

De onde somos e para onde vamos? Um olhar pós-moderno em *Lost*

Lucas Gomes-Thimóteo¹
Níncia Cecília Ribas Borges-Teixeira²

Recibido: 2012-06-29

Aceptado: 2012-08-23

Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo

Borges-Teixeira, N., Gomes-Thimóteo, L. De onde somos e para onde vamos? Um olhar pós-moderno em *Lost*. Palabra Clave 15 (3), 649-667.

Resumo

Este artigo faz uma análise do seriado televisivo *Lost* a partir de dois olhares. O primeiro caracterizando sua estrutura como uma narrativa transmídia, um formato resultante da chamada cultura da convergência, esta que emerge em nosso tempo com a massificação de conteúdos e meios de comunicação que nos circundam. Isso faz com que os diversos textos que se encontram espalhados necessitem da atuação do espectador para tecê-los e, assim, criar novos significados. Além disso, alguns elementos presentes na série se mostram correlacionados a temas abordados pela pós-modernidade, dessa forma, tenta-se demonstrar como a narrativa apresentada reproduz situações da realidade em sua ficção, proporcionando uma identificação do sujeito pós-moderno com o seriado.

Palavras-chave

Pós-modernidade, transmídia, *Lost*, cultura da convergência, homogeneização cultural.

1 Mestrando do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro). Brasil. lucas47@gmail.com

2 Pós-doutora, Doutora em Letras. Professora Adjunta da Universidade Estadual do Centro-Oeste (Unicentro). Brasil. ninciaborgesteixeira@yahoo.com.br

¿De dónde somos y hacia dónde vamos? Una mirada postmoderna sobre Lost

Resumen

Este artículo analiza la serie televisiva Lost desde dos miradas. La primera caracteriza su estructura como una narrativa transmedia, un formato resultante de la cultura de la convergencia, la que emerge en nuestro tiempo con la masificación de contenidos y medios de comunicación que nos circundan. Ello hace que los diversos textos existentes necesiten de la actuación del televidente para tejerlos y, así, crear nuevos significados. Además, algunos elementos presentes en la serie se muestran correlacionados a temas abordados por la postmodernidad; de esa forma, se propone demostrar cómo la narrativa presentada reproduce situaciones de la realidad en su ficción, lo que proporciona una identificación del sujeto postmoderno con la serie.

Palabras clave

Postmodernidad, transmedia, Lost, cultura de la convergencia, homogenización cultural.

Where we are and where we are going? A Post-Modern look on Lost

Abstract

This article analyzes the television series Lost from two perspectives. The first characterizes its structure as a transmedia narrative, a format resulting from convergence culture, emerging in our time with the mass content and media that surrounds us. This means that the various existing texts needed for the performance of the viewer, to work and thus create new meanings. In addition, some elements in the series are correlated to issues raised by postmodernity; in that way, proposing to demonstrate how the narrative presented reproduces situations of reality in their fiction, which provides a Post-Modernist subject identification with the series.

Keywords

Postmodernism, Transmedia, Lost, Convergence Culture, Cultural Homogenization.

Introdução

A indústria do entretenimento televisivo parece não ver limites em questões como a materialização do imaginário e as cifras investidas nessas produções. Em 23 de maio de 2010, foi ao ar o último episódio da série televisiva *Lost*. Uma trajetória de seis temporadas, com 121 episódios exibidos na televisão, que teve início em 22 de setembro de 2004. A rede norte-americana ABC, responsável pela série, investiu apenas no piloto³ cerca de 10 milhões de dólares. Obteve com isso, segundo matéria do site Observatório da Imprensa⁴, aproximadamente 18 milhões de espectadores em sua estreia, enquanto no Brasil (lançado em 7 de março de 2005, pela Rede Globo de Televisão), o índice Ibope alcançou 16 pontos. Ambas as audiências consideradas elevadas para um lançamento.

Lost inicia sua narrativa com a queda de um avião comercial da rota entre Sidney, Austrália, e Los Angeles, Estados Unidos, em uma ilha aparentemente deserta. Os sobreviventes aguardam a chegada do resgate e, durante essa espera, acontecimentos misteriosos ocorrem com o grupo e com cada personagem especificamente. Eles descobrem não estarem sozinhos na ilha e que os outros ocupantes são hostis. A cada nova temporada novos fatos revelam que o local onde eles caíram era muito mais do que uma simples ilha. Corporações científicas, civilizações antigas, viagens no tempo, curas miraculosas, estudos paranormais e vários outros acontecimentos foram transformando aquele local em um universo particular. Além da história como um todo, o enfoque dado a cada personagem mostra o embate pessoal entre si e o grupo de sobreviventes. O entrave cultural, quebra de pré-conceitos e paradigmas preestabelecidos são postos em cheque quando sua sobrevivência depende da adaptação social. Para Glauco Toledo (2011, p. 141), “[...] o espectador deve ser levado a crer que, naquela ilha, certas coisas são possíveis. Cria-se um enredo com tramas de suspense, mistério, ficção científica e sobrenatural. Para atingir a verossimilhança, é necessário que os argumentos e pontos de virada sejam coesos”.

3 Termo dado ao primeiro episódio de um seriado.

4 Disponível em: <http://www.observatoriodaimprensa.com.br/news/view/epoca--31677>. Acesso em: 27 de maio de 2012.

Em *Lost*, segundo Arlindo Machado:

[...] a temporalidade da narrativa apresenta não linearidade. [...] nas três primeiras temporadas predomina uma estrutura de *flashbacks*, que nos remete ao passado de cada personagem em momentos anteriores ao acidente. A partir do final da terceira temporada, a série começa a empregar também *flashforwards*, mostrando o que acontecerá depois, quando os *losties* forem resgatados. Na quarta temporada, o personagem Desmond passa a viver o passado e o futuro alternadamente e, na quinta, a própria ilha começa a viajar no tempo, fazendo com que os personagens não apenas se recordem, mas revivam situações que aconteceram no passado (2011, p. 91).

Afonso de Albuquerque, apud Machado (2011), afirma que há outro tipo de não linearidade envolvendo *Lost* que não diz respeito apenas à sua estrutura narrativa. A disponibilização de material complementar, seja na internet, seja para celular (os chamados *mobisódios*), acrescenta dados para a evolução da narrativa que não estão no programa de televisão. A ABC produziu treze *mobisódios* que originalmente eram destinados aos celulares e depois foram disponibilizados no site da rede e, muitos deles, preenchem elipses importantes da narrativa, explicando por que determinadas coisas aconteceram.

Assim, nota-se que, em *Lost*, a estrutura narrativa vai evoluindo, o que parecia uma trama simples desdobra-se, segundo Machado (2011), em labirintos borgesianos que parecem inesgotáveis de acontecimentos.

Não foi somente em seu primeiro episódio que *Lost* teve uma grande repercussão. Durante todo o tempo em que esteve no ar (e até mesmo após seu encerramento), os temas e tramas tratados em sua narrativa foram motivos de inúmeras discussões. Os debates gerados a partir da série tinham como foco questões múltiplas, tais como: qual é o sentido da vida? Qual é o meu lugar no mundo? Quem sou eu e a qual lugar pertencço? Como Umberto Eco (2010, p. 14) afirma sobre o papel das ficções, os variados sentimentos que *Lost* gerou em seus espectadores podem ter, muitas vezes, ajudado a dar sentido às suas vidas, servindo de receptáculo das paixões de cada um.

Todos os questionamentos que a série proporcionou e o sucesso que ela obteve entre o público podem ser (mesmo que parcialmente) explicados por tratar de assuntos característicos do indivíduo enquadrado como pós-moderno. Questões tratadas por Stuart Hall (2001; 2003) e Zygmunt Bauman (2004) como a globalização, a compressão tempo-espacial das identidades, as culturas nacionais imaginadas e as transições identitárias, temas centrais da pós-modernidade, serão explanadas neste artigo e aplicadas à temática de *Lost*. Ainda será debatida a questão do formato narrativo do seriado. Sua formação transmidiática proporciona aos telespectadores a possibilidade de “vestir” novas identidades temporariamente, conforme este transita pelas diferentes mídias e pelas comunidades formadas para discutir o enredo e mistérios oferecidos pela série.

Segundo Mauro Pommer (2011), os personagens de *Lost* agem como se nossa civilização houvesse se tornado inviável, restando apenas como saída para a reorganização espaço-temporal o retorno àquela ilha primeva. Na impossibilidade de autênticos projetos pessoais, na incapacidade de sonhar e fantasiar positivamente em uma sociedade formada por um cotidiano opressivo, em que o tempo subjetivo é administrado como “quantidade de espaço a percorrer” (2011, p. 139), aquela ilha permanentemente ameaçada de desaparecimento passa a traduzir toda a vivência das personagens como “somatização” da economia afetiva (2011, p. 139).

Situada nessa espécie de Atlântida reemergida, a série não se propõe a explicar o que poderiam ter feito ali os seres de alguma pregressa civilização, que erigiram a escultura a uma divindade com quatro dedos nos pés. O que importa é que a ilha constitui o paradeiro daquilo que em nenhum outro espaço-tempo encontra seu lugar.

Transmídia como uma montagem na pós-modernidade

Os estudos referentes à comunicação digital interativa enfrentam alguns desafios não apenas no que se refere à sua conceituação, mas também e, talvez, principalmente, com relação à compreensão das práticas e dos usos sociais que se engendram a partir da comunicação mediada por essa tecnologia.

Carlos Alberto Scolari (2011) afirma que todas as teorias são construídas a partir de um conjunto básico de conceitos. Construir uma teoria das novas formas de comunicação não é fácil, torna-se uma espécie de *Lei de Moore Semântica*; pois a vida útil dos conceitos diminui e devemos renová-los. Essa pressão semântica vem do mundo do *marketing*, no qual os produtos e os discursos que o sustentam devem ser renovados permanentemente. Os discursos teóricos não podem seguir esse ritmo e o discurso científico deve encontrar seu próprio ritmo, que é diferente do ritmo do discurso do *marketing* tecnológico. Nesse contexto, apareceram conceitos como *cross-media*, *transmedia storytelling*, convergência entre outros. O conceito de *cross-media* é muito utilizado no âmbito profissional, embora alguns países como a Itália o empreguem também no mundo acadêmico. *Transmedia storytelling* – um conceito introduzido por Henry Jenkins por volta do ano 2003 – é mais específico e soa muito mais *teórico*. Em geral, ambos os conceitos fazem referência a produções que se desenrolam através de diferentes meios e plataformas, como as redes sociais, o *YouTube* etc. Por outro lado, Jenkins deu muita importância aos conteúdos gerados pelos usuários. Se falamos de *transmedia storytelling*, evidenciamos a dimensão narrativa dessas produções, enquanto *cross-media* é um termo mais amplo que implica também outras dimensões, não somente a narrativa. Scolari (2008) utiliza os termos como sinônimos.

Dessa forma, questiona-se como uma narrativa pode alcançar o maior número possível de leitores (neste caso, telespectadores), em um mundo globalizado? A chamada cultura da convergência poderia ser uma resposta a isso. Segundo Henry Jenkins (2009), toda história que tenha algo de importante e que desperte o interesse nas pessoas será contada, compartilhada e propagada. O consumidor será seduzido por múltiplas plataformas, desde as que estão na palma de sua mão até as que o circundam em seu ambiente de trabalho, sua escola, seu local de lazer, enfim, no meio ao qual ele está inserido. Uma simples informação pode partir de uma pessoa da Indonésia que, em questão de segundos, será lida por alguém na Alemanha, que irá compartilhar e acrescentar algo para alguém do Brasil, este poderá abrir um fórum de discussões acerca da mensagem, e o autor, que iniciou este ciclo, poderá entrar no debate criado do outro lado do mun-

do, tudo em um curto período. O conceito dado por Jenkins a essa cultura atribui ao receptor das informações o desejo e a iniciativa de buscar as informações que estão convergindo em sua direção. 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. Meu 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).

A partir da análise dessa prática social de compartilhamento de informações, de estar constantemente ligado a uma ferramenta que sirva de caminho ao global, identificamos que *Lost* se aproveitou dessa tendência e espalhou sua narrativa pelos variados meios de comunicação que permeiam a sociedade e os indivíduos ditos pós-modernos.

A esse formato, Jenkins atribuiu o nome de transmídia. Ele a define como sendo:

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).

Scolari (2011) assevera que as narrativas transmidiáticas podem ser representadas como um processo centrífugo: 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. As traduções intersemióticas seguem caminhos bem mais lineares (do livro à tela,

dos quadrinhos à televisão etc.) e menos explosivos. Toda tradução, portanto, é um processo transformador do texto, no qual sempre se perde e se ganha algo, talvez as adaptações possam ser incorporadas como uma das estratégias possíveis das narrativas transmidiáticas.

Os leitores de *Lost* têm em suas mãos a capacidade de entrelaçar diferentes textos ofertados pela narrativa da série. David Harvey afirma que “esse entrelaçamento intertextual tem vida própria” e que “é vão tentar dominar um texto, porque o perpétuo entretecer de textos e sentidos está fora do nosso controle; a linguagem opera através de nós” (2009, p. 53-54); podemos relacionar as costuras feitas pelos telespectadores como uma tentativa de domar a complicada e elaborada narrativa, ao mesmo tempo, os fãs que acabam por buscar e tecer mais peças do que outros veem uma linguagem mais rica nascer dessa montagem. A partir disso, Harvey destaca o impulso desconstrucionista de procurar um texto dentro de outro texto, de dissolver um em outro ou embutir um em outro (2009, p. 54). O autor

considera a colagem/montagem a modalidade primária de discurso pós-modernos. 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).

Todas as intertextualidades e fragmentos presentes em *Lost*, espalhados por variados meios, fazem com que a produção de seu significado necessite de uma mínima desconstrução para compreender sua essência. Na atualidade, além dessa prática interpretativa ativa que já estava presente no consumo dos meios massivos, agregam-se outras práticas produtivas nas quais o consumidor, em muitos casos, assume um papel de produtor e, a partir do texto original, cria um novo produto textual, por exemplo, um post em um blog ou um vídeo no *YouTube*. Isso é o que Nicolas Boriaud denomina pós-produção; outros pesquisadores reivindicam um conceito de Alvin Toffler dos anos 1970: o prosumidor, ou seja, a soma do produtor mais o consumidor. Nesse campo precisamos afinar os conceitos, já que se tratam de fenômenos novos que, às vezes, costumam ser colocados no discurso.

Há um elemento interessante que afeta os processos de interpretação. Segundo Eco, ao ler um livro ou ver um filme, criamos *mundos possíveis*, hipóteses que tratam de antecipar o decorrer da história. Assim, ao observarmos *Lost* e sua estrutura transmídia, veremos que a narrativa se estendeu de tal modo que pode cercar seu público através dos meios que acompanham as pessoas em todos os seus momentos. Sua espinha dorsal foi a televisão, mas podemos destacar outros meios, como os *mobisódios*⁵, um conjunto de 13 episódios de curta duração, que narram situações banais ou cômicas e algumas explicações importantes que complementam a história principal. Outra expansão marcante da narrativa foram os ARG⁶, jogos derivados dos RPG (*Role Playing Games*), “[...] 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” (Scaliari, 2007, p. 2). Foram desenvolvidos três ARG durante a série: *Lost Experience*, *Find 815* (estes disponibilizados na internet) e *Dharma Initiative Recruiting Project*, este último foi lançado através de um comercial televisivo no qual se avisava sobre um possível recrutamento para a Fundação Dharma (empresa pertencente à narrativa) e marcava horário e local para entrevistas reais. Essa forma de ampliação da história, que se utilizou de meios televisivos, telefônicos e internet, provoca um alto grau de imersão na narrativa e faz com que a atenção do receptor esteja focada em todas as etapas da leitura. O termo *imersão* é proposto por Janet Murray para designar, metaforicamente, a

experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (Murray, 2003, p. 102).

Assim, a construção de uma narrativa transmídia pode proporcionar aos leitores sua inserção no universo proposto pela história e fazer com que eles próprios assumam novos papéis e identidades. À medida que o relato avança, muitas dessas hipóteses não se verificam e devemos descartá-las. Esse

5 Termo empregado para produções criadas para exibição em aparelhos celulares.

6 Sigla inglesa para Jogos de Realidade Alternativa.

processo é individual, os mundos possíveis são uma construção cognitiva do leitor ou espectador. Agora se dá um fenômeno diferente: em certos casos, a construção de hipotéticos mundos possíveis se tornou um processo coletivo. Basta terminar a emissão de um episódio de uma série televisiva para, poucos minutos depois, os fóruns e páginas *web* entrarem em estado de agitação. Os espectadores discutem o texto que acabaram de ver, analisam suas possíveis continuidades e debatem sobre os personagens e a trama do episódio. Ou seja, em muitos casos, a construção de mundos possíveis deixou de ser um processo individual para converter-se em um processo coletivo que se desenvolve nas redes sociais.

Lost possui características particulares em sua narrativa; uma delas pode ser entendida como algo eclético, que mescla diferentes estilos e linguagens; outra como algo que lembra o fantástico, um mundo possível que beira o surreal. Sua narrativa gerou várias incógnitas que os espectadores debatem e especulam soluções mesmo depois de a série ter terminado.

A cultura da convergência possibilitou que a história, em seu decorrer, não atingisse seu extremo – considerando o modelo linear tradicional de comunicação “emissor-mensagem-receptor”; ela não termina no receptor. A busca por informações em blogs, sites, redes sociais e a participação colaborativa de quem acompanhou o seriado, em relação aos temas da série, proporcionou a identificação entre personagens e fãs. Um simples exemplo disso foi o aplicativo da rede social *Facebook*, chamado “Que personagem de *Lost* é você?”⁷. Várias perguntas sobre sua personalidade são feitas e, conforme a combinação de suas respostas, você terá um espelho de sua identidade a partir das características de um personagem da série.

É importante destacar que o modo como *Lost* foi recebido, provocando a participação dos telespectadores de todo o mundo, é a concretização da ideia de Jenkins sobre a cultura da convergência. Não importa se o seriado foi concebido para múltiplas plataformas midiáticas, mas sim a iniciativa do público em coletar dados para enriquecer a narrativa e dar vazão aos desejos pessoais em buscar identificações com o mundo ficcional. E a

⁷ Teste disponível em: <http://www.liquidgeneration.com/Media/Games/Quizzes-Puzzles/Personality-Quizzes/Which-Lost-Character-Are-You>. Acesso em 6 de junho de 2012.

cada novidade criada para se discutir ou fortalecer a série, os fãs voltam-se a ela como sendo algo essencial à sua própria existência. Esse fenômeno liga-se às comunidades guarda-roupa propostas por Bauman (2004, p. 37), elas “são reunidas enquanto dura o espetáculo e prontamente desfeitas quando os espectadores apanham os seus casacos nos cabides”. Quando uma rede social está com um novo game relacionado à *Lost*, por exemplo, todos os que se identificam com aquilo irão “vestir” esta nova comunidade formada, mas bastará surgir outro para que a roupa seja trocada. Isso representa uma crise de identidades dos consumidores pós-modernos, os quais buscam encontrar, em um mundo globalizado, seu local e seu pertencimento.

Identidades perdidas

Diáspora diz respeito à saída dos povos de sua terra de origem para viverem em outros países ou em outros continentes. Pode ocorrer de forma imposta ou por opção própria. Esses povos que abandonam sua casa jamais se desapegam das origens e mantêm, por meios da tradição, a cultura na qual nasceram. Isso se dá pela manutenção da língua, da religião, modo de pensar e agir. Mas essa cultura original, no contexto diaspórico, está em constante transformação, de maneira que novos costumes acabam sendo assimilados e interferem não apenas na identidade pessoal como também na identidade coletiva, que por sua vez reflete a identidade cultural de determinado grupo.

Para Juliana Cancian (2012, p. 2):

Por não estarem totalmente desapegados da terra natal, aqueles que passam pela diáspora mantêm consigo o desejo do retorno, da volta ao local do nascimento. Muitos conseguem esse feito, outros constroem a vida mantendo essa esperança. De fato, parece que uma das implicações da diáspora está, além da hibridização cultural pelo efeito da zona de contato, no desejo de querer regressar ao ponto zero, por um processo consciente ou inconsciente.

A História, enquanto relato que preserva os acontecimentos ao longo do tempo, ou pelo menos uma versão deles, está cheia de eventos diáspóricos, seja no período de formação de colônias e ocupação dos espaços territoriais, ou modernamente, quando povos vão em busca de melhores condições de vida e trabalho em outros países. Mas não apenas ela é incon-

fundivelmente marcada pela diáspora. As histórias, significando relatos verdadeiros ou fictícios a partir de narrativas construídas por autores, também são influenciadas e encontram-se matizadas por este elemento que é próprio da vida, seja de pessoas ou de personagens.

Em suas reflexões sobre a diáspora afro-caribenha para o Reino Unido, Stuart Hall (2003) nos faz pensar sobre a questão da identidade e da migração no mundo contemporâneo. O conceito que ele nos traz sobre comunidades imaginadas e sujeito imaginado apresenta uma preocupação quanto ao pertencimento a uma nação (ou à ideia de nação) diante da diáspora. Com a intensificação cada vez maior do processo de globalização, tanto física quanto virtual, como são formadas as identidades? Outro ponto tratado é o das identidades múltiplas, constituídas a partir do deslocamento do indivíduo de seu local de origem e de sua reidentificação simbólica com as culturas circundantes. A modelagem identitária passa a se encontrar, na pós-modernidade, em uma situação de constante deslocamento, assim como Hall afirma que:

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.

Se aplicarmos o conceito de deslocamento à *Lost*, poderemos identificar a presença de uma diáspora cultural marcante. Dentre os principais personagens, encontramos oito diferentes nacionalidades e, pelo fato de eles estarem em uma ilha, completamente isolados de suas nações e culturas de origem, ocorre o que Hall propõe como deslocamento. A situação proposta na narrativa, de um acidente aéreo, em que inúmeras pessoas são tiradas de seus países e “jogadas” em um território isolado pode ser encarada como uma metáfora de uma diáspora. A conjuntura na ilha acaba for-

çando as pessoas a uma experiência intensiva de globalização cultural, cujo resultado será o afrouxamento dos laços culturais dos personagens com seus locais de origem e a aproximação com a comunidade que acabará por se formar. Isso demonstra uma desterritorialização e uma típica paisagem migratória da pós-modernidade.

Stuart Hall (2001), ao tratar das concepções de identidade, identifica três diferentes modelos, o do sujeito do iluminismo, o do sujeito sociológico e o do sujeito pós-moderno. As características apresentadas pelo autor ao sujeito pós-moderno, como aquele que possui múltiplas identidades, fragmentadas, descentradas, são pontos-chave em sua obra. Ele destaca que essa multiplicidade é incentivada pela mediação imposta pelo “mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados” (Hall, 2001, p. 75) e que várias identidades acabam nos fazendo apelos para darmos prioridade a cada uma em especial. Paralelo ao pensamento de Hall, Culler destaca a identidade como resultado da junção de várias partes de outras, o que resulta em algo nunca completo, segundo ele, “a identidade é o produto de uma série de identificações parciais, nunca completadas” (Culler, 1999, p. 112). Bauman compartilha do mesmo raciocínio; para ele “ajustar peças e pedaços para formar um todo consistente e coeso chamado ‘identidade’ não parece ser a principal preocupação de nossos contemporâneos” (Bauman, 2004, p. 59); portanto, o indivíduo, mesmo buscando essas partes para compor sua identidade, nunca a terá de forma plena e isso acaba não sendo um propósito para si.

O espectador de *Lost* pode se enquadrar em um perfil pós-moderno, como o proposto por Hall. Da mesma maneira, a própria língua não pode ser considerada como algo fixo e imutável. Não há um significado final e fixo para as palavras; ele surge nas “relações de similaridade e diferença” (Bauman, 2004, p. 40). Dessa forma, uma narrativa transmidiática, a partir dessa definição, pode também ser caracterizada como pós-moderna, não só por ela ser fragmentada por natureza, mas também por possibilitar que o significado seja variável; conforme novas peças da história vão sendo agregadas pelo espectador, ela acaba por se tornar uma narrativa des-

centrada eo sujeito que recebe tal história tem a possibilidade de empregar mais de um sentido à essa montagem. Esse leitor, “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).

Dentro da narrativa, os novos habitantes da ilha de *Lost* acabam por criar um novo sentido de pertencimento, pois têm que reconstruir e redefinir suas identidades. Simultaneamente a essa reconstrução, o formato narrativo apresentado recapitula e compara as formações culturais dos personagens em seus países de origem através de *flashbacks*.

Assim, podemos identificar em cada um, ao mesmo tempo, quais traços de uma nova cultura são instigantes – ao ponto de um deslocamento de conceitos e o agregar de novos à própria identidade – e quais fragmentos foram deixados para trás, mas que entram em uma espécie de choque interior, não permitindo ao personagem se desvencilhar das tradições de sua terra natal. Ao tomarmos como exemplo o protagonista Jack, um médico profissionalmente reconhecido, mas que tem sua vida pessoal tomada por dramas familiares. Na ilha, ele encontra a possibilidade de se redimir de erros do passado e redefinir sua identidade, utilizando seus conhecimentos médicos para ajudar as pessoas e tornando-se o líder da nova comunidade formada. Não só com Jack, mas vários outros personagens têm e buscam este objetivo, o de se livrar dos fragmentos do passado e buscar novas personalidades diante da situação imposta.

A ilha colocada como a nova nação para pessoas de diferentes partes do mundo acaba por reduzir as diferenças e distinções culturais que, até então, definiam a identidade de cada um. Surge, conforme Hall, uma língua franca internacional em que “todas as diferentes identidades podem ser traduzidas” (2001, p. 75-76). Ou seja, uma “homogeneização cultural”.

Lost apresenta uma constante inserção de temas de cunho moral nos acontecimentos presentes na narrativa. Nota-se um desconforto nas ações dos personagens que ora sentem o desejo de retorno às suas origens, às suas identidades supostamente formadas e consolidadas, ora tentam formar

uma nova cultura social, mais homogeneizada, com os demais habitantes da ilha. A série, neste ponto, traz um debate antagônico, em que os personagens, divididos entre duas situações sociais distintas, passam a tomar decisões com base na nova sociedade que está se formando e não mais na de suas raízes. O meio ao qual eles estão inseridos se sobressai. Ao se deslocar para a realidade, a história estabelece identificações com os fãs que não se sentem satisfeitos com as nações em que estão inseridos e que têm o desejo de também ir para “uma ilha”, ou melhor, uma nova sociedade. Essa pressuposição, em um primeiro momento, por parte de quem recebe a narrativa, pode parecer arrojada ou fora dos paradigmas estereotipados, mas acaba sendo exatamente aquilo que se estava esperando, assim como afirma Martín-Barbero (2008, p. 194):

Aí, nessa junção interior de intriga e moral convencional – e não nas posições reacionárias ou reformistas dos personagens – é onde opera a ideologia e a consolação é produzida. Tais soluções, que o leitor saboreia como inovadoras, mas que são em última instância tranquilizadoras, são as que ele esperava.

Esse exemplo fica muito claro quando aplicado ao personagem Sayid Jarrah. Iraquiano, oficial da Guarda Republicana do Iraque, atuou como torturador na Guerra do Golfo. Todos estes momentos são enfocados nos *flashbacks* do personagem, mas enquanto um novo “cidadão” da ilha, ele se mostra uma pessoa em prol do grupo, protetor e companheiro. Com seus novos amigos, ele encontra uma forma de afrouxar os laços com sua identidade e cultura anteriores, e passa a se tornar alguém essencialmente bom. Isso é o que podemos entender como uma tentativa de recomeço, de “começar do zero”. O desligamento com o passado, no caso de Sayid, é uma representação disso.

O fato de várias nacionalidades terem que conviver e se comunicar em um único espaço acaba por ser uma analogia do que vivemos hoje em relação ao consumo global de um mesmo produto, neste caso, a própria série. Esse processo de homogeneização cultural, típico da pós-modernidade, é encontrado entre os personagens, apesar de haver os momentos de rememoração com suas nações de origem, por meio dos *flashbacks*, eles acabam

por desconsiderar qualquer diferença de costumes que haja no grupo de sobreviventes e passam a adotar uma nova e homogênea cultura.

Essa homogeneização também se dá pela crise de identidades presente entre os personagens. De acordo com Bauman (2004), a globalização faz com que haja um colapso de hierarquia das identidades. Portanto, haveria uma mudança ou até mesmo dúvida para muitos em como responder à pergunta “quem é você?”. Podemos entender o sucesso e reconhecimento global que a série obteve por conta dessa homogeneização cultural citada acima. O fato de que a “globalização significa que o Estado não tem mais o poder ou o desejo de manter uma união sólida e inabalável com a nação” (Bauman, 2004, p. 34) mostra que o distanciamento de uma identidade voltada para a nação é algo comum (e fora do controle) a todos, e que uma busca por uma nova identidade acaba se transformando na coleta de várias outras, fragmentadas, deslocadas e homogeneizadas. Em alguns casos, essa absorção de identidades pode ocasionar uma aceitação cega, sem critério de qualquer espécie de cultura ou prática cultural.

Se o discurso presente em *Lost* gera esse entrave pessoal no que diz respeito à questão da identidade, podemos expandir isso para outras esferas e temas sociais que também estão presentes na narrativa. A busca por livros, blogs, sites, comunidades de discussão e tantos outros produtos relacionados à série, não é simples objeto agregador da franquia, mas é prova de como as questões relacionadas à pós-modernidade causam desconforto e mal-estar nas pessoas que vão de encontro a todo esse material disponibilizado.

Conclusão

A conjuntura estabelecida pelos meios de comunicação na atualidade possibilitou o surgimento de uma nova prática cultural. A cultura da convergência, assim denominada por Henry Jenkins, passa a fazer parte do meio social em que as pessoas estão inseridas. Seja por uma busca de informações, por entretenimento ou a trabalho, a colisão dos/entre conhecimentos fazem do receptor desse conteúdo algo que vai além do termo a ele aqui empregado. Ele não passa apenas a receber algo, mas também a contribuir e interagir.

Esse processo comunicacional, estabelecido por essa prática, pôde proporcionar aos seus leitores um formato narrativo que se adapta a essa fluidez do olhar de quem recebe tal conteúdo. A chamada narrativa transmídia se utiliza das várias ferramentas que a própria mídia disponibiliza para levar histórias a espectadores ao redor do mundo e estes serem capazes de unir as peças dessa narrativa e tecer seu próprio significado. Dessa forma, não há fronteiras, físicas ou virtuais, entre um texto e seu leitor.

A narrativa transmídia adotada como exemplo neste artigo, o seriado televisivo *Lost*, faz uma abordagem de elementos da pós-modernidade em seu enredo. Assuntos como a identidade dos personagens, a globalização e a consequente homogeneização cultural elucidam-se e isso pode ser um motivo do seu grande sucesso. Tais temas são, segundo alguns teóricos (Lyotard, 2010; Bauman, 1998), típicos do nosso tempo e se tornam atraentes aos indivíduos pós-modernos, os quais podem buscar nas ficções um sentido para a vida e respostas para questões inquietantes. Da mesma forma que Umberto Eco afirma que não 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), *Lost* instiga questões como essas e deixa ao espectador reflexões sobre sua realidade e sua própria vida.

Referências

- Bauman, Z. (2004). *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Bauman, Z. (1998). *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Cancian, J. R. (2007). O contexto da diáspora na construção da identidade cultural: a experiência do personagem José Viana, do romance *Sem Nome*, de Helder Macedo. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/cancian-juliana-contexto-da-diaspora.pdf>>. [Data da consulta: 10 de agosto de 2012].

- Culler, J. (1999). *Teoria Literária: uma introdução*. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda.
- Eco, U. (2010). *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Hall, S. (2003). *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Hall, S. (2001). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Harvey, D. (2009). *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. São Paulo: Ed. Aleph.
- Lyotard, J. (2010). *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Machado, A. (2011). Fim da televisão? *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/8799/6163>. [Data da consulta: 10 de agosto de 2012].
- Martín-Barbero, J. (2008). *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.
- Pommer, M. (2011). Em: Borges, G. et al. (Orgs.), volume 1. *Televisão: formas audiovisuais de ficção e documentário*. Faro e São Paulo: Edições CIAC. p. 129-140.
- Scaliari, K. et al. (2007). Alternate Reality Game (ARG) como Suporte para a Produção de Conteúdos Interativos. Em: *XXX Congresso de*

Ciências da Comunicação, 30, 2007, Santos/São Paulo. Anais..., Santos/São Paulo: Intercom/Unisantana/Unisantos/Unimonte, p. 1-7.

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

Toledo, G. (2011). L for Lost. Em: Borges, G. et al. (Orgs.), volume 1. *Televisão: formas audiovisuais de ficção e documentário*. Faro e São Paulo: Edições CIAC, p. 141-150.