lhe mostra que aquele lugar não pode ser encarado como o mundo exterior.

Jack: - Como estão todos?

Locke: - Com sede. Esfomeados. À espera do salvamento. E precisam que alguém lhes dê instruções.

J: - Eu? Não posso.

L: - Por que não pode?

J: - Porque não sou um líder.

L: - Mas todos o tratam como tal.

J: - Não sei como posso ajudá-los. Vou fracassar, vou... Eu não tenho o que é necessário.

L: - Por que veio até aqui, Jack?

J: - Acho que estou ficando louco.

L: - Não está ficando louco.

J: - Não?

L: - Os loucos não sabem que estão ficando loucos. Acham que estão ficando sãos. Então... Por que veio até aqui?

J: - Perseguiu uma coisa. Uma pessoa.

L: - Ah... O Coelho Branco. "Alice no País das Maravilhas".

J: - Sim, País das Maravilhas, porque quem eu perseguiu... Não está lá.

L: - Mas pode vê-lo?

J: - Sim. Mas não está lá.

L: - E se eu o consultasse e lhe contasse a mesma coisa, qual seria a sua explicação?

J: - Diria que é uma alucinação. Causada por desidratação. Stress pós-traumático. Por não dormir mais de duas horas por noite.

L: - Muito bem, então. Está com alucinações. Mas e se não estiver?

J: - Aí estamos com um grande problema.

L: - Eu sou um homem comum, Jack. Feijão com arroz³⁶. Vivo no mundo real. Não acredito lá muito na... Magia. Mas este lugar... É diferente. Especial. Os outros não querem falar nisso porque os assusta. O seu Coelho Branco será alucinação? É provável. Mas... E se tudo o que acontece aqui acontecesse por uma razão? E se a pessoa que persegue estiver mesmo aqui?

J: - Impossível.

L: - Mesmo que seja, digamos que não é.

J: - Então como vai ser quando eu a pegar?

L: - Não sei. Mas eu já vi o olho desta ilha. E aquilo que eu vi... Era lindo. Eu preciso ir.

J: - Espere, onde está indo?

L: - Procurar mais água.

J: - Espere, eu vou com você.

L: - Não. Você deve terminar a busca que começou.

J: - Por que?

L: - Porque um líder não pode liderar sem saber onde vai. (LOST..., 2005, v. 2, título 1, cap. 5)

Nesse diálogo, o primeiro jogo entre a fé e a ciência acontece. Locke propõe que Jack lhe diga, racionalmente, o que ele estaria vendo. Pelos olhos da ciência, uma alucinação. Mas, Locke o instiga e o questiona se o fato dele ver seu pai não teria um propósito maior, algo a que ele estivesse destinado a encontrar. O resultado, mesmo sem uma explicação lógica diante das concepções de Jack, tende para o lado de John. A suposta alucinação leva o médico para uma caverna com uma fonte de água fresca, e não só isso. Ao voltar para a praia para avisar ao grupo sobre a descoberta, ele encontra todos discutindo e brigando, coube a ele interromper:

Jack: - Já se passaram seis dias... E ainda estamos esperando. Esperando que alguém venha. E se não vêm? Temos de deixar de esperar. Temos que encontrar uma maneira de resolver as coisas. Uma mulher morreu hoje só por ter ido nadar. Ele tentou salvá-la e vocês querem crucificá-lo? Não podemos fazer isso. O "cada um por si" não vai funcionar. É hora de nos organizarmos. Temos que descobrir como sobreviver aqui. Eu encontrei água... De nascente, lá em cima do vale. Levo um grupo assim que amanhecer. Quem não quiser vir, arranje outra forma de contribuir. Há uma semana, éramos todos estranhos. Agora estamos todos aqui e só Deus sabe até quando. Mas se não soubermos viver juntos... Vamos morrer sozinhos. (LOST..., v. 2, título 1, cap. 7)

³⁶ Tradução empregada no sentido de pessoa comum, sem destaque entre os demais. A fala original é a seguinte: "I'm an ordinary man, Jack. Meat and potatoes."

O que Locke havia dito, sobre um líder ter de saber para onde vai, concretizou-se quando Jack encontrou a fonte. Seu discurso mostrou uma aceitação daquilo que ele negará até então, sua liderança perante o grupo foi sacramentada. E sua filosofia foi posta a todos, "viver juntos ou morrer sozinho" permeia aquilo que ele havia tentado fazer ao defender seu amigo quando criança e vai contra o discurso individualista que seu pai lhe pregou, ao dizer para não tentar salvar ninguém. Jack vence o medo de fracassar. Sua identidade de líder firma-se em definitivo. Além disso, ele propõe a todos uma identidade coletiva, de uma comunidade a ser formada, todos devem ajudar de alguma forma. Esse discurso transmitido por ele é "um modo de construir sentidos que influencia e organiza tanto nossas ações quanto a concepção de temos de nós mesmos" e, assim, produzem "sentidos com os quais podemos nos identificar, constroem identidades" (HALL, 2001, *passim*, p. 50-51).

Talvez aquilo que seu pai tenha lhe dito quando criança, que ele não possuía o que era necessário para grandes feitos, foi o grande impulsionador na vida de Jack. O menino acabou crescendo convencido de que seu pai não acreditava nele ou em seu potencial. Seu objetivo, em qualquer tarefa, passa a ser o de superar o insuperável, ser perfeito. Conclui o curso de medicina um ano antes do que o normal e passa a ser um dos maiores cirurgiões de Los Angeles. Passa a atuar no mesmo hospital que seu pai, o chefe de cirurgia, de igual para igual, e é em uma situação de trabalho que faz com que Jack prove a si mesmo e a seu pai que ele tem o que é necessário.

No episódio *All the best cowboys have daddy issues* (1-11), Christian comete um grave erro durante uma cirurgia, por estar operando embriagado. Jack é chamado às pressas por uma enfermeira para tentar salvar a mulher, mas não consegue. Seu pai, então, pede para não relatar seu estado ao conselho do hospital:

Jack: - O que diz aí?

Christian: - A verdade. Uma paciente entra na Emergência após um acidente de carro e é levada à cirurgia com hemorragias internas. Você apareceu e, apesar de esforços heroicos, a paciente sucumbiu aos ferimentos.

J: - Parece que cuidou de tudo, menos da paciente. Você não podia estar na cirurgia.

C: - Você realmente acha que eu teria ido à emergência se não estivesse em condições?

J: - Você já fez isso antes.

C: - Isso mesmo, porque sou perfeitamente capaz de...

J: - Como pode dizer isso depois do que aconteceu?

C: - O problema não é...

J: - Você estava incapacitado.

C: - Eu sei dos meus limites.

J: - Eu não assino isto.

C: - Você tinha uma equipe, Jack. Não sou o único implicado. Você me dispensou. Você era o cirurgião de serviço quando ela morreu. Veja, muitos acidentes acontecem durante as cirurgias. É verdade e você sabe disso. Mas, se você negar este relatório, se mencionar o álcool, esse será o único fato que terá relevância. Eles irão tirar minha licença.

J: - Sim. Eles vão.

C: - Eu sei... Que tenho sido duro com você. Mas é assim que o metal macio se transforma em aço. E por isso que você é o mais talentoso cirurgião desta cidade. Quer dizer, nesta profissão trata-se, sobretudo, de praticar o bem. Eu tive que sacrificar certos aspectos da relação que tenho com você, para que centenas e milhares de pacientes possam viver através da sua extraordinária aptidão. Eu sei que vem de muito tempo... O que aconteceu ontem, eu prometo, jamais voltará a repetir. Depois de tudo o que dei... Isto não é... Não se trata só da minha carreira, Jack. É a minha vida. (LOST..., 2005, vol. 3, título 10, cap. 4)

Jack acaba por assinar o relatório, mas, durante o conselho, quando descobre que a mulher estava grávida e seu pai não tinha lhe contado isso, ele muda seu depoimento e diz toda a verdade. O discurso de Christian, sobre ter o que era necessário para enfrentar momentos de fracasso, acaba se voltando contra ele. Quem mostra que possui a coragem para enfrentar uma situação de confrontos éticos e morais é Jack. Sua busca pela superação, e por buscar a perfeição - uma identidade formada, provavelmente, pelas palavras desmerecedoras de seu pai - o faz buscar aquilo que é o certo e, para isso, acaba denunciando o erro do próprio pai.

Jack, ao assumir uma função, seja ela médica ou de liderança do grupo, faz de tudo para atingir o ideal, mesmo que isso seja impossível. Um exemplo de como a personalidade dele, nessas situações, não consegue se desligar do objetivo final da tarefa, é representada no episódio *Do no harm* (1-20). Boone acaba de sofrer a queda do penhasco e é levado até Jack por Locke. Seu estado é crítico: perna fraturada, pulmão entrando em colapso e cortes profundos por todo o corpo. Jack inicia vários procedimentos de emergência, mesmo sabendo que as condições e equipamentos disponíveis não serão suficientes para salvar

Boone. Mesmo assim, com a ajuda de Sun, ele sutura os cortes, faz uma perfuração torácica no peito para aliviar o pulmão e coloca o osso da perna no lugar. Seu próximo passo foi fazer uma transfusão do seu próprio sangue para o enfermo. Sua dedicação parte para uma obsessão em relação à cura de seu paciente. Nos *flashbacks* desse episódio vemos a festa de noivado de Jack e Sarah, uma mulher que ele conheceu como sua paciente, que sofreu um acidente e teve sua espinha destruída. Milagrosamente ele consegue recuperá-la e eles iniciam um relacionamento. Mas o que mostra como Jack encara situações em que ele se envolve é o diálogo entre ele e seu pai:

Jack: - Olá.

Christian: - Que tal a água?

J: - Está ótima.

C: - Vinha um moleque aos berros na primeira classe. Como é que permitem isso? O que tem aí?

J: - A Sarah quer que escrevamos os nossos votos.

C: - "O meu coração salta uma batida ao som da tua voz, a minha pele aquece com o toque dos teus dedos. Onde você for, eu vou..." Etc.

J: - Esses não são meus votos. São os dela. Roubei do quarto dela. Não me sai nada da cabeça.

C: - Você é um médico. Não é um escritor.

J: - Certo.

C: - Sarah é muito linda.

J: - Sim, ela é.

C: - Você a ama?

J: - Com certeza.

C: - Então por que está sentado aqui fora?

J: - E se eu não for o marido ou o pai que espero vir a ser? E se eu fiz o pedido... Porque eu salvei a vida dela? Devo casar com ela, pai?

C: - Compromisso. O problema é que você não consegue se desapegar. (LOST..., 2005, v. 5, título 5, cap. 5)

Christian resume em uma frase como Jack age em todas as circunstâncias em que se envolve. Seu compromisso com as pessoas ou tarefas a que ele se incumbe, torna-se indissolúvel e, mesmo que ele tenha certezas contrárias àquilo com que ele se comprometeu, sua essência o impele a continuar. Foi assim com seu casamento, por formar um compromisso com uma mulher que ele se dedicou intensamente a curar, e foi assim com Boone que, mesmo em estado de saúde debilitado, já com hemorragia interna - impossível de ser controlada em uma caverna de uma ilha no meio do oceano - estava fadado à

morte. Jack diz que o sangue dele está se concentrando na perna quebrada e decide amputá-la com a fuselagem do avião. Sun diz a ele que não irá adiantar, que ele não pode salvá-lo mais. Ele responde a ela para não lhe dizer o que ele não pode fazer.

A frase, já mencionada por Locke tantas vezes, agora está na fala de Jack. Ambos dizem isso quando alguém propõe que aquilo que eles querem é impossível de se alcançar e, nos dois personagens, a afirmação não é apenas um ato de discordância, mas é uma autoafirmação de que eles são capazes e não irão desistir até atingir seus objetivos. Em uma sociedade de mercado, repleta de desigualdades sociais, econômicas e educacionais, muitos recebem "nãos" incontáveis vezes, seja no trabalho, na universidade ou na busca de realizações. Ir contra essas negações exige ser contrário a um sistema já instaurado na maioria dos círculos e aos pré-conceitos já formados em boa parte das pessoas.

Jack tenta sempre vencer aquilo que lhe é posto como impossível. Mesmo quando Sun lhe disse que não seria possível salvar Boone, ele não desistiu. Foi preciso que o próprio Boone, em um último resgate de forças lhe dissesse que não precisava continuar. Jack estava liberado de sua promessa de curá-lo. Essa mesma atitude, de dedicar suas forças a algo aparentemente impossível já havia acontecido no passado com Sarah, sua esposa.

Jack e Locke, desde o início da série são uma espécie de representação da razão e fé, respectivamente, não só por suas atitudes, mas também por seus discursos. Ambos, na maior parte do tempo, parecem estar bem certos de suas posições e centrados quanto aquilo que seguem e se identificam. O próprio John Locke, no episódio *Exodus* (1-25), diz a Jack que ele é um homem de ciência, enquanto ele seria um homem de fé. Na temporada seguinte, logo no primeiro episódio temos um título que trará uma ambiguidade em relação aos dois personagens. *Man of science, man of faith* (2-1) mostra dois lados, o primeiro a fé de Locke em entrar na escotilha e encontrar seu destino e o motivo pelo qual a ilha o levou àquele lugar naquele momento, enquanto Jack apenas quer entrar para salvar o grupo de uma possível ameaça dos Outros - o mesmo motivo de ambos, mas pelos olhares da razão e da fé. O segundo seria o personagem foco do episódio, Jack. Seus *flashbacks* mostram um homem seco, sem qualquer ponta de sentimento ao tratar seus pacientes. Isso é demonstrado quando uma

mulher é atendida no pronto-socorro, vítima de um acidente de carro, que é diagnosticada com fraturas na coluna. Já no quarto, após acordar, a mulher recebe de Jack a notícia sobre o que aconteceu e qual seria o destino dela:

Sarah: - O que aconteceu a ele?

Jack: - Tente relaxar.

S: - O outro motorista, ele era mais velho. O que aconteceu a ele?

J: - Ele morreu nas emergências.

S: - Não consigo sentir nada.

J: - Eu sei.

S: - O que aconteceu comigo?

J: - Tem uma fratura com deslocação da coluna na zona lombar e esmagamento de múltiplas vértebras. Partiu a coluna. A ruptura do baço provocou uma hemorragia abdominal que vamos ter de controlar. Vou operá-la e fazer tudo o que for possível. Mas mesmo na melhor das hipóteses, voltar a sentir ou ter alguma mobilidade da cintura para baixo... É extremamente improvável.

Christian: - Dr. Shephard, posso ter uma palavrinha, por favor?

J: - Então, o que fiz de errado?

C: - Você fez alguma coisa de errado?

J: - Está com ar de carrancudo.

C: - A minha cara é sempre esta.

J: - Pai, vamos, diga.

C: - De vez em quando, você tem de tentar dar esperanças às pessoas. Mesmo que haja 99% de probabilidades de ficarem irremediavelmente perdidas, as pessoas preferem dar ouvidos ao 1% de probabilidade de que tudo irá dar certo.

J: - A espinha dela está esmagada. Dizer-lhe que vai ficar tudo bem é dar-lhe uma falsa esperança.

C: - Talvez. Mas continua a ser uma esperança. (LOST..., 2006, v. 1, título 1, cap. 4)

Quem tenta mostrar a Jack que probabilidades e fatos irreversíveis muitas vezes não devem ser postos à frente de esperanças e sonhos das pessoas é seu pai. O mesmo que lhe disse na infância para não tentar ser um herói e salvar a todos, agora lhe disse para não jogar na cara de quem precisa de ajuda, a ausência de esperanças que as circunstâncias geraram. Jack vê, unicamente, aquilo que a ciência lhe passa e é isso que ele transmite aos seus pacientes. Essa sua identidade técnica, quase robótica, passa a mudar na sala de cirurgia, momentos antes de iniciar o procedimento em Sarah. Ela, ainda acordada, fala com ele e o libera de sua responsabilidade de tentar curá-la.

Sarah: - Venha aqui. Quero lhe contar um segredo. Não há problema. Eu sei que nunca mais vou dançar. Mas sempre posso ir de cadeira de rodas ao meu casamento. Você está convidado.

Jack: - Eu vou curá-la. (LOST..., 2006, vol. 1, título 1, cap. 5)

Jack, mesmo ciente de que seria impossível fazê-la voltar a andar, diz o contrário. Todos na sala de cirurgia estranham aquilo, o que demonstra que aquela atitude não condizia com o médico racional que ele, até então, exteriorizara. Essa contradição interior, esse choque de identidades, provocou nele um desconforto que o deixou sem rumo. Sem saber como agir diante de Sarah quando ela acordasse do pós-operatório, ele vai se exercitar para tentar relaxar. É quando ele encontra Desmond pela primeira vez, ao se machucar durante a corrida.

Desmond: - Você está bem, irmão?

Jack: - Estou bem.

D: - Calma. Não force. Deixe-me ver. Isto dói? Então não torceu. Mas já não terá hipótese de me alcançar esta noite.

J: - Não estava tentando alcançá-lo.

D: - Claro que não.

J: - O que sabe de torções?

D: - Quase me tornei médico.

J: - Mundo pequeno.

D: - Você é médico então? E qual é o seu pretexto?

J: - Pretexto?

D: - Para correr como se estivesse fugindo do diabo. O meu é treinar.

J: - Treinar para quê?

D: - Uma corrida ao redor do mundo. Impressionante, eu sei. Espero que você tenha um bom pretexto, irmão.

J: - Estou tentando assimilar umas coisas.

D: - Ah! Uma garota, certo?

J: - Uma paciente.

D: - Uma paciente garota. Como se chama?

J: - O nome dela é Sarah.

D: - E o que fez a ela?

J: - Fiz a ela?

D: - Deve ter feito alguma coisa que mereça está autoflagelação.

J: - Eu lhe disse... Eu fiz uma promessa que não consegui cumprir. Eu lhe disse que iria curá-la e não consegui. Falhei.

D: - Só uma coisa. E se você conseguiu?

J: - Eu não consegui.

D: - Mas e se conseguiu?

J: - Você não sabe do que está falando, cara.

D: - Não sei? Por quê?

J: - Porque na situação dela seria um milagre, irmão.

D: - E você não acredita em milagres? Pois é. De qualquer forma, vou dar um conselho a você. Você tem que a levantar.

J: - Levantar?

D: - Seu tornozelo. Tem que manter a perna levantada. Foi uma boa conversa.

J: - Jack.

D: - Jack, sou Desmond. Boa sorte, irmão. Vejo-o em outra vida, certo? (LOST..., 2006, vol. 1, título 1, cap. 6)

Semelhante à conversa que Jack teve com Lock na ilha, quando perseguia a imagem de seu pai na floresta, Desmond insiste que mesmo o fato aparentar não ter outro desfecho, algo, além daquilo que os olhos e a ciência vêem, pode acontecer. Jack afirma que somente um milagre salvaria a condição permanente de Sarah, e como ele não crê em tal acontecimento, ele julga ter fracassado em sua promessa.

Sarah: - Estou viva? Você está cheirando mal.

Jack: - Obrigado.

S: - Mas cheira mesmo.

J: - Sim, fui fazer uma corrida.

S: - Cheira como se tivesse corrido meio mundo.

J: - Tomei uma ducha rápida. Queria voltar aqui e ver como você estava. Fiz um *tour de stade*.

S: - Fez o que?

J: - É quando se sobe e desce todos os degraus de cada setor de um estádio.

S: - Por que fazer uma coisa dessas?

J: - Estava muito tenso.

S: - Fez até o fim?

J: - Não. Machuquei o tornozelo.

S: - Que chato. Kevin, está aí? Meu noivo.

J: - Eu não o vi.

S: - Com certeza ele vai voltar.

J: - Sim, com certeza.

S: - Vai me dizer como foi a cirurgia?

J: - Sarah... A lesão na suas costas foi muito extensa. Fiz tudo o que eu podia, mas a sua coluna... Não consegui recuperá-la. Vai ficar paralisada da cintura para baixo pelo resto da sua vida. Lamento. Lamento muito, Sarah.

S: - Você está brincando comigo, certo?

J: - Não.

S: - Então porque estou mexendo os dedos dos pés? (LOST..., 2006, vol. 1, título 1, cap. 7)

Jack fica muito feliz com o resultado que obteve. No entanto, não há explicação lógica de como ele conseguiu curar Sarah. O homem da ciência

começa a despertar uma parte de sua fé que estava adormecida. Mesmo não demonstrando ou crendo que um milagre possa ter acontecido, ele não possui uma resposta seca como aquela dada à própria Sarah logo após seu acidente.

Um fato como esse acaba por abalar as convicções que foram constituídas na personalidade de Jack, no sentido de sua visão científica e empírica dos acontecimentos e ações. A partir do momento que ele não consegue encontrar respostas com base nessa sua visão, ele se sente perdido e revoltado. O homem da ciência apresenta características de um homem de fé. Isso, apesar de provocar um desconforto em Jack, é uma chance dele se abrir a novas visões e experiências, afinal, "uma identidade coesa, firmemente fixada e solidamente construída seria um fardo, uma repressão, uma limitação da liberdade de escolha. Seria um presságio da incapacidade de destravar a porta quando a nova oportunidade estiver batendo" (BAUMAN, 2004, p. 60).

Vemos, ao longo da terceira temporada, a busca incessante de Jack em conseguir uma maneira de sair da ilha e voltar ao mundo civilizado. No último episódio dessa fase, em *Through the looking glass* (3-23/24), a oportunidade de isso acontecer surge quando um navio cargueiro consegue encontrar a ilha e Jack lidera o grupo para enfrentar os Outros e fazer com que sejam resgatados. Sua relação com a ilha aparenta ser algo totalmente incompatível. Ele não se adaptou (ou não admite ter se adaptado) àquele lugar e tudo o que ele fez tinha como único propósito sair dali. Durante todo esse episódio o personagem focado foi o próprio Jack. Ele foi representado como alguém desiludido, amargurado e depressivo. Em uma das cenas ele chega a tentar o suicídio, além disso, está viciado em remédios e muito próximo de se tornar como seu pai, um alcoólatra. Para a surpresa dos telespectadores, aquilo que pareciam ser fatos do passado de Jack, são na verdade acontecimentos futuros. Os *flashforwards* iniciaram nesse ponto da narrativa e mostraram que algumas pessoas conseguiram sair da ilha, mas o mais incoerente nas atitudes dele, em relação ao personagem até então construído, foi o fato de que toda sua angústia e tristeza pessoal surgiram por ele querer voltar para a ilha. Aquele que empregou o maior esforço e empenho para sair daquele lugar "isolado", agora não media esforços para voltar. Cabe se questionar se o isolamento estava na ilha, ou se no próprio mundo civilizado a que ele retornou.

Essa dúvida pode ser lida indiretamente no episódio *Something nice back home* (4-10), em que Jack e Kate estão, no futuro, vivendo juntos com Aaron, o filho de Claire nascido na ilha. Todos aparentam estar felizes e reconfortados em suas novas vidas. Jack lê um livro para Aaron dormir, *Alice no País das Maravilhas*, e a mesma dúvida da personagem Alice, mencionada no texto, sobre ela se perguntar se ela havia mudado e quem, afinal, seria ela no momento presente, viria a lhe ocorrer.

Em uma linearização da narrativa de Jack, o ontem da ilha o mostrou como alguém cético, descrente em relação aos mistérios daquele lugar. Do momento presente, vivendo com Kate e Aaron, até seu total declínio pessoal, ao tentar retornar para a ilha e não saber como, essa dúvida - a mesma de Alice, mesmo que inconscientemente, ecoou em si, pois ele havia mudado. Quem ele era nesse momento foi a pergunta que ainda não possuía resposta, era seu grande enigma.

O grande divisor da trajetória desse personagem se deu no episódio 316 (5-6), quando ele e os outros descobrem como retornar à ilha. Jack, mesmo relutante em crer naquilo que deveria ser feito para retornar, faz o que lhe é pedido. Ele aceita em dar um passo na direção de sua fé, mesmo que essa ainda esteja desfocada. Seu ato de fé será, justamente, com quem sempre lhe instigou a despertar esse caminho, John Locke, ou seu corpo. Quem lhe propôs isso foi Eloise Hawking, uma mulher que viveu na ilha durante grande parte de sua vida e agora cuidava de um local em Los Angeles chamado *Lamp Post*, construído pela Iniciativa Dharma para encontrar a localização da ilha. Além da posição geográfica, ela orienta Jack a simular, da forma mais fiel possível, as condições do voo 815, que os levou à ilha da primeira vez:

Jack: - O que é isto?

Eloise: - É o bilhete de suicídio de John Locke.

J: - Eu... Eu não sabia.

E: - Como iria saber? Os obituários não costumam dizer que as pessoas se enforcam, Jack.

J: - Por que ele se suicidou?

E: - Há muitos motivos, com certeza. Mas o único que importa é este: ele vai ajudar você a regressar. John vai ser um procurador. Um substituto.

J: - Um substituto de quem?

E: - Jack, quem você acha? Você tem que, da melhor maneira possível, recriar as condições do voo original. Por

isso, tem que conseguir algo que pertenceu a seu pai, e tem que o dar ao John.

J: - O que?

E: - É o que tem que fazer.

J: - O meu pai... Faleceu. O meu pai morreu há três anos! Quer que eu... E o dê ao Locke? Ele está em um caixão! Isto é ridículo!

E: - Pare de pensar no ridículo da situação e comece a perguntar a si próprio se acredita ou não que isto vai resultar. Por isso é que se chama um ato de fé, Jack. (LOST..., 2009, vol. 2, título 64, cap. 3)

O ceticismo de Jack não consegue ver sentido algum em fazer aquilo - dar algo de seu finado pai a Locke. Mas a face que vem emergindo em si, desde o momento que ele quis voltar à ilha, mesmo sem saber ao certo o porquê, impele-o a fazer o que Eloise lhe diz. Sua ação foi vestir em John o par de sapatos que pertenceu ao seu pai. Nesse instante, um ponto de autoanálise identitária ocorre em Jack: "- Onde quer que você esteja, John... Deve estar farto de rir por eu estar mesmo fazendo isto. Porque isto... Isto é mais louco que você." (LOST..., 2009, vol. 2, título 64, cap. 4). Ele se coloca sob o olhar do próprio Locke, mesmo envolto a sarcasmo e ironia, olhar para si a partir do outro provocou uma identificação com a fé que lhe surgia. Essa crença em algo que os olhos não veem e que não consta naquilo que o mundo lhe põe como real, ainda não aconteceu por completo em Jack. Mas, assim como Ben lhe diz, ao olhar para uma cópia do quadro *A Incredulidade de São Tomás*, de Caravaggio, há um momento em que todos passam a acreditar em algo que está além do físico e palpável.

Ben: - O apóstolo Tomás. Quando Jesus quis regressar à Judeia, sabendo que, provavelmente, iria ser assassinado lá, Tomás disse aos outros: "Acompanhemo-lo para podermos morrer com ele." Mas Tomás não ficou conhecido por este ato de coragem. Ficou famoso pelo que sucedeu depois... Quando se recusou a aceitar a ressurreição. Ele não conseguia acreditar nisso. Reza a lenda... Que ele precisou tocar nas chagas de Cristo para ficar convencido.

Jack: - E ficou?

B: - Claro que ficou. Todos ficamos convencidos mais cedo ou mais tarde, Jack. (LOST..., 2009, vol. 2, título 64, cap. 3)

Essa credulidade e um renascimento de esperança quanto a um futuro a ser construído vêm a Jack quando todos conseguem retornar à ilha. O

convencimento em algo diferente à sua esfera da ciência acaba por se dividir em duas vertentes. A primeira seria nas viagens no tempo que ele e seus amigos enfrentam, a outra foi a de encontrar, já no presente, John Locke vivo, ou pelo menos alguém com sua imagem - fatos que apesar de estranhos e sem explicação racional, Jack já havia vivenciado em sua primeira passagem pela ilha. O outro lado acaba sendo o início da execução do plano de Jacob, o guardião da ilha, que procura um substituto (*Lighthouse*, 6-5). Jack é a escolha mais óbvia e uma das formas de tentar convencê-lo é mostrar que ele é capaz de ser aquela pessoa que seu pai havia desmerecido em sua infância:

Hurley: - Eu vou levantar. Espere dez segundos e, depois, siga-me.

Jack: - Sigo para onde?

H: - Encontrei um túnel secreto que leva à floresta.

J: - Você encontrou um túnel secreto?

H: - Bem, Jacob é que me mostrou. Ele disse que temos que ir...

J: - Eu não vou a lugar nenhum, Hurley.

H: - Eu disse a ele que você responderia isso. Ele disse para te dizer: 'Você tem o que é necessário'!

J: - O que você disse?

H: - 'Você tem o que é necessário'. Ele disse que você sabia o significado.

J: - Onde está ele?

H: - O que?

J: - Jacob. Onde ele está?

H: - Ele está morto. Ele aparece quando quer, tipo o Obi-Wan Kenobi. Mas, se você quiser falar com ele, ele vai estar aonde vamos.

J: - Então, vamos lá ver Jacob. (LOST..., 2010, v. 2, título 12, cap. 4)

Jack acaba convencido a seguir o chamado de um homem que ele nunca havia visto, por causa da sugestão de que ele possuía a qualidade negada por seu pai. Talvez não foi apenas o fato de Hurley ter mencionado algo que apenas ele sabia - a frase dita por seu pai - mas também por alguém estar lhe dizendo que ele era aquilo que outrora lhe havia sido negado. Sua identidade natural de ser um líder, com o propósito de ajudar os outros e consertar os problemas alheios, negada e reprimida por seu pai, agora estava sendo afirmada e endossada por alguém que, supostamente tinha um conhecimento superior a todos os demais. A briga entre a fé de encontrar a si próprio e a razão de não ver

sentido em ter retornado à ilha ainda se faz presente em Jack e isso fica claro em uma pergunta direta feita por Hurley:

Hurley: - Posso te perguntar uma coisa?

Jack: - Claro.

H: - Por que você voltou? Sabe, para a ilha?

J: - Por que você voltou?

H: - Em L. A., o Jacob entrou no meu táxi e falou que eu deveria voltar. Então, vim. O que? Se você tem uma razão. É melhor para ter voltado, diz aí, meu.

J: - Eu voltei porque eu estava acabado. E fui estúpido por achar que este lugar me ajudaria. (LOST..., 2010, vol. 2, título 12, cap. 6)

Toda a desconfiança que Jack ainda possuía em relação àquilo que Locke lhe dizia em vida, de que eles estavam ali por uma razão e que estar na ilha era o destino de todos, acaba quando ele se encontra com Jacob e este lhe propõe a ser o novo guardião da ilha. O ato de aceitar essa função faz de Jack, também, um homem de fé. Ele se sacrifica lutando até o fim de sua vida para proteger a ilha e o que ela representa para todos. Entregar a própria vida a algo acaba por ser seu maior ato de fé.

Semelhante à sua vida, na narrativa paralela da sexta temporada, no pós-morte, Jack sempre se mostra como aquele homem da ciência, racional e obstinado em consertar situações. Enquanto todos os personagens, um a um vão relembando suas experiências e momentos da vida, ele recusa a aceitar os *flashs* e visões que tem. O momento-chave, não só dessa linha paralela da história, mas de toda a trajetória de Jack, se dá com relação ao corpo de seu pai, no episódio *The End* (6-17). Kate o leva a uma igreja onde o corpo perdido o aguarda para ser velado. Não somente seu pai, mas todos os que fizeram parte do momento mais importante de sua vida - a passagem pela ilha - também estão lá.

Quando Jack entra no que parece ser uma sacristia, repleta de símbolos e imagens das mais variadas crenças e religiões, ele encontra o caixão de seu pai vazio. Sua decepção dura apenas por um instante, pois ele ouve seu próprio pai chamá-lo e lhe explicar o que aquilo tudo que ele está vivendo representa:

Christian: - Olá, filho.

Jack: - Pai?

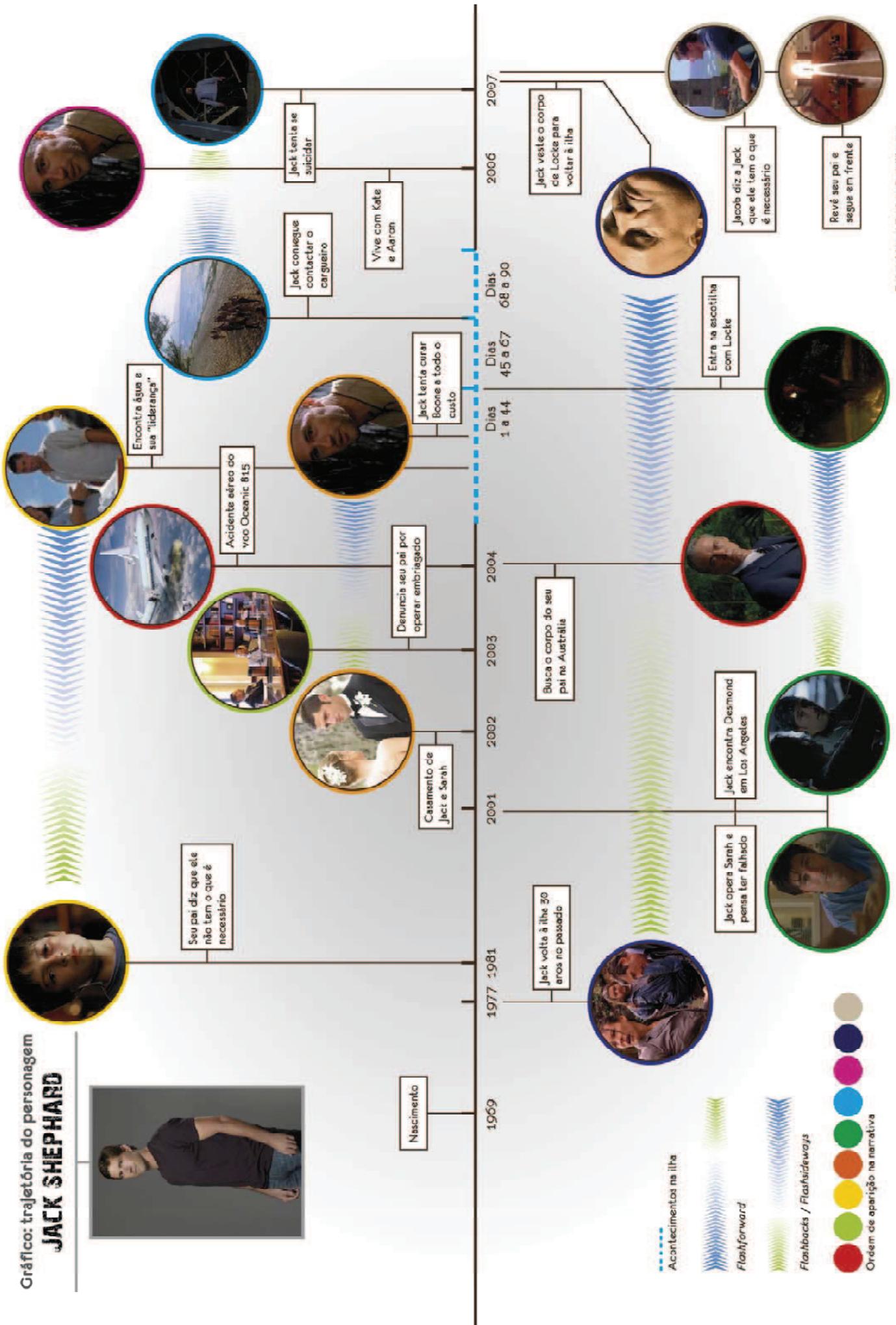
C: - Olá, Jack.
 J: - Eu não entendo. Você morreu.
 C: - Sim. É verdade.
 J: - Então como é que você está aqui?
 C: - Como é que você está aqui?
 J: - Eu também morri.
 C: - Está tudo bem. Está tudo bem, filho.
 J: - Eu te amo, pai.
 C: - Eu te amo também, filho.
 J: - Você é real?
 C: - Espero que sim. Sim, sou real. Você é real. Tudo o que aconteceu é real. Todas aquelas pessoas na igreja, elas também são reais.
 J: - Estão todas mortas?
 C: - Todos acabam por morrer, filho. Alguns antes de você, outros... Muito depois de você.
 J: - Mas estão todos aqui, agora, por quê?
 C: - Aqui não existe 'agora'.
 J: - Onde estamos, pai?
 C: - Este é o lugar que vocês construíram em conjunto para se encontrarem uns aos outros. A parte mais importante da sua vida foi o tempo que passou com estas pessoas. É por isso que estão todos aqui. Ninguém morre sozinho, Jack. Precisava de todos eles e elas precisavam de você.
 J: - Para que?
 C: - Para lembrar... E deixar para trás.
 J: - Kate, ela disse que íamos partir.
 C: - Não é partir. Vamos seguir em frente.
 J: - Para onde vamos?
 C: - Vamos descobrir. (LOST..., 2010, vol. 5, título 39, cap. 14)

Jack, a princípio, parece não entender o que está acontecendo, afinal ele está conversando com seu falecido pai. Mas, quando ele se dá conta de que também está morto, sua primeira dúvida logo é se tudo à sua volta é real, um claro sinal de que ele busca uma resposta plausível que justifique aquilo que está acontecendo. Aos poucos, ele compreende que aquele lugar não pressupõe uma explicação lógica e racional, o fato de ali não possuir um "agora" mostra que o tempo já não transcorria e o espaço agora era construído por ele e todos os outros. Jack, ao relembrar e aceitar tudo o que viveu e entender que agora um novo passo seria dado, compreendeu de onde ele veio e quem havia sido. Como continuar sua existência é uma dúvida natural e atemporal. A última pergunta feita na série, "para onde vamos?", poderia ser feita a muitas pessoas, não da ficção, mas da própria realidade. Onde tudo irá acabar? (Ou recomeçar?) Um anseio que

não possui alternativa a não ser a mesma resposta dada por Christian: "vamos descobrir".

Gráfico: trajetória do personagem

JACK SHEPARD



Fotos: <http://lastpeda.wikia.com>

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem dúvida alguma, *Lost* foi um marco nas produções do gênero televisivo. As discussões sobre os temas tratados, os mistérios que ficaram sem respostas diretas são alguns fatores que ainda estão em discussão, mesmo já se passaram três anos desde a conclusão da série. Assim, como a história das *Mil e uma noites* encantou seus leitores e ouvintes, *Lost* despertou nos telespectadores o desejo de saber o “por vir”, conhecer o desfecho e a resposta para tantas perguntas que a trama instigava e provocava.

Como argumentado, o seriado pode ser enquadrado como um programa pós-moderno. Os códigos a ser decodificados exigem um nível de leitura mais profundo de interpretação, caso o objetivo seja um entendimento mais amplo. Um exemplo dessa forma narrativa pode ser vista na resposta dada a uma das grandes questões de *Lost*, o que é a ilha? No episódio *Ab Aeterno* (6-9) Jacob explica a Richard mostrando-lhe uma garrafa de vinho. A metáfora diz que o vinho é a escuridão, a malevolência existente nos homens, a garrafa é algo que contém esse mal, caso contrário ele iria se espalhar. A ilha é a rolha, mantendo essa malevolência enclausurada.

Utilizar uma metáfora para responder um dos grandes mistérios postos ao público foi, para muitos, incompreensível. Pela natureza dessa resposta, várias interpretações podem ser tomadas. Talvez por isso muitos fãs tenham se decepcionado com o fim da série, pois não obtiveram uma afirmação fechada para aquilo que eles gostariam de saber, visto que vários outros mistérios tiveram como esclarecimento metáforas como essa, a própria série como um todo não deixa de ser um grande ato simbólico.

Em entrevista, durante a terceira temporada, os roteiristas anteciparam que *Lost* teria seis temporadas. Estava definido, a princípio, como e quando a série acabaria. Isso demonstrou ao público que, mesmo com a grande audiência, os autores não estenderiam o seriado além daquilo que já estava previsto. Muitas outras ficções seriadas fracassaram por estender suas histórias por vários anos, a fim de manter os índices.

Lost, apesar de não se estender além do previsto na televisão, proporcionou a discussão de temas que podem durar anos fora das telas. A proposta desta pesquisa foi a de identificar elementos, ao longo da narrativa, que fossem um retrato da realidade pós-moderna. Ao analisar os três personagens, notou-se que diversos pontos se enquadram nas teorias acerca desse assunto. James, por exemplo, mostrou um descentramento de sua identidade no transcorrer da série. Um personagem que, no início se mostrou isolado, preocupado apenas consigo, no fim aparece como alguém diferente. A ilha fez com que ele buscasse um lado mais ético e com espírito coletivo para com seus amigos. Na quinta temporada, como LaFleur, ele se torna a referência entre seus colegas, assume um papel de líder e orientador, coisa que ele nunca havia sido mesmo fora da ilha.

John Locke sempre demonstrou querer fazer a diferença. Mesmo quando acabou em uma cadeira de rodas ele não desistiu de fazer aquilo que ele acreditava ser seu destino. Quando ele se vê na ilha, percebe que aquele lugar especial lhe proporcionaria a chance de ser e fazer algo significativo para si e para todos. Seu destino era proteger a ilha e fazer com que as outras pessoas, também especiais em sua visão, permanecessem com ele e lutassem pelo mesmo objetivo. Sua fé no destino reservado a ele sempre o guiou. As crises que ele teve sobre sua crença e sobre a busca de seus objetivos não é diferente daquela que o sujeito pós-moderno enfrenta na turbulência social que se encara no cotidiano.

Jack foi o personagem que mudou os seus rumos e visões diversas vezes ao longo da série. Líder por natureza, lutava contra essa sua identidade. Homem da razão que não queria enxergar nenhuma característica especial na ilha e fez de tudo para sair de lá e voltar ao mundo que ele considerava sua casa. Mesmo conseguindo isso, ele não se encontra e decide voltar para a ilha. O que ele procurava afinal? Talvez a si próprio. “Acabado” na vida, como ele mesmo disse, ele volta para tentar se encontrar. Ele vê qual seria seu papel ao fim de tudo: ser o guardião da ilha e impedir que o mal saísse de lá. Sua atitude foi passar a olhar sob a óptica da fé, algo difícil e que vai contra aquilo que sua personalidade acreditava.

O fim de *Lost* trouxe, assim como sua narrativa de forma geral, dois lados de uma mesma face. Para muitos, não houve uma conclusão, respostas ficaram por serem dadas e aquilo que poderia ser um final épico, acabou sendo considerado óbvio – o fato de todos estarem mortos na realidade paralela. Por outro lado, outros interpretam o discurso apresentado como algo além do simples roteiro básico que fecharia o linear e tradicional começo-meio-fim. Um dos maiores *blogs* sobre *Lost* no Brasil, o *Dude we are Lost*, descreveu o término da série como algo que retrata o mundo como ele realmente é, ou seja, que não possui respostas finais e determinantes para os problemas e questionamentos que o próprio homem se faz. Segundo o criador do *blog*, Davi Garcia,

Lost foi onde nenhuma outra produção jamais tentara ir. Como produção *mainstream* da TV aberta americana, a série ousou explorar, através das mais diversas alegorias, questões que no mundo real não tem respostas definitivas. Assim, quando em dado momento da última temporada o Homem de Preto diz que a pergunta que todos aqueles personagens deveriam fazer era ‘Por que vocês estão nessa ilha?’, encarávamos, numa sutil metáfora, aquela que é justamente a maior dúvida do ser humano, ‘Por que estamos aqui?’ (GARCIA, 2011, dudewearelost.blogspot.com.br)

Para aqueles que seguem o mesmo pensamento de Garcia, a série se preocupou em trazer reflexões mais importantes do que simplesmente dar explicações sobre certos mistérios, como por que havia ursos polares na ilha, ou como ela se movimentava no espaço-tempo. O último diálogo de *Lost*, entre Jack e seu pai mostrou isso.

Se aplicarmos a metáfora da ilha em uma realidade pós-moderna, onde o sujeito busca se encontrar e ser salvo de um lugar isolado no meio do nada, podemos pensar quais seriam as formas desse salvamento – se é que existiria uma forma, pois como o Sr. Eko disse em certo momento, “as pessoas são salvas de maneiras diferentes”. Da mesma forma, como é mostrada a igreja em que Jack entra no último episódio, em que diversos símbolos, estátuas e ídolos, de várias religiões e crenças, constituem um lugar que abriga a fé na mais “líquida” das formas, os indivíduos que se enquadram nesse mal-estar pós-moderno têm a liberdade para continuar conforme suas ideologias e pensamentos o guiarem.

Refletir sobre isso a partir de uma série de televisão pode trazer conclusões importantes, tanto quanto qualquer outra forma de arte ou expressão.

Assim como Eco mencionou, nunca devemos “deixar de ler histórias de ficção, porque é nelas que procuramos uma fórmula para dar sentido a nossa existência. Afinal, ao longo de nossa vida buscamos uma história de nossas origens que nos diga por que nascemos e por que vivemos” (ECO, 2010, p. 145). A ficção de *Lost* foi, e ainda é, uma dessas importantes formas de buscarmos respostas e reflexões sobre aquelas questões que impulsionam a humanidade a seguir em frente.

Namaste e boa sorte.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZAUSTRE, C. *Pardillos*. Disponível em: <http://perdidos-comic.blogspot.com.br/>. Acesso em: 2-7-2013.

BARRENTO, J. *A espiral vertiginosa*. Lisboa: Cotovia, 2001.

BAUDRILLARD, J. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Z. *44 Cartas do mundo líquido moderno*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

_____. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

_____. *Isto não é um diário*. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

_____. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

BECKER, E. *A negação da morte*. Rio de Janeiro: Record, 1995.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e técnica, arte e política*. Trad. Sergio Paulo Rouanet, São Paulo: Brasiliense, 1994.

CALLIGARIS, C. Com quanta culpa se faz a modernidade. *Folha de São Paulo*. 19.06.1994, +mais!. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1994/6/19/mais!/5.html>. Acesso em 11-02-13.

_____. Serial killer: um ideal para os nossos tempos. *Folha de São Paulo*. 14.10.1999, Ilustrada. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1410199922.htm>. Acesso em 16-02-13.

CEIA, C. Metanarrativa. In: *E-Dicionário de Termos Literários de Carlos Ceia*. Disponível em www.edtl.com.pt. Acesso em 29-08-2013.

CHAUÍ, M. Notas sobre utopia. In: *Ciência e Cultura*. [online]. 2008, vol. 60, n.spe1, pp. 7-12.

CONNOR, S. *Cultura Pós-Moderna: introdução às teorias do contemporâneo*. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

COSTA, J. Descaminhos do caráter. *Folha de São Paulo*. 25.07.1999, +mais!. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mas/fs25079904.htm>. Acesso em 31-01-13.

ECO, U. A inovação no seriado. In: *Sobre espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics. In: *Daedalus*. Vol. 114, No. 4, The Moving Image, p. 161-184. Published by: The MIT Press, 1985. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/20025015>. Acesso em 6/4/2013.

_____. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FREUD, S. Uma dificuldade no caminho da psicanálise. In: *Obras completas*. Volume 17, p. 171-179. Rio de Janeiro: Imago, 1969.

GARCIA, D. Lost 1 ano depois: O Fim! In: *Dude we are Lost*. 22.05.2011. Disponível em <http://dudewearelost.blogspot.com.br>. Acesso em 01-11-2013.

GIDDENS, A. *As consequências da modernidade*. São Paulo: Editora Unesp, 1991.

GRAY, J. *Show Sold Separately: promos, spoilers, and other media paratext*. Nova Iorque: New York University Press, 2010.

GRIMWOOD, T. Lost em códigos: interpretação e desconstrução na narrativa de Lost. In: *Lost e a filosofia: a ilha tem suas razões / Coletânea de Sharon Kaye*. São Paulo: Madras, 2008.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

HALL, S. *Da diáspora: Identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HARVEY, D. *Condição Pós-Moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

HELMUT, L. Modernism Cut in Half: The Exclusion of the Avant-Garde and the Debate on Postmodernism. In: *Approaching Postmodernism*. Amsterdã e Filadélfia: Benjamins, 1986.

HUTCHEON, L. *Poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

JAMESON, F. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

JENKINS, J. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

KODO, L. *Blefe: o gozo pós-moderno*. São Paulo: Zouk, 2001

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, G. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Editora Barcarolla, 2004.

LOST 1ª Temporada. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates. Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2005. 7 DVD (1071 min), NTSC, color.

LOST 2ª Temporada. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates. Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2006. 7 DVD (1261 min), NTSC, color.

LOST 3ª Temporada. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates. Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2007. 6 DVD (989 min), NTSC, color.

LOST 4ª Temporada. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates. Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2008. 6 DVD (601 min), NTSC, color.

LOST 5ª Temporada. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates. Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2009. 5 DVD (730 min), NTSC, color.

LOST 6ª Temporada. Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates. Buena Vista Home Entertainment, Inc, 2010. 5 DVD (797 min), NTSC, color.

LYOTARD, J. *A Condição Pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.

MORLEY, D; CHEN, K. On postmodernism and articulation: an interview with Stuart Hall. In: *Stuart Hall: Critical dialogues in cultural studies*. Londres: Routledge, 1996.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.

PERES, M. O caos organizador. *Folha de São Paulo*. 14.03.2004, +mais!. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1403200404.htm>. Acesso em 10-12-12.

PIGLIA, R. *La ficción paranoica*. Transcrição de Darío Weiner da primeira parte do seminário ditado por Ricardo Piglia na Facultad de Filosofía y Letras de la UBA e publicado originalmente em 1991 no jornal Clarín. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/49785093/La-ficcion-paranoica-Piglia>. Acesso em 03-07-2013.

PROENÇA FILHO, D. *Pós-modernismo e literatura*. São Paulo: Ática, 1988.

RAJOBAC, R; ROMANI, S. Jean-François Lyotard e a condição pós-moderna: perspectivas para os fundamentos da educação. In: *Signos*. Univates, v. 32, n. 1, p. 9-17, 2011.

REGAZZONI, S. *A filosofia de Lost*. Rio de Janeiro: Best Seller, 2009.

SANTAELLA, L. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SCALIARI, K. et al. Alternate Reality Game (ARG) como Suporte para a Produção de Conteúdos Interativos.. In: *XXX Congresso de Ciências da Comunicação*, 30, 2007, Santos/São Paulo. Anais..., Santos/São Paulo: Intercom/Unisantia/Unisantos/Unimonte, 2007, p. 01-07.

SCOLARI, C. A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo. [2011]. São Paulo: *Revista Matrizes*, v.4 n.2. Entrevista concedida a Maria Cristina Mungiolí. Disponível em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/53>. Acesso em: 10/04/2012.

SCOLARI, C. Et al. *Lostología: estrategias para entrar y salir de la isla*. Buenos Aires: Editorial Cinema, 2011.

SCOLARI, C. Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, v.3, págs. 586-606. 2009. Disponível em <http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/477/336>. Acesso em 28-06-2013.

SZKLARS, E. Lost, o passado da TV e o futuro da diversão. *Super Interessante: O fim de Lost*, São Paulo, ed. 275a, p. 6-11, fev. 2010.

ZIZEK, S. A paixão na era da crença descafeinada. *Folha de São Paulo*. 14.03.2004, +mais!, Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1403200408.htm>. Acesso em 31-01-13.

_____. *Bem-vindo ao deserto do Real!*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.