

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

A JORNADA DO HERÓI:
O monomito na ficção seriada Lost

RAFAEL MENDES DUARTE

Porto Alegre

2010

A JORNADA DO HERÓI:
O monomito na ficção seriada Lost

Rafael Mendes Duarte

Trabalho apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em publicidade e propaganda, na Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Miriam de Souza Rossini

Porto Alegre
2010

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Miriam de Souza Rossini

Prof. Dr. Rudimar Baldissera

Prof. Me. Ana Paula Penkala

**Porto Alegre
2010**

Ao meu pai, Ariosto, que me incentivou à escrita desde a infância.

A aventura do herói é a aventura de se estar vivo.
Joseph Campbell

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a estrutura narrativa da ficção seriada *Lost*, com base no seu protagonista, seguindo o padrão de mito criado por Joseph Campbell no livro *O Herói de Mil Faces*. Com o objetivo de aplicar o conceito em um produto televisivo, foi utilizado também o trabalho de Christopher Vogler, que adaptou as regras de Campbell para o meio cinematográfico. Além disso, o trabalho de Arlindo Machado e Omar Calabrese é utilizado para melhor entender a estrutura da ficção seriada atual.

Palavras-chave: *Lost*, narrativa seriada, a jornada do herói, Joseph Campbell, monomito.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. A JORNADA DO HERÓI	12
2.1. A PARTIDA	13
2.2. A INICIAÇÃO	18
2.3. O RETORNO	23
3. DA SÉRIE E ESTRUTURA NARRATIVA DA SÉRIE.....	26
3.1. A CONSTRUÇÃO TELEOLÓGICA.....	27
3.2. ESTÉTICA DA REPETIÇÃO	29
3.3. LINGUAGEM AUDIOVISUAL	36
3.4. CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA E DE CONTEÚDO.....	37
3.5. LINHA DE TEMPO DA NARRATIVA.....	40
3.5.1. Primeira Temporada	40
3.2.2. Segunda Temporada	41
3.2.3. Terceira temporada	43
3.2.4. Quarta temporada	44
3.2.5. Quinta temporada	45
3.2.6. Sexta temporada	46
4. A JORNADA DE JACK	49
4.1. A PARTIDA.....	50
4.1.1. O chamado da aventura.....	50
4.1.2. A recusa do chamado.....	53
4.1.3. Encontro sobrenatural.....	55
4.1.4. A travessia do primeiro limiar.....	57
4.1.5. O ventre da baleia.....	59
4.2. A INICIAÇÃO	60
4.2.1. Caminho de provas	60
4.2.2. A mulher como tentação e encontro com a deusa	62
3.2.3. A sintonia com o pai	65
3.2.4. Apoteose e a última benção.....	69

4.3. O RETORNO	72
4.3.1. A recusa do retorno.....	72
4.3.2. A fuga mágica	73
4.3.3. Resgate com auxílio externo, passagem para o limiar do retorno, senhor de dois mundo e liberdade para viver.....	73
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	78
REFERÊNCIAS.....	81
APÊNDICE	82

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - ruínas egípcias na ilha de Lost: painel com o monstro de fumaça e o deus Anúbis ...	30
Figura 2 - Planos gerais na ilha e no flashback.....	37
Figura 3 - um dos vídeos do ARG The Lost Experience transmitido pelo Youtube.com.....	39
Figura 4 - Jacob e o irmão transformado em monstro de fumaça.....	48
Figura 5 - o primeiro e último planos de Lost: Jack abre os olhos no episódio piloto e fecha no episódio final.....	49
Figura 6 - Jacob chama Jack e o entrega uma barra de chocolate.....	53
Figura 7 - Da mesma forma, entrega a caneta a Sawyer	53
Figura 8 - Christian é retratado sempre de forma amedrontadora perante Jack: a luz inferior evidencia o ângulo da sobrancelha, como uma assombração; a máscara diminui a humanidade do rosto.....	54
Figura 9 - Na infância (episódio cinco da primeira temporada – White Rabbit), o pai é um figura superior e obscura, como um vilão	54
Figura 10 - Na ilha, o improvável fantasma de Christian aparece de terno escuro, assombrando Jack	54
Figura 11 - Jack é colocado como centro dos sobreviventes.....	55
Figura 12 - Jack observa o mundo comum pela última vez antes da aventura.....	55
Figura 13 - Em sua comunicação com a ilha, Locke é retratado de forma mística, como Buda ou um curandeiro indígena.....	57
Figura 14 – Buda	57
Figura 15 - A escotilha: o primeiro limiar.....	58
Figura 16 - O contraste das luzes fria e quente criam visualmente um ambiente quente e úmido, como o interior do corpo de um animal	60
Figura 17 - Kate e Jack se conhecem na praia e Kate se banhando no mar	64
Figura 18 - Jack surpreende Kate no chuveiro	65
Figura 19 - Jack busca a atenção do filho	67
Figura 20 - David lê Alice no País das Maravilhas.....	67
Figura 21 - Jack e David conversando e restabelecendo sua relação.....	68
Figura 22 - Christian explica o sentido da vida para Jack, na sacristia de uma igreja que contém os símbolos das principais religiões do mundo	68
Figura 23 - Finalmente Christian perde sua presença sombria, a relação é restabelecida.....	69
Figura 24 - Jacob explica suas intenções.....	71
Figura 25 - O coração da ilha no meio do bambuzal: a resposta estava próxima desde a primeira cena do piloto, mas Jack não estava pronto para encontrá-la	71
Figura 26 - A primeira cena da temporada 1 e a última cena da temporada 6.....	74
Figura 27 - Kate resgata Jack na ilha e na vida alternativa	74
Figura 28 - Locke pergunta a Jack: “Você não se lembra?”.....	75
Figura 29 - Kate afirma: “Senti muito a sua falta.”	75
Figura 30 - Jack é recepcionado pelos amigos e toma seu lugar ao lado de Kate	76
Figura 31 - Jack prepara o passo na igreja e o completa na ilha.....	76
Figura 32 - Jack é envolvido pela luz do além enquanto morre na vida real.....	77

1. INTRODUÇÃO

Ao assistir, em maio deste ano, ao último capítulo de *Lost*, me surpreendi com a ênfase que os roteiristas deram a questão da jornada do personagem. Enquanto o público esperava explicações racionais para os mistérios da série, a trama foi carregada para o lado oposto, onde nada do que se viu – monstros, viagens no tempo, visões de fantasmas – tem relevância. O que importou foi a jornada do personagem: ele parte do início comum para chegar ao final, totalmente transformado.

Achei curioso como uma narrativa que tenta incansavelmente distinguir os papéis de bem e mal, preto e branco, na verdade, provoca uma discussão contrária. Em *Lost*, nenhum personagem é totalmente bom ou totalmente mal. Tudo depende da interpretação que cada indivíduo aplica ao conteúdo. Não importa se alguém acredita em Deus ou na Ciência, se o encontro de duas pessoas é coincidência ou destino. O que importa é trilhar seu caminho, viver a sua vida da melhor maneira possível.

Joseph Campbell, um estudioso de mitologias, criou em seu livro *O Herói de Mil Faces* um compêndio de passos ao qual todo o herói mitológico deveria seguir, de uma forma ou outra. Ao final do último episódio de *Lost*, imediatamente associei ambos. Meses depois, após o lançamento do DVD da última temporada, por acaso encontrei um dos extras na internet que se chama *Lost: A Hero's Journey*: um conjunto de entrevistas com os roteiristas, produtores e atores discursando sobre a jornada do herói de Campbell. Damon Lindelof, roteirista-chefe e produtor executivo da série explica: “Essa história foi contada muitas e muitas vezes e aparece em todos os exemplos grande literatura”. Da mesma forma, seu colega, Carlton Cuse, confirma: “A jornada do herói está incorporado no que nós fazemos enquanto contadores de história”.

O episódio final, ao fixar o personagem Jack (interpretado pelo ator Matthew Fox) como o protagonista definitivo de uma série sem protagonistas (ou com muitos protagonistas), me incentivou a, como um exercício de escrita, identificar onde estava cada um dos passos de Campbell. Para mim, ao mesmo tempo em que tentava encaixar as peças no molde, estaria descobrindo cada vez mais qual era a intenção desses

escritores. O que eles estavam tentando dizer. Porque um personagem falho, sem qualquer interesse em se tornar um herói, precisa ser submetido a essa jornada? O mais importante de tudo: como uma história calcada em um modelo tão antigo – o modelo mitológico – poderia resultar em um personagem com tantas camadas?

Além disso, eu estava convencido de que o modelo de Campbell era limitado: estaria sujeito a ser aplicado apenas a histórias épicas, grandiosas, onde o personagem principal teria de passar por muitos sacrifícios para alcançar seu status de herói. Me interessava saber se em *Lost*, uma série que é ao mesmo tempo épica e introspectiva – sim, pois no fundo, cada episódio lida com um pequeno drama do personagem, dramas que são encontrados no cotidiano de qualquer pessoa comum –, poderia suportar o modelo e de qual maneira. Estariam os autores seguindo um guia de instruções mitológico para embasar seus personagens? Isso, de alguma forma, tiraria a realidade e espontaneidade desses personagens tão identificáveis?

Portanto, este trabalho tem por objetivo analisar todas as temporadas de *Lost* com ênfase no personagem Jack. Esse personagem foi escolhido especificamente por ser aquele que guia o espectador através da ação, desde o princípio do seriado até o seu término. É também o personagem mais enfatizado pelo time de roteiristas, com o total de 12 episódios centrados exclusivamente nele. O trabalho é dividido em cinco capítulos, dos quais o primeiro e o último são esta introdução e as considerações finais. O capítulo 2 apresenta o modelo de monomito conforme teorizado por Campbell a partir do estudo das mitologias de várias culturas da história, e ainda complementado com a adaptação que Christopher Vogler fez do modelo para roteiros cinematográficos, em seu livro *A Jornada do Escritor*. Vogler foi escolhido justamente por adaptar o modelo que contava com exemplos basicamente mitológicos para o cinema moderno e, conseqüentemente, a televisão. O terceiro capítulo estabelece a estrutura da narrativa seriada *Lost* a partir dos conceitos de Arlindo Machado e Omar Calabrese. Contém ainda informações sobre convergência midiática, área no qual *Lost* foi um seriado pioneiro, e um resumo da trama de cada temporada, para melhor situar o leitor.

No capítulo 4 encontra-se a análise do personagem feita a partir da observação dos episódios da série, em comparação com o modelo de Campbell. Ele é dividido em três categorias: a partida, a iniciação e o retorno.

2. A JORNADA DO HERÓI

O conceito de monomito criado por Joseph Campbell é o resultado de suas pesquisas sobre não apenas uma mitologia, mas um aglomerado de mitologias de diversos povos, ocidentais e orientais. Ao analisar os mitos de cada cultura, Campbell percebeu que o protagonista de cada história, independente do povo que representa, precisa trilhar uma série semelhante de passos. São esses que transformam um personagem comum em um herói extraordinário, mitológico, criando um ícone para a sua cultura, como acontece com Buda, Moisés ou Jesus. Campbell explica em seu livro, *O Herói de Mil Faces* (2007, p. 11):

O propósito deste livro é desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido do antigo se torne patente por si mesmo. Os velhos mestres sabiam do que falavam. Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. Mas é preciso, antes de tudo, aprender a gramática dos símbolos e, como chave para esse mistério, não conheço um instrumento moderno que supere a psicanálise.

Baseando-se no trabalho do psicanalista Carl Jung, Campbell chegou à conclusão de que os pontos comuns dessas narrativas se dão por consequência do, como Jung chamou, inconsciente coletivo. Ele seria a camada mais profunda da psique humana, constituído de materiais herdados da humanidade. Como se fosse uma espécie de matriz narrativa inerente a todo o ser humano, por sua própria natureza. O que isso quer dizer é que os pontos da trajetória do herói descritos por Campbell existem porque são, na verdade, aquilo que os “antigos” consideram essenciais na criação de valores de uma pessoa exemplar – um herói. Para o autor, os paralelos entre a psicanálise (e, portanto, a significação dos sonhos) e os mitos:

serão percebidos de imediato e desenvolverão uma ampla e impressionantemente constante afirmação das verdades básicas que têm servido de parâmetro para o homem, ao longo de milênios de sua vida no planeta. (CAMPBELL, 2007, p.12)

Assim, para o autor, os mitos eram constituídos de tais símbolos porque aqueles seriam os símbolos que, na mente de cada ser humano, significariam as virtudes de uma pessoa de valor.

Foi a partir dessa comparação que ele estabeleceu os dezessete passos que formam a jornada do herói. São dezessete degraus que o personagem de uma história precisa superar para completar sua aventura e se estabelecer como um personagem “mito” ou herói, divididos em três capítulos: a partida – quando o personagem é retirado de seu mundo comum em direção à aventura; a iniciação – quando ele começa sua transformação de pessoa comum à extraordinária; e o retorno – quando ele deve voltar ao início e fazer uso de seus novos poderes.

Em 1993, Christopher Vogler, analista de roteiros para Hollywood, lançou seu livro *A Jornada do Escritor* (2006), em que ele adapta o conceito da jornada do herói de Campbell para roteiros cinematográficos, na forma de um guia prático para roteiristas. Assim como Campbell disse anteriormente, Vogler afirma (2006, p. 35): “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fada, sonhos e filmes.” Ele afirma que hoje em dia, as pessoas muitas vezes passam a assistir a um filme repetidas vezes, como se fosse uma experiência religiosa. Dessa forma, os filmes constituiriam os mitos – ou ritos – da atualidade. O esforço dele foi distribuir os dezessete passos do herói dentro da estrutura de três atos do cinema, distribuição que faz sentido, pois acomoda perfeitamente os três capítulos de Campbell.

Assim, veremos nesse capítulo o conceito desses importantes passos da criação de um herói, de acordo com os autores Joseph Campbell e Christopher Vogler. O capítulo não se aprofundará no assunto da psicanálise, pois a pesquisa se fundamenta no padrão já fixado por Campbell.

2.1. A PARTIDA

No princípio, fazendo parte de um cotidiano que o faz incompleto, o herói deve passar por uma aventura sobrenatural no esforço de encontrar seu verdadeiro eu interior e desvendar seu papel dentro do mito. Para tanto, Campbell encontrou um percurso

padrão baseado na estrutura separação-iniciação-retorno, no intuito de preparar o herói para sua verdadeira função e devolvê-lo à realidade, pronto para atuar.

O herói, vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36)

Christopher Vogler aponta como esse padrão é amplamente utilizado no cinema e na televisão:

A maioria das histórias desloca o herói para fora do seu mundo ordinário, cotidiano, e o introduz em um Mundo Especial, novo e estranho. É a conhecida idéia do “peixe fora d’água”, que gerou inúmeros filmes e espetáculos de TV. Bom, mas se você vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse Mundo Comum para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo e que ele vai entrar. (VOGLER, 2006, pp. 53, 54)

Ambos apontam basicamente para a introdução de toda aventura clássica: em *Guerra nas Estrelas* (Star Wars, George Lucas, 1977), *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (Harry Potter and the Sorcerer’s Stone, Chris Columbus, 2001) e *O Mágico de Oz* (The Wizard of Oz, Victor Fleming, 1939), testemunhamos o herói em um pacato e tedioso cotidiano com os tios, sem qualquer projeção de grandeza. Essa própria falta de importância é um fator contribuinte para a psique do herói: ele não se considera uma pessoa importante e por isso carrega consigo uma necessidade de se provar para chegar a algum lugar. Enquanto Harry e Luke herdaram de seus pais grandes poderes, enquanto aguardam para serem despertados, o não conhecimento destes contribui para a formação de caráter dos personagens.

Para tanto, o herói deve ser retirado, aparentemente por acaso ou acidente, do seu lugar comum e atirado no mundo das forças sobrenaturais, passando por um ritual que Campbell denominou A Partida. A essa separação “ao acaso”, ele deu o nome de *o chamado da aventura*, que se constitui no evento pontual em que o herói é convocado e deve escolher se vai atender ou não:

Um erro – aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou, os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos. São ondulações na superfície da vida, produzidas por nascentes inesperadas. E essas nascentes podem ser muito mais profundas – tão

profundas quanto a própria alma. O erro pode equivaler ao fato inicial ao ato inicial de um destino. (CAMPBELL, 2007, p. 60)

De fato, não só Luke e Harry estavam fartos de sua vida comum¹, como suas vidas são interrompidas por simples acidentes. Harry passa a receber uma série de cartas as quais seu tio designa como “enganos”, o convocando a atender à escola de magia ano seguinte; e Luke encontra em um robô contrabandeado um pedido de socorro de uma princesa do espaço. Além disso, mais tarde, descobrimos que a princesa é sua própria irmã. De acordo com Vogler (2006, p. 55):

o chamado da aventura estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor, executar vingança ou obter justiça, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar uma vida.

Para Luke, por exemplo, o objetivo traçado inicialmente era simples: salvar a princesa. Já o de Harry, é mais nebuloso.

Logo em seguida, passamos à escolha que o personagem fará. O arauto da aventura apresentou sua convocação e resta responder ou não ao chamado. Estando preso às particularidades de sua vida cotidiana e limitado a essa reclusão, o herói reluta em aceitar seu destino, muitas vezes passando pelo estágio denominado *a recusa do chamado*. Segundo Campbell (2007, p. 67):

A recusa à convocação converte a aventura em sua contraparte negativa. Aprisionado pelo tédio, pelo trabalho duro ou pela “cultura”, o sujeito perde o poder de ação afirmativa dotada de significado e se transforma numa vítima a ser salva.

O valor que Luke dá à sua família o impede de abandonar a fazenda, recusando o chamado de Obi-Wan para ajudar na missão de resgatar a princesa.

Essa parada na estrada, antes que a jornada realmente comece, desempenha uma função dramática importante, mostrando à platéia que a aventura é perigosa e cheia de riscos. Não é uma brincadeira frívola, mas um jogo de alto risco, carregado de perigos, no qual o herói pode perder a fortuna ou a vida. A pausa para medir conseqüências faz com que o engajamento na aventura seja uma verdadeira escolha, na qual o herói, após esse momento de hesitação ou recusa, dispõe-se a jogar a vida contra a possibilidade de atingir sua meta. (VOGLER, 2006, p. 172)

¹ Luke e Harry são filhos, respectivamente, de Anakin Skywalker e James Potter, ambos heróis do universo onde cada história se passa.

Harry enfrenta sua recusa de modo mais leve, por sua própria natureza infantil. Quando chega ao mundo especial dos bruxos, ele descobre que é famoso, mas sua resposta é singela: “Eu não sou ninguém. Sou apenas... o Harry.” É difícil para ele entender porque as pessoas pensam que ele deve ser importante, de tal forma que, mesmo que todos os bruxos tenham medo de falar em voz alta o nome de Voldemort, Harry o pronuncia todas as vezes. Para ele, o nome faz parte de um reino que não lhe diz respeito e, portanto, o efeito não se aplica à ele. Harry precisa de um empurrão para aceitar sua natureza. Esse papel é desempenhado pelo gigante Hagrid, que, a mando da escola, vem buscar Harry e lhe revelar sua história e importância. Hagrid serve aqui, como mentor, assim como Obi-Wan faz com Luke, convencendo-o do seu destino e fornecendo recursos para alcançá-lo. Hagrid ajuda Harry a comprar seus equipamentos mágicos e o põe no trem para a escola, enquanto Obi-Wan guia Luke pelos caminhos místicos da força e lhe presenteia com a espada de seu pai. Esse estágio Joseph Campbell chamou de *auxílio sobrenatural*. Esse auxílio geralmente provém da figura do mentor, amplamente representado na literatura e no cinema pela figura do velho barbudo, da fada madrinha ou alguma criatura mágica da floresta:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com a figura protetora (que com frequência é um ancião ou anciã), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007, p. 74)

A partir do momento em que o herói parte para a sua aventura, ele deve realizar a *travessia do primeiro limiar*. Essa travessia significa a passagem do mundo comum, real, para o mundo especial. É uma espécie de fronteira, que também significa o cessar da existência do herói. Para que ele renasça fortalecido no final de suas provas, o protagonista precisa deixar de existir no mundo real, dando a impressão de que morreu. Geralmente o primeiro limiar é guardado por uma figura que Campbell chamou de *guardião do limiar*. Ele cita como exemplo os templos budistas do Japão, que são guardados por estátuas de dragões e gárgulas carrancudas. Embora as estátuas não impeçam nenhuma pessoa de cruzar o limiar do templo fisicamente, sua presença atemoriza as pessoas. Somente aquele que entende o real valor de frequentar o templo sentirá o efeitos da experiência.

Tendo as personificações do seu destino a ajudá-lo e a guiá-lo, o herói segue e sua aventura até chegar ao “guardião do limiar”, na porta que leva à área da força ampliada. Esses defensores guardam o mundo nas

quatro direções – assim como em cima e embaixo –, marcando os limites da esfera ou horizonte da vida presente do herói. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança, e além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo. A pessoa comum está mais do que contente, tem até orgulho, em permanecer no interior dos limites. [...] As regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) são campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes. A libido incestuosa e o destruto patricida, por conseguinte, se refletem contra o indivíduo e sua sociedade sob formas que sugerem ameaças de violência ou fantasias de deleite perigoso. (CAMPBELL, 2007, pp. 82 e 83)

Em *Conan, o Bárbaro* (Conan the Barbarian, John Milius, 1982), depois de escapar da escravidão e tendo achado a espada de Krom, Conan é confrontado por uma bruxa de natureza, conforme diz Campbell, libidinosa. Ao perceber que estava sendo atraído para uma cilada, Conan joga a mulher no fogo. Ela era a guardiã do limiar que Conan precisava ultrapassar, projetando seu conteúdo inconsciente de cunho libidinoso. Ao perceber a tentação e matar a bruxa, Conan passa no teste de seus valores e pode agora atravessar para o seu mundo extraordinário. É além desse ponto que a real jornada começa.

Christopher Vogler considerou que a passagem pelo primeiro limiar representa, em um roteiro cinematográfico, o ponto de virada do primeiro para o segundo ato. Para realizá-lo, o herói precisará de uma coragem especial que ele chamou *salto de fé*. É um passo difícil, pois representa uma situação sem volta para um mundo desconhecido. Após cruzado, não há retorno para o mundo comum. Consequentemente, o herói chega ao interior do templo: o útero ou *ventre da baleia*. A analogia indica que, após passar por essa espécie de morte, onde o herói expurga suas conexões e limitações do mundo comum, ele deve nascer novamente. Em *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001), Frodo é mandado embora do Condado, por Gandalf, uma feiticeiro que representa seu mentor e auxílio sobrenatural. Em primeiro lugar, Frodo deixa o Condado e subjetivamente deixa de existir para o povo dos hobbits. Ao ultrapassar o primeiro limiar, sua viagem do Condado até Valfenda, Frodo enfrenta o bruxo-rei de Angmar no Topo do Vento, ou seja, o guardião do primeiro limiar, e é ferido por uma facada que o deixa a beira da morte. Ao ser curado em Valfenda e escapar do seu ventre da baleia, Frodo está pronto para desvendar o mundo especial da Terra-Média em sua real aventura. É por isso que,

durante a discussão sobre o Um Anel, ele se voluntaria para destruí-lo. Naquele momento, Frodo percebeu que é seu destino concluir a tarefa.

Vogler conta em seu livro a sua experiência pessoal ao assistir Star Wars. Luke e seus amigos caem no compartimento de lixo da Estrela da Morte e um monstro arrasta o herói para baixo d'água:

Lembro de ter visto uma pré-estréia de Guerra nas Estrelas, na própria Fox, e de ter sido completamente tomado pelos poucos segundos absolutamente críticos (de crise) dessa cena. Eu tinha investido algo de mim mesmo em Luke Skywalker, e, quando tudo indicava que ele tinha morrido, eu me tornei uma presença sem corpo na tela. Comecei a esvoaçar de um personagem para outro, imaginando com quem eu iria me identificar dali em diante. Teria de atravessar o resto da história colado na mimadinha princesa Leia, no oportunista egoísta Han Solo ou no bestial Wookiee? Não me sentia a vontade na pele de nenhum deles. Naqueles poucos segundos, experimentei algo parecido com pânico. Para mim, o herói estava realmente na barriga da baleia, inacessível, efetivamente morto. Com ele morto, com quem eu estaria no filme? Qual era meu ponto de vista? Minhas emoções, como a bola de basquete mantida embaixo d'água, estavam deprimidas. (VOGLER, 2006, pp. 238, 239)

Enfim, a travessia do limiar leva ao começo da real aventura.

2.2. A INICIAÇÃO

O herói foi transferido do mundo comum para o mundo especial e deve seguir seu destino. Aqui sua força é testada ao longo de uma estrada chamada por Campbell de *o caminho de provas*. Em geral, a iniciação representa uma série de testes ou tarefas que o sujeito precisa cumprir para completar a jornada. É, também, a fase em que o herói encontra aliados ou rivais.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, aqui ele descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda

parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2007, p. 102)

Luke Skywalker precisa fretar uma nave espacial para salvar a princesa. Para isso, ele e seu mentor, Obi-Wan, adentram o porto de Mos Eisley e contratam o piloto Han Solo para a missão. Han Solo é o primeiro aliado de Luke. A viagem até Alderaan, a captura pela estrela de morte e o resgate da princesa são estrada de provas que Luke enfrenta para provar seu valor. Depois de concluída essa parte da missão, ele está pronto para tomar seu lugar na Rebelião e ser reconhecido. Da mesma forma, Dorothy precisa seguir a estrada de tijolos amarelos para chegar à cidade de Oz e encontrar o mágico. No caminho, ela enfrenta os perigos da estrada e acaba conhecendo seus aliados: o homem-de-lata, o leão covarde e o espantalho.

Para Vogler, essa etapa é um período de adaptação para o herói e para a audiência. O mundo especial exibe um grande contraste com o mundo comum, portanto, precisamos de um tempo para conhecer as regras desse novo lugar. É equivalente ao período de aulas de Harry Potter, quando ele aprende tudo sobre o mundo dos bruxos, conhece seus amigos e passa pelas provas da escola. É aqui, também, que Frodo descobre que o mundo fora do Condado é cheio de perigos e guerras, e que esses povos pouco se importam com a segurança ou o modo de vida dos hobbits. Ele passa pela série de provas – a nevasca no monte Caradhras, a travessia das minas de Moria, o confronto com o Balrog e a morte de Gandalf (assim como a prova da Estrela da Morte e a morte de Obi-Wan em Guerra nas Estrelas; ou a busca de Harry Potter pelo segredo das horcruxes e a morte do feiticeiro Dumbledore²) e a passagem pela floresta de Lothlórien – passa a conhecer seus aliados, a Sociedade do Anel, e subsequentemente, dois importantes rivais: Gollum e Boromir, ambos tentados pelo poder do Um Anel que Frodo porta.

O caminho pela estrada das provas eventualmente leva ao *encontro com a deusa*. Esse estágio revela ao herói uma promessa de amor que alimentará sua força de vontade até o final da jornada. É o que Galadriel revela a Frodo no seu espelho, durante o encontro na floresta. “Mesmo a menor das criaturas pode mudar o destino do mundo”, explica ela. Então ela o presenteia com a luz de uma estrela que o guiará pelos “lugares mais escuros deste mundo”. É essa ligação especial que Frodo tem com a rainha dos Elfos que o faz prosseguir pelos trechos de maior dificuldade.

² Em *Harry Potter e o Enigma do Príncipe* (Harry Potter and the Half-Blood Prince, David Yates, 2009)

O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para receber a benção do amor, que é a própria vida, aproveitada como o invólucro da eternidade. (CAMPBELL, 2007, p. 119)

A deusa especificamente pode representar o amor literal do herói pela mulher, como no caso de Perseu em Fúria de Titãs (Clash of the Titans, Desmond Davis, 1981), cuja busca pela cabeça da Medusa e a derrota do monstro marinho Kraken foram impulsionadas pela promessa de casamento com a princesa Andrômeda, mas também pode ser relacionada como foi feito em O Senhor dos Anéis. O amor de Galadriel por Frodo era justamente como o amor de uma deusa pelo seu seguidor, um amor-guia.

Campbell cita a seguir, dentro dessa fase da iniciação, a *mulher como tentação*. A utilização da palavra *mulher*, aqui, não é literal. É uma analogia para toda e qualquer tentação que pode tirar o herói de seu caminho principal e fazê-lo esquecer de seu objetivo.

Imediatamente seguimos para a fase chamada *sintonia com o pai*. Ela é uma espécie de acerto de contas com a figura paterna do herói. Campbell considera que, enquanto a figura materna protege a criança, o pai exige e educa o indivíduo a tal nível que cria repressões e medos. Para o autor, o pai só protegerá em sua casa àqueles que tiverem sido bem sucedidos em seus testes. Isso criará no herói a impressão de que, por mais que tente, sempre estará aquém dos limites estabelecidos pelo pai, ou seja, nunca será digno do seu orgulho. Para se tornar um verdadeiro herói, ele precisa conquistar esse medo que sente.

A figura paterna também é a imagem a qual o herói almeja alcançar. Todo criança deseja ser valente como o pai. A sintonia com o pai consiste em perceber que, enquanto a mãe projeta uma imagem que nos dará a confiança para enfrentar o pai, “ambos refletem um ao outro e são, em essência, a mesma coisa”:

Pois o aspecto ogro do pai é um reflexo do próprio ego da vítima – derivado da maravilhosa lembrança da proteção materna que foi deixada para trás, mas só depois de ter sido projetada, bem como do fato de a idolatria fixadora daquela inexistência pedagógica constituir por si própria a falta, no sentido de pecado, que nos mantém paralisados e que impede a alma potencialmente adulta de alcançar uma visão mais equilibrada e realista do pai e, em consequência, do mundo. (CAMPBELL, 2007, p. 128)

Por exemplo, Harry Potter, apesar de nunca ter conhecido o seu pai, vive na sombra dele. James Potter foi considerado um grande bruxo à sua época, bem sucedido nas práticas de feitiçaria. Além disso, as pessoas constantemente afirmam o quanto Harry se parece com o pai. Harry se esforça para estar à altura do progenitor, tanto com magia quanto nos esportes, mas somente em *Harry Potter e a Ordem da Fênix* (*Harry Potter and the Order of the Phoenix*, David Yates, 2007), através do professor Snape, o menino descobre que seu pai foi um aluno normal, com os mesmo defeitos de qualquer criança.

Em *O Império Contra-Ataca* (*The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980), após começar seu treinamento com o mestre Yoda, Luke Skywalker tem uma visão dos seus amigos sofrendo em uma cidade nas nuvens. Essa visão é a sua *mulher como tentação*. É uma distração que desvia o herói do seu objetivo maior – completar seu treinamento para derrotar o vilão Darth Vader. Luke vai até a cidade para salvar seus amigos, mas descobre que era apenas uma armadilha de Vader. Durante o confronto dos dois, Vader revela que na verdade ele é seu pai. Antes, Luke acreditava que seu pai havia morrido como um herói de guerra, mas é justamente a aceitação de que aquele terrível vilão é seu pai e que ele já foi uma pessoa boa e normal que leva Luke a derrotá-lo no final de *O Retorno de Jedi* (*Return of the Jedi*, Lawrence Kasdan, 1983).

Assim como *a mulher como tentação*, *a sintonia com o pai* não ocorre necessariamente com o pai. Pode ser com qualquer figura paterna ou de autoridade: um chefe, um superior, capitão ou tio.

Em *A Jornada do Escritor*, Christopher Vogler resumiu os passos de *provas*, *encontro com a deusa*, *mulher como tentação* e *sintonia com o pai* em apenas um capítulo chamado Provação. São os desafios que o herói supera para transcender seu eu do mundo comum. Essa fase de Vogler termina no passo que Campbell chamou *apoteose*. É o momento em que, o herói tendo passado pela experiência de morte – seja física ou espiritual – torna-se um ser acima do plano comum, e detém agora o poder do conhecimento:

A Provação nos mitos significa a morte do ego. Agora o herói se torna, plenamente, uma parte do Cosmos, morrendo para a velha visão limitada das coisas e renascendo para uma nova consciência de conexões. Os antigos limites do “Eu” foram ultrapassados ou aniquilados. De certa maneira, o herói torna-se um deus, possuidor da capacidade divina de pairar acima dos limites normais da morte, e é

alguém capaz de ter aquela visão mais ampla que revela como todas as coisas estão ligadas. (VOGLER, 2006, pg. 251)

É o que acontece com Conan, após enfrentar o vilão Thulsa Doom pela primeira vez. Ele é derrotado e crucificado no deserto, abandonado para morrer. Seus amigos o encontram finalmente, para lhe trazer de volta à vida com a ajuda de um feiticeiro. Somente depois desse ritual Conan está pronto para enfrentar o inimigo. O mesmo acontece com Luke Skywalker: ele enfrenta Darth Vader em *O Império Contra-Ataca*, é derrotado e humilhado. Ele sofre uma espécie de “morte” (se joga no abismo da Cidade Nebulosa) que expurga suas crenças passadas. Recuperado da derrota, Luke passa a se apresentar como cavaleiro Jedi e aceita, sem medo, que deve derrotar seu pai. No último livro da série Harry Potter, *Harry Potter e as Relíquias da Morte*, o protagonista enfrenta o mesmo processo. Ele confronta o vilão Voldemort uma vez, antes da batalha final, e é morto. No além, ele conversa com Dumbledore, seu mentor e é mandado de volta à vida (pois se tornou senhor sobre a morte), agora com o conhecimento necessário para o triunfo final. Em *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (The Lord of the Rings: The Return of the King, Peter Jackson, 2003), Frodo é considerado morto pelo seu jardineiro Sam, após ser mordido pela aranha gigante. Eventualmente, Sam descobre que o veneno só paralisa a vítima e resgata Frodo da torre onde ele está preso. Frodo, agora de volta a vida e tendo cruzado o último limiar – a fronteira de Mordor –, parte para o último desafio da jornada. Destruir o Um Anel na Montanha da Perdição.

A última fase da Iniciação se denomina *a última benção*. Essa benção é a recompensa que o herói obtém quando completa sua busca, sendo uma consequência do passo anterior. Pode ser uma espada, um elixir, a fonte da juventude, o Santo Graal. A benção pode ser também um momento de iluminação, conhecimento, ou seja, ela torna o herói capaz de mudar o mundo comum – a benção faz do indivíduo um herói. Ele passa a perceber o mundo de forma diferente. Em *O Rei Leão* (The Lion King, Roger Allers e Rob Minkoff, 1994), Simba foge do seu reino amedrontado pelo tio Scar. Ele acaba crescendo longe e desacreditado do potencial para ser rei. Finalmente, ele recebe sua benção final quando é confrontado pelo espírito de Mufasa, seu pai. Ali, Simba percebe que Mufasa não o considerava culpado pela sua morte (alcança aqui a sintonia com o pai) e perde o medo de ocupar o trono. Simba recupera sua coragem – a benção – e está pronto para voltar ao seu mundo comum – o reino dos leões – e enfrentar Scar.

2.3. O RETORNO

Segundo Campbell (2007 p. 195):

Terminada a Busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro de ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta, ou dos dez mil mundos.

É comum que, após receber sua dádiva heróica, o sujeito passe pela *recusa do retorno*. Assim como inicialmente pode ter se recusado a abandonar o mundo comum, tendo descoberto as maravilhas do Mundo Especial, ele não tenha vontade de abandoná-lo:

O Caminho de Volta marca o momento em que os heróis se dedicam novamente à aventura. Alcançaram um patamar de conforto e devem sair dele, seja por sua própria decisão íntima, seja pela ação de uma força externa. (Vogler, 2006, p. 273)

Isso acontece com Peter Banning em *Hook: A Volta do Capitão Gancho* (Hook, Steven Spielberg, 1991). Peter parte para a cidade dos piratas com a missão de roubar o gancho do seu inimigo, mas falha ao testemunhar o seu próprio filho se divertindo com o capitão (a sintonia de Peter não é com o pai, mas com seu próprio filho). Ao voltar para o acampamento dos meninos perdidos, ele é atingido pela bola de beisebol rebatida pelo seu filho e imediatamente se lembra que ele havia vivido mesmo naquela terra mágica, mas que tinha ido embora porque tinha vontade de crescer e de ser pai. Essa é a apoteose que leva Peter a alcançar sua bênção: ele agora lembra que é Peter Pan e readquire o poder de voar (a bênção final). Porém, ao lembrar-se do seu passado como Peter Pan, ele se esquece de sua vida atual como Peter Banning. A fada Sininho relembra que ele precisa partir para sua última aventura: salvar seus filhos. Mas Peter responde: “Peter Pan tem filhos?”

Muitas vezes, após recuperar a última bênção – sua espada, elixir ou completar a busca –, o herói precisa escapar do mundo mágico em direção ao mundo comum:

Se o herói obtiver, em seu triunfo, a bênção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado à restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura

será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas. (CAMPBELL, 2007, pg. 198)

Um exemplo desse tipo de fuga é a perseguição pelos trilhos da mina que saem do templo em *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (Indiana Jones and the Temple of Doom, Steven Spielberg, 1984). Após libertar as crianças do serviço escravo do templo, os heróis são perseguidos até a saída dos trilhos pelos vilões e pela água que está invadindo os túneis. O filme seguinte, *Indiana Jones e a Última Cruzada* (Indiana Jones and the Last Crusade, Steven Spielberg, 1989), utiliza a mesma fórmula: Indiana Jones infiltra-se no castelo dos nazistas para salvar seu pai. Após encontrá-lo, eles fogem do castelo e são perseguidos, primeiro de moto e depois de avião, pelos soldados alemães.

O herói também pode ser resgatado do mundo especial pela sociedade que ele deixou para trás. As pessoas, necessitadas de ajuda, procuram pelo herói para que este conserte os problemas do seu mundo. Isso pode acontecer quando o herói, maravilhado com o mundo mágico, não deseja retornar, ou quando ele está sendo aprisionado por algum motivo. A esse evento, Campbell deu o nome de *o resgate com auxílio externo*. Em *O Rei Leão*, o babuíno Rafiki e a leoa Nala são o auxílio externo de Simba. Eles vêm do mundo comum buscar Simba e convencê-lo a voltar para o trono. Rafiki, ao levar Simba ao confronto com seu pai, guia, eventualmente, Simba de volta a Pedra do Rei.

A passagem pelo limiar do retorno consiste no passo que herói toma ao passar do mundo especial para o mundo comum, novamente. Ele é considerado por Campbell extremamente difícil, pois, não apenas o herói deve abandonar o maravilhoso mundo mágico, como deve encontrar uma maneira de utilizar o que aprendeu nele para melhorar o mundo comum:

Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante – e temos diante de nós uma grande chave de compreensão do mito e do símbolo –, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária

ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói. Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade. (CAMPBELL, 2007, pg. 213)

Vogler descreve essa etapa como o clímax da obra cinematográfica e a chama de Ressurreição. É o momento em que o protagonista “volta à vida”, imbuído com uma nova personalidade. Aqui, ele pega as lições que aprendeu na jornada e aplica no seu desafio final. Geralmente esse desafio é representado por alguma forma de duelo. Quando Simba volta à Pedra do rei, sua mãe e as leoas vêem ele “voltar da morte”, pois tinha sido considerado morto quando criança. Seu desafio final é uma luta de forças contra Scar: o vencedor da batalha será o rei. De acordo com Vogler, a diferença dessa etapa, o clímax, para o final da iniciação, que ele chama de crise, é que “não se trata apenas de uma ameaça ao herói, mas ao mundo inteiro. Em outras palavras, o risco nunca foi tão alto.” (VOGLER, 2006, p. 284)

Após conquistar seu último desafio, o herói se transforma em um *senhor de dois mundos*:

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causal e vice-versa – que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre. (CAMPBELL, 2007, p. 225)

Sendo o herói, então, senhor dos dois mundos, ele conquista sua *liberdade de viver*, o último estágio da jornada do herói. Ele se liberta das preocupações com o passado e com a necessidade de adivinhar o futuro. Vive o momento.

Simba se torna o rei e agora pode viver entre os leões e também com seus amigos Timão e Pumbaa. Luke derrotou o imperador e trouxe seu pai de volta para o lado do bem. Os sith não existem mais e agora ele está livre para treinar uma nova ordem de cavaleiros Jedi: o balanço da Força foi restaurado. Frodo destruiu o Anel e pode voltar a viver no Condado, ele foi colocado fora de perigo. Mas também ele conhece o mundo exterior e mantém suas relações. Aragorn foi coroado Rei, libertando-se do disfarce de andarilho e assumindo sua realeza.

É completa aqui a jornada do herói.

3. DA SÉRIE E ESTRUTURA NARRATIVA DA SÉRIE

Lost – a palavra inglesa para *perdidos* – é uma série ficcional de drama que foi ao ar de setembro de 2004 até maio de 2010, contabilizando seis temporadas, produzido e exibido pela rede de televisão americana ABC. Sua estrutura se formula em blocos semanais de 43 minutos (que cobriam uma hora de programação com os intervalos comerciais), com uma rápida recapitulação no início de cada novo capítulo. A série conta o drama de um grupo de pessoas que sofre um acidente de avião e se vê recluso a uma ilha deserta sem esperança de resgate. Dos personagens principais, os que adquirem maior importância são: Jack Shephard, um cirurgião de coluna vertebral; Kate Austen (Evangeline Lilly), uma fugitiva da polícia, acusada de matar o pai; John Locke (Terry O’Quinn), um homem paraplégico que volta a andar ao chegar à ilha; James Ford (Josh Holloway), mais conhecido por Sawyer, um golpista com mania de apelidar os outros; Hugo Reyes (Jorge Garcia), também conhecido por Hurley, vencedor da loteria que se considera amaldiçoado; Sayid Jarrah (Naveen Andrews), ex-guarda republicano do Iraque e torturador; Charlie Pace (Dominic Monaghan), baixista de uma banda que estourou com apenas uma música e depois desapareceu da mídia; Claire Littleton (Emilie de Ravin), uma jovem grávida que ia até Los Angeles entregar o nenê para adoção; e o casal coreano Jin (Daniel Dae Kim) e Sun Kwon (Yunjin Kim), que, além de viver um casamento problemático, tem problemas de comunicação com os outros por causa da língua. Além desses, vários outros personagens tem importância significativa e ganham seus próprios episódios, principalmente Benjamin Linus (Michael Emerson) e Richard Alpert (Nestor Carbonell), dois líderes do povo nativo da ilha. Lost foi criado por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof. De acordo com a matéria de Fábio Barreto no especial O Fim de Lost, da revista Super Interessante, o episódio piloto foi um dos mais caros da história: 12 milhões de dólares.

Neste capítulo, analisaremos a estrutura da narrativa de Lost de acordo com os autores Arlindo Machado e Omar Calabrese. Também, veremos porque Lost se destaca dos demais produtos televisivos, extrapolando o padrão da televisão.

3.1. A CONSTRUÇÃO TELEOLÓGICA

Em primeiro lugar, Arlindo Machado, em seu livro *A Televisão Levada a Sério* (2005), classifica as narrativas seriadas em três tipos. A primeira delas, chamada construção teleológica, é como acontece nas novelas: a narrativa se estende ao longo dos capítulos. O segundo caso é aquele em que cada episódio apresente início, meio e fim e, frequentemente, o episódio atual não carrega memória dos anteriores. Ele acontece, por exemplo, em seriados como *Chapolin* (Chespirito, Roberto Gómez Bolaños, 1970). O terceiro tipo de narrativa engloba programas como *Monty Python's Flying Circus* (Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin, 1969) ou os brasileiros *Casseta e Planeta* e *Hermes e Renato*. A unidade entre os episódios está na temática, mas cada um deles tem uma história e personagens diferentes (*sketches*).

A classificação de Machado que mais se aproxima de *Lost* é a construção teleológica:

pois ele se resume, fundamentalmente, num (ou mais) conflito(s) básico(s), que estabelece logo de início um desequilíbrio natural, e toda a evolução posterior dos acontecimentos consiste num empenho em restabelecer o equilíbrio perdido, objetivo que, em geral, só se estabelece nos capítulos finais. (MACHADO, 2005, p. 84)

Entretanto, como o próprio Machado afirma, “os três tipos de narrativas podem se confundir” (MACHADO, 2005, p.85), e é o que vemos em *Lost*: a série, de alguma forma, traz também características da segunda classificação, onde cada capítulo é independente e não carrega qualquer lembrança do anterior, no sentido de que, em cada episódio de *Lost*, temos uma personagem central e, dentro do arco³ maior da série, ele precisa superar um drama pontual que tenha alguma ligação com seu passado. A forma que *Lost* estrutura isso é apresentando duas ações principais ao mesmo tempo. A

³ Sequência narrativa que inicia e termina uma trama. Em geral, nas séries, ao final de uma temporada, o vilão foi derrotado e o arco dessa trama acaba. Um novo arco então poderá ser iniciado. Em *Lost*, porém, o arco geral da série começa no primeiro episódio e é carregado até o final do último.

primeira é o que acontece na ilha no tempo presente e a segunda é uma ação em *flashback*⁴ envolvendo o personagem da semana. Por exemplo, no episódio quinto da primeira temporada, intitulado *White Rabbit*⁵, o médico Jack começa a ser tratado pelos outros sobreviventes como uma espécie de líder – eles precisam de decisões – e reluta com esse fato. Acabamos por entender que essa hesitação provém do seu relacionamento com o pai: nos flashbacks, um pai autoritário duvida das capacidades do Jack criança. De volta à ilha, enquanto reluta com suas decisões, Jack é assombrado – literalmente – pelo fantasma do pai.

Durante as quatro primeiras temporadas, seus episódios são calcados em torno de uma situação vivida pelo protagonista do episódio, como consequência de um trauma ou dificuldade desenvolvido durante o *flashback*. Sua estrutura com a recapitulação, a vinheta de abertura, os blocos e os intervalos comerciais mantém-se sempre a mesma, sem dúvida, pelo padrão que se retém da televisão, como afirma Ana Maria Balogh:

A paratextualidade na TV é muito mais abarcadora, muito mais necessária na mediação entre a programação da emissora e do público, principalmente pelo fato de que o veículo se insere muito mais enfaticamente no mundo das novas tecnologias caracterizadas pela velocidade e pela voracidade, traços que a afastam do universo do livro tradicional.⁶ (BALOGH, 2007, p. 45)

Conforme veremos no próximo tópico, estética da repetição, a narrativa de *Lost* é intrincada e complexa, composta por um número grande de personagens dos quais as histórias são subjetivamente interligadas. Deste modo, cada episódio contém em seu início uma recapitulação específica, ligada aos eventos a serem discutidos a seguir. Por exemplo, se o episódio a ser assistido é centralizado no personagem Jack, a recapitulação trará cenas dos episódios com informações relevantes a respeito dele, independente de estarem no episódio anterior ou muitos episódios atrás.

Ressalto, também, que a edição explora largamente o recurso de “ganchos de tensão, que permitem despertar o interesse da audiência, conforme o modelo do corte com *suspense*, explorado na técnica do *folhetim*.” (MACHADO, 2005, p. 88) Além de se utilizar dos ganchos antes do intervalo comercial, *Lost* usa a técnica para manter

⁴ Recurso que retrocede a narrativa no tempo até um ponto indeterminado, revelando ao espectador eventos que ocorreram antes do início da ação.

⁵ Alusão ao livro *Alice no País das Maravilhas* (*Alice's Adventures in Wonderland*) de Lewis Carroll. A protagonista persegue um coelho branco – white rabbit em inglês – até chegar ao país das maravilhas. No episódio, Jack persegue o fantasma do pai ilha a dentro.

⁶ Em seu texto, Balogh traça um paralelo entre a serialização da narrativa em literatura e no audiovisual.

espectadores entre episódios. Ao contrário do cinema, onde o clímax é resolvido ao final do terceiro ato, ou da ficção seriada tradicional, onde o vilão da semana é derrotado no fim, cada episódio de *Lost* costuma terminar, em geral, à beira de uma grande revelação ou confronto.

As classificações de Machado, porém, não são suficientes para entender a estrutura de *Lost*. Para tanto, iremos utilizar o trabalho de Omar Calabrese, autor utilizado pelo próprio Machado em seu texto, e sua estética da repetição. Calabrese afirma que a repetição, ou seja, a exibição frequente (semanal, no caso de *Lost*), constitui uma nova forma de arte, que difere da distribuição cinematográfica.

3.2. ESTÉTICA DA REPETIÇÃO

Com esse tipo de estrutura, é difícil definir em *Lost* quem é o protagonista, o herói. A narrativa carrega durante seu percurso inúmeras referências ao conflito dual, seja com citações de jogos como o gamão, símbolos como o ying e yang e o próprio conflito eterno entre os sobreviventes, mas não de forma a fixar os personagens do “bem” e do “mal”. Como disse Omar Calabrese ao examinar *Bonanza*:

Em suma, as variáveis são de facto muito independentes na iconologia bonanziana. Por outro lado, o modo temático e o narrativo são extremamente libertos de vínculos. Por exemplo, os papéis que personificam o bem e o mal estão constante redefinição. (CALABRESE, 1994, pp. 52 e 53).

Calabrese, ao contrário do que se pensa sobre a serialização e repetição, que se opõe ao que é “original e artístico, vem afirmar que a produção seriada da televisão nos permite pensar numa coisa nova, uma espécie de ‘estética da repetição’, baseada na dinâmica que brota da relação entre os elementos invariantes e os variáveis” (MACHADO, 2005, p. 90). Segundo ele, o senso comum dita que a “obra de arte é obra de arte quando é irrepitível” (CALABRESE, 1987, p. 42), isto é, tem valor pela sua unicidade e originalidade. Entretanto, ele considera essa aceção:

Confusa: porque aquela atitude, não só é idealista, mas sobrevive em muitas outras posições filosóficas, tende a sobrepor, sem distinguir, diversas aceções de repetitividade. Ultrapassada: porque a atitude de

idealização da unicidade da obra de arte foi sem dúvida subvertida pelas práticas contemporâneas, que já nos anos, com a invenção dos múltiplos, davam o golpe de misericórdia no mito do original, e que com muitas realizações apelidadas de ‘pós-modernas’ exaltam a citação ou o *pastiche*. Finalmente, inadequada: porque o preconceito impede que se reconheça o nascimento de uma nova estética, a estética da repetição. (CALABRESE, 1987, p. 42)

É importante notar o que Calabrese fala sobre as realizações “pós-modernas” e *pastiche*. No pequeno documentário *The Genesis of Lost*, que se encontra nos extras do DVD da primeira temporada de *Lost*, o ex-presidente de entretenimento da ABC TV, Lloyd Braun, explica que a idéia inicial era criar um seriado inspirado no filme *O Náufrago* (*Cast-Away*, Robert Zemeckis, 2000). Já a revista Super Interessante afirma que a idéia as primeiras versões do roteiro procuravam misturar o livro *O Senhor das Moscas*⁷ (*Lord of the Flies*), de William Golding, com o reality show *Survivor*⁸. Em discussão com o autor Stephen King, os criadores de *Lost* também afirmam que o trabalho era bastante derivativo do seu livro *A Dança da Morte* (*The Stand*), em termos de caracterização de personagens e estrutura⁹. Além disso, o seriado é repleto de referências a livros, mitologia e cultura pop. Boa parte das ruínas da ilha, por exemplo, é de construção egípcia (figura 1), assim como o monstro que aterroriza os personagens.



Figura 1 - ruínas egípcias na ilha de *Lost*: painel com o monstro de fumaça e o deus Anúbis

Ao falar de repetição em seriados, Calabrese separa cinco casos de estrutura narrativa. O primeiro deles, que ele chama reprodução, é representado por *Rin-tin-tin*

⁷ No livro, um grupo de crianças a bordo de um avião que foge da Segunda Guerra Mundial cai numa ilha sem que nenhum adulto sobreviva.

⁸ No programa, os competidores executam tarefas em algum ambiente longe da civilização. Conforme a realização dos desafios são conferidos pontos. O ganhador recebe um prêmio em dinheiro. No Brasil, o programa foi realizado pela Rede Globo com o nome de *No Limite*.

⁹ <http://www.ew.com/ew/article/0,,1562722,00.html> em 21/11/2010.

(The Adventures of Rin Tin Tin, William Beaudine, Robert G. Walker e Douglas Heyes, 1954) e *Lassie* (Bonita Granville, 1954). “As fórmulas de cada um dos episódios são deveras rígidas” (CALABRESE, 1994, p. 51): o herói e sua equipe se mantêm fixos e os vilões são variantes e o episódio é calcado no embate bem contra o mal. O herói deve sempre resolver uma situação causada pelo vilão.

O segundo modelo é baseado em *Zorro* (1957) e *Ivanhoé* (Ivanhoe, Richard Thorpe, 1952). Apesar de manter uma estrutura semelhante ao primeiro caso, ambos são baseados em obras anteriores ao programa de televisão. Isso confere aos personagens um passado e um futuro e imbuindo certa temporalidade a série. Além disso, o universo do produto provém de uma obra acabada, conferindo estabilidade aos cenários e personagens.

O terceiro caso, exemplificado por *Bonanza* (David Dortort e Fred Hamilton, 1959), apresenta um episódio que tem final, ou seja, a situação é solucionada, mas que mantém um vínculo com os episódios anteriores e futuros. Deste modo, se o espectador deixa de assistir a um episódio, apesar de entender a trama do episódio seguinte, ele perde parte da história como um todo. O seriado permite também evolução dos personagens e de sua própria estrutura, como foi citado anteriormente.

Colombo (Columbo, Richard Levinson e William Link, 1971) representa o quarto modelo. Nela, o crime e culpado são apresentados no início do episódio e o desenvolver mostra como o detetive Colombo deve encontrar as pistas que levarão ao criminoso. A história é sempre a mesma, mas com inúmeras variáveis, como o tipo de crime e a arma utilizada. A variação de diretor também confere sempre um novo tipo de interpretação a cada novo episódio.

Lost, porém, lembra mais o quinto caso definido por Calabrese, que ele baseia na série norte-americana *Dallas* (David Jacobs, 1978). Ao mesmo tempo em que representa um espaço de tempo grande, virtualmente toda a vida dos seus personagens, da infância até o momento do acidente e o que se sucede além, cada episódio destaca um período curto de tempo, seja de algumas horas ou de alguns dias. Assim, ao mesmo tempo em que temos episódios centrados em Jack, o “líder” dos sobreviventes e o “suposto” lado do bem, temos também episódios inteiros dedicados, com flashback, por exemplo, a Benjamin Linus, o líder do povo nativo da ilha, que serve como antagonista aos sobreviventes.

Além dos cinco modelos apresentados, temos também três principais tendências as quais as narrativas podem ser atreladas, reunidas por Machado, de acordo com a obra de Calabrese. À primeira delas, as variações em torno de um eixo temático – histórias diferentes a cada episódio, mas que no fundo apresentam sempre o mesmo tema ou situação –, *Lost* só pode ser vinculada se pensarmos que as histórias de cada um dos personagens, apesar de diferentes, giram em torno dos mesmos temas, como por exemplo, conflitos com os pais, dualidade, a necessidade de se destacar, fé, culpa, etc. Porém, *Lost* conta a história dos sobreviventes do voo 815 da Oceanic Air, o que significa que um episódio nunca será independente do outro.

De acordo com a segunda tendência das narrativas seriadas de Calabrese, a metamorfose dos elementos narrativos, podemos afirmar, até certo ponto e conforme apontou Machado, que “a história acabada em cada episódio, a história aberta da série e um modelo intermediário que consiste e uma história aberta para um número definido de capítulos” (MACHADO, 2005, p. 93) formam diferentes níveis narrativos e temporais. No capítulo citado anteriormente, *White Rabbit*, Jack propõe-se a procurar uma fonte de água potável após reclamações dos outros sobreviventes sobre como adquirir água. O incentivo de Jack para realizar essa busca na floresta foi uma visão que ele teve de seu pai, já morto. Ele acaba perseguindo o fantasma pela floresta, que leva a uma série de cavernas perto de uma lagoa. Nessas cavernas, Jack encontra o caixão de seu pai. O *flashback* do episódio explica, após mostrar sua relação difícil desde a infância, que o pai de Jack, Christian, viajara à Austrália após uma briga dos dois, e Jack fora atrás dele apenas para encontrar o pai morto. O avião que caiu na ilha estava carregando Jack e o corpo do pai de volta a Los Angeles. O caixão encontrado nas cavernas, porém, está vazio. O episódio não propõe uma resolução para a relação difícil entre os dois. Ele apenas a apresenta e resolve a mini-trama da água potável para os sobreviventes. Existe uma espécie de fechamento para a situação, no sentido de completar um pequeno passo na jornada de sobrevivência na ilha, mas esta faz parte de um arco muito maior que são os eventos que aconteceram ao longo de todas as temporadas. O relacionamento de Jack e seu pai também continua sendo esmiuçado continuamente até o final da série, sendo a razão principal para o qual Jack pode ser considerado um dos “perdidos” da série.

Enquanto assistimos uma espécie de “aventura” em uma ilha mística na linha de tempo principal de *Lost*, a essência da trama está na construção dos seus personagens.

Ao longo dos episódios, passamos a conhecer seus passados e descobrir que, cada um a sua própria maneira, tinha construído para si uma existência trincada, fosse com uma relação ruim com o pai, uma esposa divorciada ou um passado na guerra. Mais do que isso, a existência dessa ruptura na vida de cada personagem fez com que, por fim, todos estivessem no vôo 815 da companhia Oceanic Air em 22 de setembro de 2004.

Após o acidente, conforme vão resolvendo os problemas de sobrevivência na ilha e uma possível possibilidade de resgate, vemos os sobreviventes criarem relações entre si e, pouco a pouco, consertarem suas falhas. Tudo isto está envolto no ambiente sinistro da ilha. Localizada, conforme os personagens, sempre em “algum lugar do Pacífico Sul”, ela está fora da área de resgate do acidente, por uma falha de comunicação do avião à hora do acidente. Logo na primeira noite, ouvimos ao longe o som do que mais tarde viria a ser conhecido por o “monstro de fumaça”, um ser constituído apenas de fumaça que aterroriza os sobreviventes sempre que eles se aventuram na floresta. Ao explorar mais a fundo a ilha, os personagens encontram mais e mais mistérios: uma quantidade de estações científicas abandonadas, uma sobrevivente francesa perdida na ilha durante dezesseis anos, ruínas egípcias da antiguidade e um povo nativo extremamente hostil que se infiltra como sobreviventes do acidente e raptam as pessoas a noite. No quarto episódio da sexta temporada, *The Lighthouse*, Jack e Hurley encontram um farol marítimo de arquitetura egípcia. Jack se espanta ao perceber que o farol nunca fora avistado antes, enquanto o outro responde apenas que talvez eles não o tenham visto porque não estavam procurando.

Esse estilo de roteiro que permeia o seriado durante suas seis temporadas ajuda a entender que o ambiente “mágico” onde se encontram os personagens é meramente simbólico. Conforme eles se aprofundam mais nos mistérios do lugar e nas interações entre si, novos símbolos são descobertos. De acordo com Campbell, “através dos contos maravilhosos, [...] é dada uma expressão simbólica aos desejos, temores e tensões inconscientes que se acham subjacentes aos padrões do comportamento humano” (CAMPBELL, 2007, p. 251). Os roteiristas do seriado, Damon Lindelof e Carlton Cuse, dizem à *Lost Encyclopedia*:

Era extremamente importante para nós mantermos a qualidade interpretativa do programa. E mesmo que em momentos seja difícil

entender as peças por si mesmo, o programa era chamado LOST (Perdidos) por uma razão.¹⁰ (TERRY e BENNET, 2010, p. 9)

Em entrevista ao site Lostpedia, David Fury – um dos roteiristas da primeira temporada – relaciona o sobrenatural monstro de Lost com o filme clássico de ficção científica *O Planeta Proibido* (Forbidden Planet, Freddie M. Wilcox, 1956):

Metaforicamente, o monstro era a grande ameaça desconhecida, o perigo iminente ao virar de uma esquina que potencialmente assombra a todos nós... Muitos pensavam nele como o monstro do id, como no filme *O Planeta Proibido*¹¹ – que talvez tivesse uma aparência diferente para cada um que o visse. O pensamento mais tangível, como explicado mais tarde por Rousseau¹², era de que ele funcionava como um sistema de segurança configurado pelos criadores/antigos moradores da ilha... Para Locke¹³, claramente, o Monstro era a “alma” da ilha responsável pelo seu milagre.¹⁴

O que podemos entender dessas colocações é que o espectador é mantido tão perdido quanto os personagens para que entenda essa reflexão e que investigar os mistérios da ilha é investigar o subconsciente misterioso de cada indivíduo. O suspense do seriado é um recurso narrativo de submersão na trama. Basicamente, as pessoas estarem perdidas em uma ilha é uma grande analogia para o quanto elas estão perdidas em suas próprias vidas.

É importante notar que apresentação dos personagens é bastante arquetípica e que seus nomes são importantes peças para revelar o seu papel. Jack, por exemplo, é visto logo de início como o herói. Tão logo abre os olhos no começo do primeiro

¹⁰ Tradução do autor. Texto original: “It was incredibly important to us to maintain the purposeful interpretative quality of the show. And although it is frustrating at times to puzzle things out for yourself, the show was called LOST for a reason.”

¹¹ No filme *O Planeta Proibido*, uma equipe de astronautas é atacada por um gigantesco monstro invisível. Eventualmente, eles descobrem uma máquina colossal no subsolo do planeta que tem o poder de materializar pensamentos e que era operada clandestinamente por um cientista ermitão. Os monstros do id – o subconsciente –, sendo entidades fora do controle mental do cientista, também tomavam forma, fugindo do seu controle.

¹² Rousseau era uma personagem francesa perdida há 16 anos na ilha de Lost, à época do acidente.

¹³ Descobrimos, através dos flashbacks no episódio quatro da primeira temporada (Walkabout) que John Locke tinha a espinha fraturada e andava em uma cadeira de rodas até o acidente. Na ilha, porém, ele pode caminhar normalmente.

¹⁴ http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lostpedia_Interview:David_Fury em 17/11/2010. Texto original: Metaphorically, the Monster was just the great unknown threat, the imminent danger around the corner that potentially haunts us all... Some thought of it as a monster of the id, much like in Forbidden Planet – that maybe it appeared differently to everyone who saw it. The most tangible thought, as explained later by Rousseau, was that it functioned as a security system set up by the Island’s creators/early residents... For Locke, clearly, the Monster was the ‘soul’ of the Island that was responsible for his ‘miracle.’ Tradução do autor.

episódio, começa a correr pela praia salvando os sobreviventes do acidente. Jack é médico, portanto, logo se torna o sobrevivente mais importante. Seu nome completo é Jack Shepard, sendo este uma variante do inglês shepherd – pastor. John Locke, em uma utilização radical de analogia, é um crente ferrenho nos poderes da ilha e acredita que ela representa uma chance de vida nova para todos, onde seu passado pode ser totalmente apagado. É uma comparação direta com o princípio da *tabula rasa*, do John Locke da vida real: em seu “Ensaio acerca do entendimento humano”, ele afirma que cada pessoa nasce sem qualquer conhecimento e que sua personalidade é construída a partir das experiências adquiridas ao longo da vida¹⁵. O iraquiano Sayid Jarrah, ex-guarda republicano no Iraque e torturador, é tomado por terrorista no primeiro episódio. Kate Austen é o interesse romântico de Jack tão logo é apresentada, apenas para revelar mais tarde que foi condenada pelo assassinato do pai: a *femme fatale*.

A partir dessa apresentação superficial de cada um deles, os roteiristas vão construindo um passado intrincado para cada um que, obviamente, acabam se entrelaçando. É comum vermos tal evento com tal personagem acontecer em tal episódio para descobrirmos, mais tarde, que ele foi causado por algum outro personagem no mesmo lugar, na mesma hora, sem que ambos tenham sequer se conhecido. Por exemplo: antes de embarcar no voo 815, Jack encontra uma ex-policia, Ana Lucia, e combina de encontrá-la mais tarde no avião para um drink. Episódios além, assistimos Ana Lucia contratada como segurança para Christian Shephard em sua ida para a Austrália. Ou seja: Ana Lucia estava envolvida com o evento que levou o pai de Jack à sua morte, conheceu Jack mais tarde sem saber quem era e acabou por encontrá-lo novamente na ilha, quarenta e oito dias depois do acidente.

Esse entrelaçamento de tramas está diretamente ligado a terceira tendência apontada por Calabrese e a que mais se aproxima ao padrão de *Lost*. Segundo Machado,

um entrelaçamento de um enorme número de situações paralelas ou divergentes, gerando como resultado uma complexa trama de acontecimentos não necessariamente integrados. Embora esse modo de engendramento narrativo possa ser encontrado também na literatura e no cinema, foi sem dúvida a televisão que lhe deu maior consequência, em razão principalmente da longa duração dos programas, que torna inevitável o florescimento de tramas paralelas, e em razão também das características do processo produtivo (a produção se dá ao mesmo tempo que a recepção, ou com uma pequena diferença de tempo), que permite incorporar ao programa os acidentes

¹⁵ <http://educacao.uol.com.br/biografias/ult1789u621.jhtm> em 21/11/2010.

do acaso e as demandas da audiência, através da expansão, enxugamento ou supressão de tramas paralelas. (MACHADO, 2005, pp. 94 e 95)

Por fim, chegamos à conclusão de que, assim como qualquer produto televisivo, em *Lost* as três modalidades não ocorrem de forma “pura”:

elas se contaminam e se deixam assimilar umas pelas outras, em graus variados, de modo que cada programa singular, se não for estereotipado, acaba por propugnar uma estrutura nova e única. A riqueza da serialização televisiva está, portanto, em fazer dos processos de fragmentação e embaralhamento da narrativa uma busca de modelos de organização que não sejam apenas mais complexos, mas também menos previsíveis e mais abertos ao papel ordenador do acaso. (MACHADO, 2005, p. 97)

Assim, conforme mergulhamos na narrativa de *Lost*, cada vez mais identificamos sua construção como própria do seu universo. O conjunto de temas, referências e estilos constrói sua própria linguagem e define a forma dos episódios futuros continuamente.

3.3. LINGUAGEM AUDIOVISUAL

De acordo com Machado (2005, p. 87),

A recepção da televisão em geral se dá em espaços domésticos iluminados, em que o ambiente circundante concorre diretamente com o lugar simbólico da tela pequena, desviando a atenção do espectador e solicitando-o com muita frequência. Isso quer dizer que a atitude do espectador em relação ao enunciado televisivo costuma ser dispersiva e distraída grande parte das vezes. Diante dessas contingências, a produção televisiva se vê permanentemente constrangida a levar em consideração as condições de recepção e essa pressão acaba por se cristalizar em forma expressiva. Um produto adequado aos modelos correntes de difusão não pode assumir uma forma linear, progressiva, com efeitos de continuidade rigidamente amarrados como no cinema, senão o telespectador perderá o fio da meada cada vez que sua atenção se desviar da tela pequena.

Lost, porém, faz parte de uma nova geração de programas televisivos que não está presa ao modelo configurado por Machado. Primeiro porque seu padrão estético não obedece às normas da televisão. Segundo, porque o próprio meio televisivo vem

mudando muito nos últimos anos. O autor descreve o modelo tradicional da estética televisiva:

a televisão, paradoxalmente, é um meio bem pouco ‘visual’ e o uso que ela faz das imagens é, salvo a exceções de honra, pouco sofisticado. Herdeira direta do rádio, ela se funda primordialmente no discurso *oral* e faz da palavra sua matéria-prima principal. [...] A maioria esmagadora dos programas se funda na imagem prototípica de uma *talking head* (cabeça falante) que serve de suporte para a fala de algum protagonista. (MACHADO, 2005, pp. 71 e 72)

Ao contrário disso, a linguagem visual de *Lost* é extremamente precisa e estilizada. Ela não se prende ao primeiro plano do protagonista, mas dá amplo espaço aos planos gerais e se aproxima muito mais à linguagem cinematográfica. Um exemplo disso é a maneira como diferencia, apenas visualmente, os eventos que se passam no presente, na ilha, e os momentos passados nos flashbacks. Não há qualquer informação escrita ou falada para que o espectador possa distinguir as duas linhas de tempo. A diferença está basicamente na fotografia: os planos da ilha, em geral, são quentes e tropicais, com tensão, steady-cam, e mesmo com a utilização proposital de tremores e imagens desfocadas; nos flashbacks, a imagem é mais fria, limpa, mais calcada em tripés e travellings.



Figura 2 - Planos gerais na ilha e no flashback

3.4. CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA E DE CONTEÚDO

Embora a expansão tecnológica utilizada pelos produtores de *Lost*, a ponto de transbordar a tela da televisão e contagiar a internet e a literatura, não seja essencial para a pesquisa, este ponto serve para ilustrar um pouco de como a trama do seriado é

complexa. Ela ultrapassa o roteiro dos episódios e ganha vida própria, criando um universo vivo com suas próprias regras.

A complexidade da trama exige atenção do espectador, não permitindo que um capítulo seja perdido. Dessa forma, *Lost* abriu espaço para discussões em fóruns de internet e desencadeou a distribuição de produtos audiovisuais na internet. Por causa disso, o canal pago AXN, que em 2004 demorava mais de um mês para passar um episódio de *Lost* no Brasil, após sua estréia nos EUA, passou a exibir o programa no dia seguinte, com medo de que a audiência diminuísse. De acordo com o especial *O Fim de Lost*, da revista *Super Interessante*, mais de 30 mil arquivos de legenda por episódio eram baixados da internet. Além disso, a partir da segunda temporada, a própria rede americana ABC passou a disponibilizar os episódios de graça no seu site.

Esse processo de convergência, conforme afirma Henry Jenkins (2008, pp. 27 e 28), “representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos midiáticos”. Isso quer dizer que, não só os usuários de internet tiveram fácil acesso aos episódios, como também permitiu aos produtores utilizar novos processos midiáticos. Eles puderam expandir seu universo de uma forma que não seria possível apenas em uma série de televisão. É exatamente o que diz Carlton Cuse em uma entrevista ao site *buddytv.com*:

É tangencial ao programa, mas mantém relação com ele. Sentimos que a experiência internet era uma maneira que tínhamos de expor a mitologia de uma maneira que não seria possível no seriado. Digo, porque é uma parte da mitologia que não afeta a vida dos personagens ou a existência na ilha. Criamos com a intenção de entender o mundo do seriado que estaria sempre sob a água, como na metáfora do iceberg, e a internet nos deu uma chance de revelá-la.¹⁶

Em primeiro lugar, eles revelam, muito lentamente, os mistérios da mitologia de *Lost*. Então, espalham pistas pela internet. Um exemplo disso são os ARGs (Alternative Reality Games, ou jogos de realidade alternativa), onde os espectadores são convidados a buscar pistas sobre a trama do seriado em sites da internet, como se fosse na vida real.

¹⁶ <http://www.buddytv.com/articles/lost/buddytv-interviews-losts-damon-4766.aspx> em 22/11/2010. Tradução do autor. Texto original: “...it’s tangential to the show but it’s not unrelated to the show. We sort of felt like the Internet Experience was a way for us to get out mythologies that we would never get to within the show. I mean, because this is mythology that doesn’t have an effect on the character’s lives or existence on the island. We created it for purposes of understanding the world of the show but it was something that was always going to be sort of below the water, sort of the iceberg metaphor, and the Internet Experience sort of gave us a chance to reveal it.”

Em um deles, o *The Lost Experience*, o usuário descobria vídeos feitos por uma mulher chamada Rachel Blake. Ela investigava e publicava na internet informações sobre a *Hanso Foundation*, que era a investidora da *Dharma Initiative*, grupo de cientistas que investiga a ilha no seriado. Os vídeos eram produzidos para se parecerem como uma investigação real por parte da personagem Rachel Blake (figura 3). Esse processo instigou ainda mais as discussões em fóruns da internet, fazendo com que os espectadores, interessados, criassem suas próprias teorias sobre a ilha e fornecendo alguma forma de feedback aos produtores.

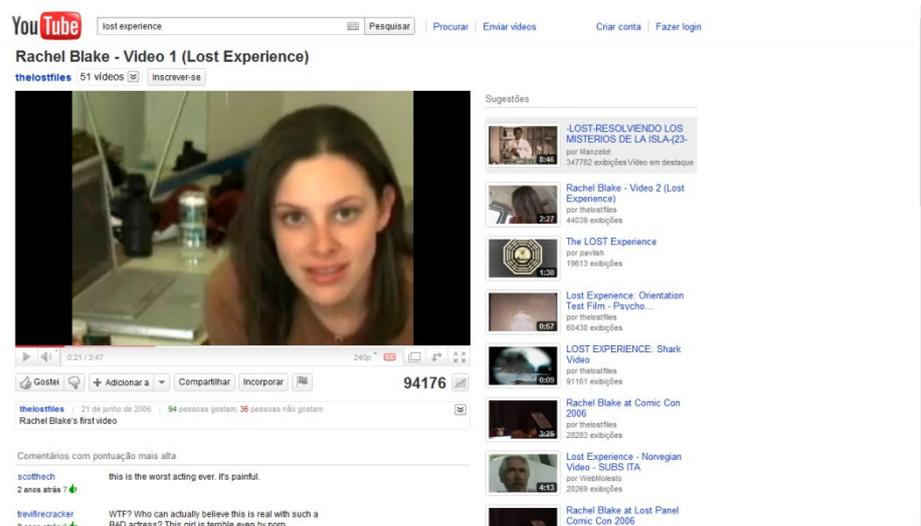


Figura 3 - um dos vídeos do ARG *The Lost Experience* transmitido pelo Youtube.com

Jenkins diz que cada pessoa constrói, em sua cabeça, a própria mitologia a partir das peças que são colhidas de sua experiência. Como a quantidade de informações é demasiada para apenas um indivíduo, a discussão tornou:

o consumo em processo coletivo. [...] Nenhum de nós pode saber tudo; cada um de nós sabe alguma coisa; e podemos juntar peças, se associarmos recursos e unirmos nossas habilidades. A inteligência coletiva pode ser vista como uma fonte alternativa de poder midiático. (JENKINS, 2008, p.)

Além da internet, a produção de *Lost* lançou em 2008, entre a terceira e quarta temporadas, um jogo de vídeo-game chamado *Lost: Via Domus*, em que o jogador assume o papel de um dos sobreviventes da ilha que não aparece no seriado. Assim, o espectador tem a possibilidade de explorar o ambiente do seriado por si mesmo. No episódio intitulado *Two for the Road*, da segunda temporada, o personagem Sawyer é visto lendo um manuscrito com o nome de *Bad Twin*. Em 2006 foi realmente lançado

um livro com esse nome, que foi supostamente escrito por um dos sobreviventes. Esse livro, inclusive, era citado em *The Lost Experience*.

3.5. LINHA DE TEMPO DA NARRATIVA

Veremos a seguir um breve resumo dos eventos de cada uma das temporadas de Lost. O intuito é esclarecer melhor a história em razão da análise a ser feita no capítulo 4.

3.5.1. PRIMEIRA TEMPORADA

Compreende vinte e quatro episódios exibidos originalmente de 22 de setembro de 2004 a 25 de maio de 2005 nos Estados Unidos. Ela é apresentada no formato clássico de Lost: em primeiro plano a ação principal na ilha e no segundo, o flashback de um personagem principal, exceto nos episódios primeiro e segundo (*Pilot Part 1* e *Pilot Part 2*), onde os *flashbacks* mostram eventos durante o voo, exatamente antes do acidente, e durante. O episódio final (*Exodus Part 1* e *Exodus Part 2*) também é duplo.

Na trama geral da temporada, além de apresentar os personagens principais, temos a chegada na ilha através do acidente aéreo e a subsequente exploração da ilha, e rapidamente a percepção de que a ilha contém uma natureza misteriosa. O monstro é apresentado logo no episódio piloto, mas apenas as árvores que ele destrói em seu caminho são vistas, não o monstro. Um grupo de pessoas nativas, apelidado de “os Outros”, também é apresentado. Um deles se infiltra no grupo como um dos sobreviventes e rapta uma das mulheres, que está grávida. Por fim, a mulher consegue escapar e os sobreviventes matam o hostil.

Os personagens precisam superar suas diferenças e conviver entre si, sob a liderança relutante de Jack. Eles se dividem em um grupo que vai morar nas cavernas, no interior da ilha, perto da água potável, com Jack, e outro que fica na praia, a espera de resgate. A temporada apresenta o conceito de que sem manterem-se juntos, não

existe chance de sobrevivência, com a expressão “*Live together, die alone*” (viver juntos, morrer sozinhos), que é repetida durante toda a série. Também vai demarcando a separação de Jack como um homem da ciência – enfatizada pelo fato de Jack ser um cirurgião – e Locke como um homem de fé, pois chegou como paraplégico na ilha e se curou milagrosamente. Um dos personagens, Michael, começa a construção de uma barca, com a intenção de tirar seu filho Walt o mais rápido possível da ilha. O iraquiano Sayid, após encontrar um pedido de ajuda com a voz de uma mulher falando francês, descobre que a transmissão vem da ilha. Portanto, existe energia na ilha. Assim, ele percorre o litoral em busca da fonte e acaba encontrando a francesa, chamada Danielle Rousseau, que está perdida na ilha há dezesseis anos. Ela teve sua filha recém nascida na época, Alex, roubada pelos Outros.

Durante as explorações da ilha e busca por comida, os personagens encontram, enterrada no chão, um tipo de escotilha com a palavra “quarentena” na porta. Após muito trabalho e a morte de dois personagens, o grupo consegue abrir a porta da escotilha com dinamite. A temporada termina com o grupo olhando para a entrada escura da escotilha, o gancho para a próxima temporada.

É importante notar que, apesar de haver uma rivalidade entre Jack e Sawyer pelo afeto de Kate e por maior poder no acampamento, no final da temporada a tensão maior é mantida entre Jack e Locke. Isso porque Jack, um médico, é invariavelmente um “homem da ciência”, enquanto Locke é um “homem de fé”. Isso leva o segundo a agir de maneira incompreensível muitas vezes, desafiando o raciocínio lógico do primeiro. Um exemplo disso é a insistência de Locke em abrir a escotilha, enquanto Jack se preocupa em manter todos em segurança.

3.2.2. SEGUNDA TEMPORADA

Com a mesma configuração da temporada anterior, foi ao ar de 21 de setembro de 2005 a 24 de maio de 2006. Começa exatamente do ponto onde foi deixada no último episódio, com os personagens entrando na escotilha. Descobre-se que ela é uma estação científica de uma antiga organização chamada *Dharma Initiative*, desativada desde os

anos 80. Essa estação específica, porém, manteve-se ativa, e dentro dela um homem chamado Desmond apertava um botão a cada 108 minutos, com o objetivo de “salvar o mundo”. Desmond acaba fugindo e os sobreviventes passam a frequentar a estação e apertar o botão. Eventualmente, os personagens chegam à conclusão que o botão é um dispositivo de segurança relacionado à liberação de um bolsão de energia magnética.

Michael parte em sua balsa com Walt, Jin e Sawyer, apenas para descobrir que não é possível sair da ilha por mar. Por mais que eles naveguem, acabam voltando sempre para a ilha. Em um pequeno barco, os Outros abordam Michael e raptam Walt, além de destruir a balsa.

Do outro lado da ilha, os sobreviventes da cauda do avião, capturam Michael e os outros dois, pensando se tratar dos Outros. Depois de convencerem que estavam todos no mesmo vôo, Jin e Sawyer os guiam até o acampamento principal. Michael foge para procurar Walt. Enquanto isso, o líder dos Outros, Benjamin Linus, é capturado e mantido prisioneiro na escotilha.

Michael faz um acordo com o Outros: ele deve libertar Benjamin em troca de Walt. Michael volta ao acampamento, mata a mulher que estava de guarda na escotilha e liberta Benjamin. Depois ele convence os outros sobreviventes de que Benjamin conseguiu escapar sozinho e que um grupo deveria ir com ele recuperar Walt. Assim, Jack, Kate, Sawyer, Hurley e Michael vão até a fronteira dos outros. Lá, Walt é devolvido a Michael e ambos são mandados para fora da ilha. O restante do grupo é levado prisioneiro com exceção de Hurley, que é mandado de volta com a mensagem de que os Outros não fossem mais importunados.

Ao mesmo tempo, Locke perde a sua crença na ilha e pára de apertar o botão. A estação da escotilha começa a se destruir pelo magnetismo e nos últimos segundos Desmond aparece e usa o mecanismo de auto-destruição.

3.2.3. TERCEIRA TEMPORADA

A temporada foi ao ar de 4 de outubro de 2006 a 23 de maio de 2007, com 22 episódios. Jack, Kate e Sawyer são levados prisioneiros dos Outros e descobrem que eles vivem em casas com eletricidade, estações médicas e outros confortos. Enquanto uma mulher chamada Juliet tenta criar algum vínculo emocional com Jack, Kate e Sawyer tentam fugir. Enfim, Jack descobre que Benjamin tem um tumor maligno na coluna em estágio avançado. O plano de Benjamin era que Jack se aliasse aos Outros e o operasse por vontade própria. Jack opera Benjamin, mas exige que Kate e Sawyer sejam libertados. A filha de Rousseau, Alex, já adolescente, auxilia os dois na fuga.

Eles retornam ao acampamento dos sobreviventes e, após alguns dias, Kate parte com mais alguns companheiros para resgatar Jack, apesar do pedido de que não voltasse. Quando chegam à vila dos Outros, eles testemunham Jack convivendo com eles pacificamente. Kate descobre que Jack havia fechado um acordo com Benjamin e seria mandado para casa por um submarino. Locke, após testemunhar os eventos na escotilha, e com sua fé restaurada, explode o submarino, incapacitando qualquer de sair da ilha. De acordo com ele, todos estão ali por alguma razão e não podem ir embora.

Enquanto Jack e Kate são mandados de volta aos sobreviventes do vôo Oceanic 815, juntamente com Juliet, que agora é considerada uma traidora dos Outros, Locke é convidado a integrar o grupo, pois ele é “especial”. De acordo com Benjamin, os Outros respondem a um grande homem, chamado Jacob, e é ele quem recebe as instruções e passa para o resto do grupo (a captura de Jack, Kate e Sawyer teria sido executada a mando dele). Locke pede para ver Jacob. Contrariado, Benjamin o leva até uma cabana e Locke, lá dentro, escuta uma voz pedindo ajuda. Depois, Benjamin guia Locke até uma vala e dá um tiro nele, abandonado para morrer. Para o espanto de Benjamin, Locke é curado pela ilha e volta à companhia dos Outros, dias depois.

No acampamento dos sobreviventes, Juliet avisa que os Outros pretendem raptar todas as mulheres durante a noite, com a esperança de que algumas estejam grávidas. Enquanto isso, um cargueiro, o Kahana, se aproxima da ilha e manda um helicóptero com uma equipe para raptar Benjamin Linus. Os sobreviventes fogem em direção à antena de transmissão para mandar um SOS para o barco.

3.2.4. QUARTA TEMPORADA

A quarta temporada tem apenas 14 episódios em decorrência da greve de roteiristas que aconteceu em 2007 nos Estados Unidos. Entretanto, a produção do seriado percebeu que menos episódios por temporada era benéfico em termos de narrativa, com menos episódios irrelevantes para a trama e o modelo foi mantido até o final da série. Portanto, a partir de 2007, *Lost* tornou-se um seriado *mid-season*¹⁷.

Nesta temporada temos uma inovação: o personagem central de cada episódio ganha um *flashforward*, o contrário de um *flashback*. Isso quer dizer que, ao mesmo tempo em que os vemos se esforçando para escapar da ilha, os eventos mostrados fora da ilha são suas vidas posteriores ao resgate. É neles que os personagens percebem que deixaram para trás algo importante de suas vidas e passam a reviver suas vidas vazias de antigamente. Esse período fora da ilha serviu como ferramenta para melhor entender a função da ilha. Sozinhos, sem as companhias uns dos outros, suas vidas permaneciam sem sentido.

A equipe de mercenários do Kahana desembarca na ilha atrás de Benjamin. Eles foram mandados por Charles Widmore, o antigo líder dos Outros que foi banido por Benjamin anos atrás e agora busca recuperar o controle da ilha. O líder dessa equipe instala uma bomba no navio cuja detonação está ligada aos seus batimentos cardíacos. Portanto, se ele morrer, o cargueiro explode. Os sobreviventes são transportados de bote para o barco e Jack procura o helicóptero e o piloto a fim de transportar mais pessoas para fora da ilha.

Enquanto isso, Locke encontra um homem que, para todos os fins é o pai de Jack. O “fantasma” explica para Locke que ele deve mover a ilha. Imaginando que se trata de uma instrução vinda de Jacob, Locke e Benjamin partem uma estação subterrânea chamada A Orquídea. Lá, eles encontram uma roda de madeira ligada à corrente eletromagnética da ilha que permite que ela seja movimentada pelo tempo e espaço. Benjamin vira a roda, mas a deixa fora do eixo. Em tese, Benjamin é levado a girar a roda para ser banido da ilha. Isso porque ele passou a usar os poderes de Jacob

¹⁷ Ao invés de começar em outubro, no início da temporada televisiva americana, os seriados *mid-season* cobrem a metade final da temporada, a partir de janeiro.

em proveito próprio. A lista que ele recebera, por exemplo, servia apenas para buscar os sobreviventes “candidatos” (mais sobre isso nas temporadas cinco e seis), mas Benjamin quis usar os talentos de Jack para operar sua coluna. Simbolicamente, ele perdeu o acesso aos poderes de cura da ilha (desenvolveu um câncer na coluna), enquanto Locke é curado quase instantaneamente. A partir daqui, Locke começa a tomar o lugar de Benjamin.

Entretanto, o objetivo maior de Benjamin ao mover a ilha é tirá-la do alcance de Charles Widmore. O girar da roda por ele faz com que a ilha comece a se movimentar no tempo e espaço, sumindo da realidade de 2004, no momento em que Jack e os outros escapavam de helicóptero. Antes de fazer isso, porém, Benjamin mata o líder da equipe, acionando a bomba – ele o fez porque esse homem havia matado a sua filha na tentativa de capturá-lo. Assim, Jack, Hurley, Sun, Desmond, Sayid, Kate e o filho de Claire, Aaron, escapam da ilha de helicóptero e assistem ela sumir diante de seus olhos, ao mesmo tempo em que o cargueiro é destruído pela bomba. Depois de alguns dias à deriva, eles são resgatados em uma praia de pescadores.

À imprensa, eles mentem e dizem que foram os únicos sobreviventes da ilha. Eles fazem isso para proteger Locke e os outros que ficaram pra trás com medo de embarcar no navio. Eles recebem da companhia aérea *Oceanic Air* uma grande indenização e retornam às suas vidas no mundo comum. Jack e Kate passam a morar juntos e começam um noivado que dura pouco tempo. No final da temporada, eles descobrem que Locke saiu da ilha para convencê-los a voltar, mas acaba morto antes de convencer qualquer um deles.

3.2.5. QUINTA TEMPORADA

A temporada foi ao ar de 21 de janeiro a 13 de maio de 2009, com 17 episódios. A temporada continuando com os *flashforwards* fora da ilha e os personagens que ficaram nela passam a pular no tempo, revisitando várias épocas, até que a ilha se estabiliza em 1977, quando Locke puxa a roda para sair da ilha. Os personagens Sawyer, Juliet e Miles, além do cientista Daniel Faraday se juntam à Dharma Initiative,

que nessa época ainda estava ativa. Aqui, eles conhecem o jovem Benjamin Linus, ainda com 12 anos.

Fora da ilha, passados três anos desde seu resgate, Jack e os outros são convencidos a voltar para a ilha com o caixão de Locke. Isso porque cada um deles chegou à conclusão de que ainda tinha assuntos pendentes lá. Kate, por exemplo, sentia-se culpada por criar o filho de Claire, e quer resgatá-la; Sun havia deixado para trás seu marido Jin. Ao aterrissarem na ilha, porém, Sun, Benjamin e alguns outros passageiros permanecem em 2007, enquanto Jack, Kate, Hurley e Sayid são transportados para 1977, onde se juntam à Sawyer na Dharma Initiative. Descobrimos, também, que pouco antes da viagem de volta, Benjamin assassinou Locke. Apesar disso, Locke aparece vivo na ilha em 2007 – embora seu corpo permaneça “duplicado” no caixão que veio na carga do avião. O Locke *vivo* guia Benjamin até o local onde Jacob realmente mora (dentro da estátua da deusa Taweret) e o convence a matá-lo.

Em 1977, o cientista Faraday cria a teoria de que, se eles explodirem uma bomba sobre o bolsão de energia da estação Cisne (que nessa época ainda está em construção), os eventos do futuro (2004) seriam anulados, alterando a história para que o avião 815 nunca tivesse caído na ilha. A temporada acaba com Jack jogando a bomba no poço da estação e a explosão.

Também vemos, pela primeira vez, Jacob em pessoa. Ele visita, em flashback, as vidas dos personagens principais em algum momento crucial de suas vidas, sugerindo suas opções de alguma forma. Por exemplo: Sawyer testemunhou o assassinato de sua mãe pelo pai quando era criança. No momento em que ele escreve uma carta de vingança para o responsável (um homem que teve um caso com sua mãe e roubou o dinheiro do seu pai), a tinta da caneta acaba. Jacob aparece, então, e o empresta uma nova. Assim, Sawyer é direcionado a continuar com sua vingança por Jacob.

3.2.6. SEXTA TEMPORADA

A temporada final de *Lost* foi ao ar de 2 de fevereiro a 23 de maio de 2010 e é formada por 16 episódios, sendo que o primeiro e último são duplos. Além de conter

episódios exclusivos para a explicação da mitologia da série, essa temporada traz uma novidade: em vez de *flashforwards* ou *flashbacks*, ela apresenta *flashsideways*. Nesse novo tipo de recurso narrativo, vemos, ao mesmo tempo, que a realidade normal na ilha, uma realidade paralela, onde o avião nunca caiu na ilha e os personagens seguem suas vidas normalmente sem se conhecerem. Entretanto, ao final da temporada, é revelado que essa realidade nada mais era que uma espécie de limbo, utilizado pelos sobreviventes para se encontrarem depois de suas mortes. O intuito dessa escolha foi mostrar que o tempo passado na ilha foi uma espécie de remendo para a vida de cada um deles. Jacob, o protetor da ilha, escolheu diversas pessoas com vidas ruins, solitárias, e os colocou no mesmo espaço, para que completassem umas às outras. Isso significa que a bomba acionada em 1977 só serviu para criar o vazamento na estação cisne, que eventualmente leva ao acidente do vôo 815. De qualquer maneira, Jack e os outros voltam a 2007 em decorrência da explosão.

O episódio 15 da temporada, intitulado *Across the Sea*, conta a história de Jacob. Muitos séculos atrás, na época do império romano, um navio naufraga próximo a ilha. Uma mulher grávida, chamada Claudia, nada até a praia para ser recebida por uma segunda mulher desconhecida. Ela auxilia Claudia no seu parto, mas esta, porém, dá a luz a gêmeos. Pedindo que o primeiro deles seja nomeado Jacob (um menino de cabelos loiros), ela diz que não escolheu nome para o segundo (um menino de cabelos escuros). A mulher sem nome então mata Cláudia com um golpe na cabeça e fica com as crianças para si.

Já na adolescência, Jacob é ingênuo, enquanto o menino sem nome é astuto, perigoso. Eles descobrem que existe um povo vivendo na ilha, mas a mãe afirma que eles devem ser evitados, porque são maus. Ela mostra aos meninos o coração da ilha: uma caverna além de um córrego com uma luz muito intensa. Ela afirma que essa luz é uma grande fonte de um poder cujo todos os homens trazem dentro de si. Mas ela precisa ser protegida porque os homens sempre anseiam por mais poder, e aquele que entrar na caverna sofreria um destino pior do que a morte. Jacob obedece e evita aquele povo, mas o menino vestido de preto não se conforma. Ele vai viver com os homens e acaba descobrindo que, apesar da mãe explicar que é impossível sair da ilha, através de bolsões de energia magnética, é possível ser transportado para além do mar. Ele começa a construção de uma roda de madeira que é conectada à corrente magnética da ilha. Ao

descobrir isso, a mãe destrói a vila e mata todos os homens, junto com a roda de madeira.

Furioso, o agora crescido homem de preto mata a mãe. Em vingança, Jacob o joga dentro da caverna. Assim, de lá, surge o monstro de fumaça que desde a primeira temporada assombrava os personagens de Lost (figura 4). Preso à força da ilha que o mantém como monstro, tudo o que o homem de preto deseja agora é fugir da ilha, e é a função de Jacob proteger a ilha e impedir que ele escape. Embora um irmão não possa matar o outro, o homem de preto jura encontrar uma forma de, um dia, assassinar Jacob.



Figura 4 - Jacob e o irmão transformado em monstro de fumaça

É dessa forma que descobrimos que Jacob criou uma medida de precaução: ele listou um grupo de pessoas cujas vidas eram miseráveis e fez com que elas fossem trazidas à ilha. Os sobreviventes do voo 815 nada mais são do que candidatos para o cargo de protetor da ilha, caso Jacob fosse morto. É isso que acontece no final quinta temporada. O monstro, ou homem de preto, tem o poder de se transformar em qualquer pessoa que já tenha morrido cujo corpo esteja na ilha. É ele, por exemplo, que aparece para Jack como o fantasma de seu pai na primeira temporada (o caixão estava no avião 815). O homem de preto se disfarça de Locke e convence Benjamin a assassinar Jacob. Benjamin obedece porque pensa assistir Locke voltar da morte, acreditando realmente que ele é especial, que tem um papel importante na ilha, enquanto ele mesmo, não.

Jacob aparece em espírito para Jack, Kate, Sawyer e Hurley e explica que um deles deve ser o voluntário para proteger a ilha. Jack aceita o cargo. Eles então levam

Desmond¹⁸ ao fundo da caverna do coração da ilha, onde existe uma piscina de água luminosa. Desmond retira uma pedra que impede a água de escoar para o fundo da terra. Assim, a energia se apaga, tornando o homem de preto mortal outra vez. Jack consegue matá-lo, mas infelizmente, a missão também lhe toma a vida.

4. A JORNADA DE JACK

Jack é o personagem que guia o espectador a partir do episódio piloto de Lost. O seriado começa com o abrir de olhos do médico na ilha e termina quando eles se fecham, com sua morte. Filmado basicamente sob o ponto de vista do personagem, o primeiro episódio mostra sua reação ante o acidente, tomando a liderança e resgatando os sobreviventes, e depois cobrindo sua incursão na floresta atrás do piloto do avião. É durante essa incursão que o monstro é introduzido na história.



Figura 5 - o primeiro e último planos de Lost: Jack abre os olhos no episódio piloto e fecha no episódio final

Contabilizando doze episódios (de um total de 121), Jack é o personagem com o maior número de flashbacks exclusivos. Eles cobrem boa parte de sua vida anterior à ilha. Formado em medicina pela University of Columbia, em Los Angeles, um ano antes do que o previsto, ele passou a trabalhar no St. Sebastian Hospital sob a chefia de seu pai. Por volta de 2001, ele atendeu e prestou cirurgia a uma paciente chama Sarah,

¹⁸ Os anos que passou na estação Cisne, que contém uma grande quantidade de eletromagnetismo, fizeram com que Desmond se tornasse muito resistente a esse tipo de força. Ele é o único que pode ir até o centro da piscina sem que seja morto.

vítima de um acidente de trânsito. A princípio, a cirurgia foi um fracasso, com a paciente perdendo os movimentos abaixo da cintura. Ao conversar com ela, entretanto, sobre a cirurgia, eles percebem que ela está curada. Meses depois Jack se casa com Sarah. Mais tarde, em 2003, Sarah começa um caso com um homem desconhecido e se separa de Jack. Obcecado em descobrir quem é o homem, Jack chega a desconfiar do próprio pai, Christian, que volta a beber em decorrência do conflito.

Após isso, em 2004, Jack substitui seu pai no meio de um procedimento cirúrgico, pois ele operava bêbado. Jack, então, denuncia o pai, fazendo com que ele perca sua licença para praticar medicina. Christian, que anos antes havia tido um caso com uma mulher na Austrália – do qual resultou a meia-irmã de Jack, Claire, que também estava no avião 815 –, parte para o país em busca de sua segunda família. Ao ser mal recepcionado, ele cai na bebida e eventualmente morre de infarto induzido por embriaguês, em um beco qualquer.

A pedido da mãe, Jack procura pelo pai na Austrália, apenas para descobrir pela polícia que ele estava morto. Com dificuldades de conseguir um voo de volta aos Estados Unidos, ele suplica ao atendente para que possa embarcar no voo 815, com a intenção de chegar ao funeral com o caixão o mais rápido possível.

4.1. A PARTIDA

4.1.1. O CHAMADO DA AVENTURA

O chamado de Jack pode parecer fácil de identificar se pensarmos no acidente como o fator único que o levou à ilha. Sem escolha quanto a atender ou não o chamado, ele foi arrancado de seu mundo comum, da viagem que o levaria de volta a Los Angeles, para o mundo mágico da ilha. Como médico, ao acordar, Jack imediatamente se pôs a atender todos os sobreviventes em perigo e, como líder natural, não teve receio de distribuir ordens em meio ao caos. Ele critica Boone por estar aplicando a respiração boca a boca errado a um homem desmaiado e o manda procurar uma caneta, depois manda Hurley tomar conta de Claire, por exemplo.

Mais tarde, ao pedir que Kate costure seu machucado, ele conta a história de como e sua primeira cirurgia quase deu errado porque ele teve muito medo: ao terminar o procedimento na coluna de uma jovem, ele acidentalmente rasga a bolsa espinhal, órgão onde os nervos se encontram na base da coluna. Se ele não costurasse em tempo suficiente, a paciente ficaria paralisada pelo resto da vida. Para superar a situação, Jack conta que, durante cinco segundos, deixou todo o medo tomar conta dele. Acabado o tempo, ele consertou a coluna da moça. É importante notar durante essa cena que Jack considera essa lição importante e, sendo o primeiro traço apresentado do personagem, uma característica definidora.

Porém, durante as temporadas quinta e sexta, descobrimos que a vida dos candidatos foi, de alguma forma, influenciada por Jacob para que acabassem chegando de alguma forma à ilha. Sabemos que, através do seu farol¹⁹, ele estava observando as vidas dos candidatos. Assim, vemos no episódio final da quinta temporada, chamado *The Incident*, o momento em que Jacob entrou em contato com cada um dos sobreviventes, alterando de alguma forma o caminho de suas vidas. Para Jack, o momento escolhido foi justamente essa primeira cirurgia.

O pai de Jack, também um cirurgião, estava supervisionando o procedimento. Quando Jack rompe a bolsa espinhal, é Christian quem manda Jack contar até cinco. Ao perceber a descrença de Jack perante a situação, ele diz:

Estou falando de você suturar a bolsa espinhal para que essa menina não fique paralisada pelo resto de sua vida. E só conseguirá fazer isso evitando o medo. Então, feche os olhos, conte até cinco e a conserte, Jack. Ou eu terei que fazer isso para você. (LOST, Temporada cinco, episódio 16)

Após a cirurgia, Jack reclama ao seu pai sobre ser desmoralizado frente toda a sua equipe. Jack afirma que, apesar de Christian não acreditar nele, a equipe precisa acreditar. Christian responde com uma pergunta: “Tem certeza de que sou eu que não acredito em você, Jack?” Fica claro aqui que, apesar de ser um pai rígido, Christian estava tentando, mesmo que de uma maneira deveras rigorosa, preparar Jack para os desafios de sua vida. Jack, porém, ao conviver com esse comportamento do pai, acaba interpretando seus medos como a opinião do pai. Foi escolha dele entender o que o pai lhe passava como falta de confiança e é essa base de relacionamento que, no futuro,

¹⁹ O Farol do episódio *The Lighthouse*: um farol constituído por uma fogueira e um espelho mágico, que possibilita observar a vida de alguém, mesmo que distante.

levaria Jack à Austrália e, eventualmente, à ilha. Essencial lembrar que, imediatamente após Christian se retirar do recinto, Jacob aparece e chama Jack. Ele apenas alcança ao médico uma barra de chocolate que estava presa na máquina de guloseimas, com as palavras: “Acho que só precisava de um empurrãozinho.” Claramente, Jacob se refere ao relacionamento difícil que Jack tinha com o pai.

Anos depois, já um conceituado cirurgião, Jack é obrigado a tomar um procedimento cirúrgico das mãos do pai, que operava embriagado. Como resultado, apesar dos esforços de Jack, a paciente grávida morre. Jack resolve, então, denunciar o pai para a junta médica e, por conseqüência, Christian perde sua licença e é forçado à aposentadoria. Com vergonha da família, pelo que fez, ele viaja à Austrália a procura de Claire, a filha que teve secretamente fora do casamento. Lá, ele morre por abuso excessivo de álcool em um beco qualquer. Por fim, Jack se vê obrigado a viajar à Austrália para transportar o corpo do pai e, conseqüentemente, é levado à ilha de Jacob.

Podemos considerar que o “empurrãozinho” sugerido por Jacob foi uma espécie de chamado à aventura. Jack, ao longo dos anos convivendo com o comportamento abusivo do pai – por mais benéfica que tenha sido a sua intenção –, acabou respondendo ao empurrão e levando ao rompimento da relação.

Ambas as situações – o encontro com Jacob e o acidente que leva Jack à ilha – são, aparentemente, “meros acidentes”. Porém, com o desenvolver da história, percebemos que os eventos faziam parte do destino do personagem, longe de mero acaso.

Os flashbacks do episódio final da quinta temporada mostram o momento em que Jacob interagiu de alguma forma com os candidatos no passado. No caso de Jack, foi esse encontro após a cirurgia. Nota-se que Jacob aparece sempre como uma figura obscura e sem importância, apenas um estranho dando conselhos. É dado bastante destaque sempre para o momento em que Jacob toca de alguma forma no candidato, com o uso de close-ups, como podemos ver nas figuras 6 e 7.



Figura 6 - Jacob chama Jack e o entrega uma barra de chocolate



Figura 7 - Da mesma forma, entrega a caneta a Sawyer

4.1.2. A RECUSA DO CHAMADO

A recusa de Jack pode ser interpretada em vários níveis. Primeiramente, podemos entender como a sua recusa de se tornar o líder dos sobreviventes, quando obviamente ele é o líder natural. Em seguida, enquanto para o espectador pode se tornar óbvio que o destino dos personagens é permanecer na ilha – e, ainda mais enfaticamente, o destino de Jack –, o médico fervorosamente procura por uma saída da ilha durante as primeiras quatro temporadas. Sua eterna discussão com John Locke sobre o destino na ilha e sobre o quanto eles precisam ficar lhe parece mais e mais absurda, até o momento em que Jack comparece ao funeral de Locke e depois recebe o bilhete com as palavras “Gostaria que tivesse acreditado em mim.” Por fim, Locke entendera desde o início que deviam ficar na ilha, mas Jack precisou passar por todo o processo para alcançar o mesmo entendimento.

Jack também, por consequência da relação com seu pai, recusava seu papel de “herói”. Ele mantinha uma descrença em si mesmo, colocando a culpa no pai, por consequência de sua criação rígida. Ao mesmo tempo em que é exigida sua liderança,

ele reluta com o fantasma que o pai lhe deixou. Enquanto no *flashback*, o Christian real é representado como uma figura superior e vilanesca (figuras 8 e 9), na ilha Jack literalmente persegue o fantasma do seu pai floresta adentro (figura 10).

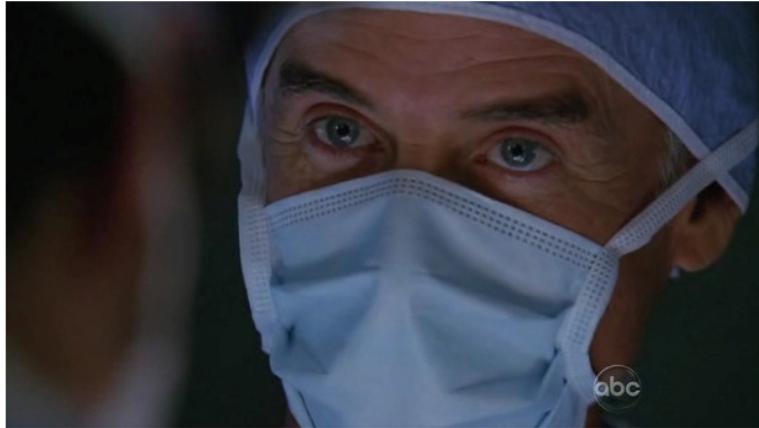


Figura 8 - Christian é retratado sempre de forma amedrontadora perante Jack: a luz inferior evidencia o ângulo da sobrancelha, como uma assombração; a máscara diminui a humanidade do rosto



Figura 9 - Na infância (episódio cinco da primeira temporada – White Rabbit), o pai é um figura superior e obscura, como um vilão



Figura 10 - Na ilha, o improvável fantasma de Christian aparece de terno escuro, assombrando Jack

Em termos de linguagem, principalmente nos primeiros episódios, Jack é sempre posicionado como o centro dos sobreviventes. Apesar de sua resistência, ele é estabelecido como o líder *de facto*, e isso é valorizado visualmente, centralizando o personagem, colocando-o em foco.



Figura 11 - Jack é colocado como centro dos sobreviventes

Além disso, a primeira cena que vemos do avião antes do acidente é a janela onde Jack está sentado. Em primeiro plano, ele olha para o mundo lá fora, além da janela, ao fundo, como se fosse uma última vista do seu mundo comum que agora está passando para fora do seu alcance.



Figura 12 - Jack observa o mundo comum pela última vez antes da aventura

4.1.3. ENCONTRO SOBRENATURAL

O mentor natural de Jack é, obviamente, o próprio Jacob. Não só ele esteve vigiando Jack a vida toda, assim como fez Obi-Wan com Luke em Star Wars, Gandalf com Frodo em O Senhor dos Anéis e ainda Dumbledore com Harry Potter, Jacob também aparece no momento crucial para direcionar Jack ao caminho que o levaria à ilha. Esse é o seu papel. Por exemplo, no episódio The Incident, o final da quinta temporada, Jacob conversa com o seu eterno inimigo, o homem vestido de preto, sobre

um navio que se aproxima da costa da ilha. O homem pergunta a Jacob se o navio foi trazido por ele. A resposta afirmativa de Jacob confirma o seu papel na ilha: ele traz pessoas escolhidas por si até a ilha, como candidatos a ser seu substituto, ou pelo menos, a cumprir funções. Essa cena, que se passa em algum momento do século XIX, trata especificamente da chegada do navio *Black Rock* e, com ele, o personagem Richard Alpert, que conhecemos na trama principal como um conselheiro às ordens de Jacob. Eventualmente, no episódio oito da última temporada, intitulado *Ab Aeterno*, descobrimos que o homem de preto foi responsável pelas mortes da tripulação do *Black Rock* e tentou enganar Richard²⁰ para que matasse Jacob. Porém, Richard é convencido por Jacob que o real inimigo é o homem de preto e ganha a vida eterna para servir de conselheiro na ilha.

A situação que ocorre com o *Black Rock* é similar a situação que ocorre com o vôo *Oceanic 815*. Os candidatos são trazidos à ilha e imersos no mundo fantástico da ilha. E Jacob, apesar de conversar com Jack apenas no momento final, quando os poderes de protetor da ilha são transferidos para ele, durante todo o percurso, o caminho do médico é trilhado à sua frente, pelas conversas de Hurley com os mortos e com o próprio Jacob, e pela insistência cega de Locke para que Jack confie na ilha.

Locke, que descobriu os poderes da ilha ao chegar e desenvolveu uma conexão intensa com o local, sabia que, de alguma forma, todos, inclusive Jack tinham um papel a cumprir. Apesar de também nunca ter encontrado fisicamente Jacob, Locke recebia instruções através de visões e sonhos. Finalmente, quando Jack vai embora da ilha e Locke vai atrás dele, é a morte deste que convence Jack a voltar. A conexão de Locke com a ilha e, conseqüentemente, com Jacob. Pode-se, portanto, considerar que, em certo nível, Locke serve como o auxílio sobrenatural que guia Jack. Nas figuras abaixo, vemos Locke tentando se comunicar com a ilha através de uma substância alucinógena improvisada a partir de plantas da floresta da ilha:

²⁰ Richard Alpert serve como conselheiro para o grupo dos Outros. Ele foi abençoado (ou amaldiçoado) com a vida eterna por Jacob.

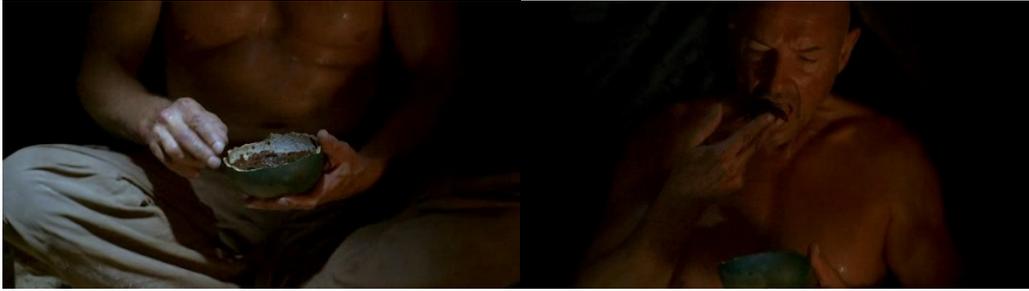


Figura 13 - Em sua comunicação com a ilha, Locke é retratado de forma mística, como Buda ou um curandeiro indígena.

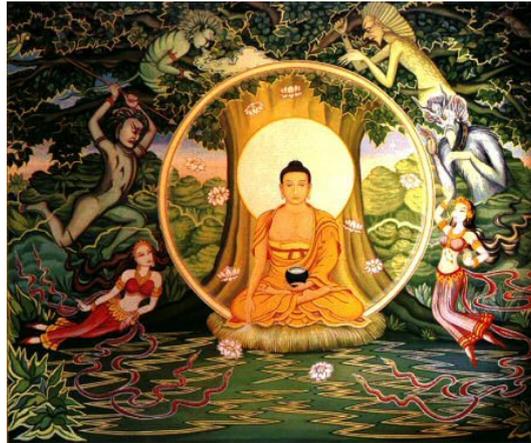


Figura 14 – Buda²¹

4.1.4. A TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

É importante mencionar que os Outros aparecem na trama antes da escotilha, no papel de Ethan Rom, um homem infiltrado entre os sobreviventes. Ele rapta Claire, a menina grávida e é perseguido por Jack e os outros. Finalmente, quando Claire escapa, eles conseguem capturar e matar Ethan. Podemos considerar que Ethan representou uma travessia e guardião de limiar, pois no seu papel descobrimos que existem forças ocultas em ação na ilha. A partir dele, os sobreviventes devem entender esse novo ambiente e buscar sua segurança.

Porém, toda a primeira temporada pode ser considerada como um reconhecimento desse mundo mágico da ilha de Lost. Enquanto os personagens tentam sobreviver na praia, eles ainda têm esperanças de que o resgate está próximo. Entretanto, a descoberta do monstro de fumaça e eventualmente da escotilha esclarece

²¹ <http://jornalonlineufpi.wordpress.com/2010/06/24/budismo-uma-fuga-intrapessoal-para-paz/> em 1º de dezembro de 2010.

aos sobreviventes que existe algo além dessa ilha. Até o episódio onze, quando Locke e Boone encontram a escotilha por acaso, no meio da floresta, estamos apenas conhecendo o ambiente e é a certeza de que existem outras pessoas ou “entidades” que nos levará para uma aventura maior, a partir da segunda temporada. Dessa maneira, o primeiro grande limiar e evento que leva ao mundo mágico de Lost é a descoberta da escotilha. Na figura abaixo podemos perceber que ela representa um túnel sombrio para a próxima etapa, enquanto na luz os personagens duvidosos enfrentam a decisão de atravessar ou não:



Figura 15 - A escotilha: o primeiro limiar

Quando Jack e Locke finalmente abrem a porta e adentram o misterioso poço, encontram lá o nítido guardião do limiar. A escotilha era habitada por Desmond, responsável da estação por apertar o botão a cada 108 minutos. Enquanto o guardião ameaça os aventureiros e protege seu limiar, eles desativam sua função ao quebrar o computador que ativa o botão. Assim, Desmond foge para a floresta e Locke assume seu lugar. Ele consegue consertar o computador e passa a apertar o botão. A partir daqui, a escotilha serve como uma estação para os sobreviventes do vôo 815: ela proporciona conforto, higiene e comida, quase que como mágica, em meio à selvageria da ilha tropical. Conforme mencionei no capítulo 1, essa escotilha é a “porta que leva à área da força ampliada. Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo” (CAMPBELL, 2007, p. 82). É a partir daqui que tomamos conhecimento, lentamente, de que forças estão ou estavam em atividade. A primeira escotilha é a pista para procurar as próximas estações espalhadas pela ilha e é o caminho que leva a descoberta

do papel dos Outros. Aqui é o momento onde fica claro: a ilha de Lost não é uma ilha comum. Há algo de extraordinário acontecendo nesse lugar.

Nota-se também que o *salto de fé* que Vogler considera necessário por parte do herói não é dado aqui por Jack. Locke, crente de que a ilha quer passar alguma mensagem, é quem insiste em investigar a escotilha e pretende descer o poço. Kate segue Locke na missão e acaba forçando Jack – que mantém sua obsessão pela segurança de todos – a fazer o mesmo.

4.1.5. O VENTRE DA BALEIA

A segunda temporada de Lost compreende o espaço de tempo em que os personagens tentam descobrir a função da escotilha e também a captura do líder dos Outros, Benjamin Linus. Para Jack, essa é a sequência de eventos que leva a sua captura pelos Outros. Depois de preso na escotilha, Benjamin faz a troca com Michael: seu filho Walt por Jack, Kate e Sawyer. Esses personagens são capturados pelos Outros a mando de Jacob, mas Benjamin acaba usando Jack para seu proveito próprio. Ele precisa de um cirurgião para operar a sua coluna. O tempo que Jack permanece com os Outros, alheio aos outros sobreviventes, inclusive Kate e Sawyer, corresponde ao seu ventre da baleia. Ele “desaparece” por um período de tempo para depois reaparecer mudado. Quando Kate volta ao acampamento dos Outros para resgatá-lo, vê um Jack convivendo pacificamente com os antigos inimigos. O motivo disso é que Jack havia negociado a sua soltura e saída da ilha em função da operação em Benjamin.

Ao descobrir isso, Locke, sabendo que nenhum dos candidatos deveria sair da ilha, explode o submarino que levaria Jack embora e coloca o herói de volta à sua “aventura”. Isso faz com que Jack retorne aos sobreviventes e ainda mais resolutivo em encontrar um resgate para todos.

Em termos visuais, o período em que Jack permanece sob a custódia dos Outros, ele é mantido em uma espécie de aquário que fora antigamente utilizado pela Dharma Initiative para experimento com animais marinhos. A sala específica onde ele se encontra contém, inclusive, correntes e ganchos para o cativo dos animais. O

ambiente, úmido e escuro, ironicamente lembra o interior da baleia, e é saindo dele que Jack se encontra renovado (uma nova vida) para retirar os sobreviventes da ilha, como visto nas imagens abaixo:



Figura 16 - O contraste das luzes fria e quente criam visualmente um ambiente quente e úmido, como o interior do corpo de um animal

4.2. A INICIAÇÃO

4.2.1. CAMINHO DE PROVAS

As provas que Jack enfrenta começam a partir da abertura da escotilha até seu retorno à ilha na quinta temporada e cobrem todos os eventos que se fazem necessários para transformar o médico de um “homem da ciência” para um “homem de fé”, no sentido de acreditar que o espaço físico ilha tem algum poder curador em sua vida. Ênfase que esse poder não é necessariamente um poder mágico literal como o que cura a paralisia de Locke, mas sim apenas a aceitação de que o tempo em que Jack viveu na ilha foi reparador no vazio existencial que era sua vida.

A primeira delas é ser convencido por Locke a apertar o botão da escotilha. Dentro da estação, que é chamada de O Cisne, há um computador antigo, ao qual está ligado um contador de 108 minutos. Quando o contador chega aos quatro minutos finais, um alarme começa a tocar. Nesse momento, o operador deve digitar o código 4 8 15 16 23 42 no computador e apertar o botão “execute”. O contador então volta aos 108 minutos e começa novamente a contar. À época em que os heróis chegam aqui, não se sabe a função da estação Cisne, apenas podemos entender que ela está construída sobre alguma força eletromagnética, quando Jack se aproxima do centro da estação e a chave

de metal que ele carrega no pescoço é atraída em direção à parede. Locke, crente de que aqui está a chave para se entender a ilha, convence Jack de que eles precisam continuar apertando o botão mesmo depois que Desmond foge para o meio da floresta. Como não se sabe o que pode acontecer se o botão não for apertado, Jack fica receoso e acaba ajudando, revezando turnos para apertar o botão.

Na quinta temporada, porém, é revelado que a função da estação é responsabilidade direta de Jack. Ao voltar à ilha, ele a encontra fora de seu eixo magnético, o que faz com que ela fique viajando de volta no tempo, até que se fixa em 1977, quando Locke usa a roda para sair da ilha. Jack então, preso nos anos 70 com os companheiros, se junta a *Dharma Initiative*, o grupo de cientistas que estudava os fenômenos eletromagnéticos da ilha. Ele descobre que eles estão construindo uma estação, chamada O Cisne, em cima de um bolsão de energia eletromagnética, com a função de manejar o tempo de formas inimagináveis. Aqui, o físico Daniel Faraday, que veio à ilha a bordo do cargueiro Kahana na terceira temporada, explica que, se Jack explodir uma bomba no bolsão de energia sob a estação em construção, então o motivo para que o vôo 815 caia na ilha seria inexistente e a história seria alterada para que eles nunca se acidentassem²².

Por esse motivo, Jack decide explodir a bomba na estação, com o intuito de retomar sua vida normal, sem a existência na ilha. O que isso causa, no entanto, é justamente o “incidente” que transforma a estação Cisne de uma estação de estudo para uma contenção do acidente. A *Dharma Initiative* então constrói o computador com o mecanismo que libera o vazamento de energia aos poucos (a cada 108 minutos) de forma inofensiva, enquanto, pelo menos, a detonação manda Jack e seus companheiros de volta a 2007.

Na terceira temporada, um grupo de exploradores é mandado do cargueiro Kahana de helicóptero à ilha para capturar Benjamin Linus, a mando de Charles Widmore. Charles era o homem que liderava os Outros antes de Benjamin, mas que foi destituído do cargo por esse. Widmore planeja recuperar seu lugar na ilha. Jack

²² O botão que existe na estação em 2004 e deve ser apertado por Desmond a cada 108 minutos, para liberar inofensivamente a energia eletromagnética que escapa do vazamento. Esse vazamento foi criado pela explosão da bomba causada por Jack em 1977. Um dia, Desmond sai da escotilha e demora demais para voltar: o contador chega a zero e a ilha inteira começa a tremer. No episódio final da segunda temporada descobrimos que esse atraso de Desmond liberou uma força magnética suficientemente forte para derrubar o avião 815. Essa é, enfim, a causa do acidente.

pretende, então, transportar todos os sobreviventes para bordo do navio, com o intuito de serem levados de volta ao mundo comum, embora da ilha. Entretanto, Locke está mais convencido de que eles devem permanecer na ilha e faz de tudo para ganhar um lugar entre os Outros. Ele mata a líder da expedição que veio à ilha, dificultando o contato entre Jack e o cargueiro. Por fim, porém, enquanto Locke e Benjamin se ocupam em “mover a ilha”, através de roda de madeira que fica no subsolo dela²³, Jack consegue escapar com Kate (e o filho de Claire, Aaron), Sun, Sayid, Hurley e Desmond no helicóptero que tinha trazido os exploradores. Assim, enquanto os demais sobreviventes permanecem na ilha, esses seis podem voltar para a casa, com a culpa de terem deixado o resto para trás.

4.2.2. A MULHER COMO TENTAÇÃO E ENCONTRO COM A DEUSA

A tentação de Jack é representada, primordialmente, em sua relação com Kate. Ela é a primeira personagem que cria um vínculo com ele, logo após o acidente. Ao longo da trama percebemos que é a promessa de estabelecer um relacionamento com Kate que incentiva Jack a escapar da ilha. Quando Locke resolve descer e escotilha, Jack tenta impedir, mas não o segue. Somente quando Kate se junta a Locke é que Jack se sente forçado a acompanhar, para protegê-la. Durante a captura pelos Outros e depois a fuga de Kate e Sawyer, Jack pede que Kate não volte para resgatá-lo. No episódio final da terceira temporada ele explica que fez isso por que ama ela e que precisava garantir sua proteção.

Finalmente, quando Jack consegue um meio de escapar da ilha por helicóptero, no episódio final da quarta temporada, ele volta a demonstrar isso. A bordo do Kahana, Kate está procurando por Jin antes que o helicóptero decole, mas a bomba do navio está prestes a explodir. Jack segura Kate e diz que não irá sem ela, forçando ela a abandonar Jin no navio.

²³ De acordo com o episódio 14 da última temporada, intitulado *Across the Sea*, é um dispositivo de madeira construído pelo homem de preto que libera a corrente de eletromagnetismo no interior da ilha e possibilita que a ilha mude de lugar no espaço e tempo. A pessoa que operar a roda, porém, é lançada embora da ilha e aparece no meio do deserto da Tunísia. A roda era a maneira como o homem de preto planejava escapar da ilha na antiguidade.

No período de três anos que passam fora da ilha, Jack e Kate passam a viver juntos e constroem o seu relacionamento. Kate está vivendo com Aaron, filho de Claire que ficou na ilha, e cria a criança como se fosse a mãe. Jack e Kate se tornam noivos, mas a dificuldade que Jack tem de conviver com a criança acaba criando empecilhos na relação, provavelmente um reflexo que o médico carregava do relacionamento falho com o pai. Os roteiristas implicam isso no episódio décimo da quarta temporada (*Something Nice Back Home*): Kate vê Jack contando uma história para Aaron e diz que ele tem um talento natural para aquilo. Mais tarde, Jack, emotivo, pergunta: “Na outra noite, quando eu estava lendo para o Aaron, você disse que eu tinha talento natural para isso. Você acha... Você acha mesmo que eu sou bom nisso?”²⁴

Um tempo depois, Kate presta um favor a Sawyer, que ficou na ilha. Ela entrega um envelope de dinheiro para a mãe da filha dele. Jack, enciumado por não saber onde Kate tinha ido, torna-se cada vez mais possessivo, exigindo saber dos detalhes e afirmando ser a pessoa que salvou ela da ilha. O ápice da discussão e, provavelmente o motivo que levou ao rompimento dos dois, é quando Jack afirma à noiva sobre Aaron: “Você nem mesmo é parente dele!”²⁵

Noto que Claire, a mãe consanguínea de Aaron, era filha bastarda de Christian Shephard, em um caso que ele teve na Austrália. Isso faz com que Jack fosse tio da criança, criando uma relação ainda mais confusa entre os dois. Além de ser tio de sangue, ele ainda servia como uma figura paterna enquanto noivo de Kate. Porém, o comportamento agressivo de Jack faz com que ela o afaste.

A desconstrução do noivado com Kate leva Jack ao abuso de álcool e antidepressivos, culminando na separação. No episódio último da temporada três, vemos um Jack deprimido, bêbado e drogado, que gasta os seus fins de semana voando sobre o pacífico na esperança de que o avião caia e o leve de volta à ilha. Essa depressão, eventualmente, o leva a subir numa ponte, prestes a pular, quando um carro bate bem próximo do local. Jack desce e salva a mulher que dirigia o veículo, se tornando um herói na cena. Mais tarde, o médico que tratou a vítima descobre que ela se distraíra com o homem prestes a pular da ponte e por isso havia batido. Isso leva o hospital a forçar Jack a um período de licença.

²⁴ Tradução do autor. Texto original: “The other night, when I was reading to Aaron you said that I was a natural. Do you really... do you really think that I’m good at this?”

²⁵ Idem. “You’re not even related to him!”

Apesar de Kate representar a tentação de Jack, ela também pode ser considerada o encontro com a deusa. Vindo de um casamento destruído e de uma relação problemática com o pai, a primeira pessoa que Jack se relaciona após o acidente na ilha é Kate. Ela inocentemente costura um corte de Jack nas costas enquanto ele conta a história da sua primeira cirurgia. Esse vínculo que se forma entre eles em um momento onde ninguém se conhecia abre espaço para que Jack projete nela tudo o que ele precisava de uma pessoa. Não importa o quanto ela prove, mais além, que não tem tudo aquilo que ele esperava dela, a imagem de deusa estava cristalizada. Mesmo no final, quando Jack toma o lugar de protetor da ilha, era com a intenção de salvar Kate, de poder tirá-la da ilha para viver em segurança para sempre.

É interessante notar que, na cena em que se conhecem, Jack está ajoelhado no chão. Ele pede encarecidamente a Kate que lhe costure a ferida, em uma posição semelhante a uma súplica à divindade.

Além disso, muitas vezes ao longo do seriado a personagem Kate é apresentada de forma sensual e tentadora. Se pensarmos que o seriado é apresentado através do ponto de vista de Jack, essa é a representação que o personagem criou para Kate. Na parte 2 do episódio piloto, após voltar da aventura na floresta com Jack, ela é apresentada se banhando no mar, de forma a referenciar as ninfas da mitologia grega.



Figura 17 - Kate e Jack se conhecem na praia e Kate se banhando no mar

Outro bom exemplo é o episódio 4 da segunda temporada. Jack está investigando o interior da escotilha, tentando entender seu funcionamento, quando se depara com uma porta, e por baixo dela escapa vapor quente. Ele entra na sala e se depara com Kate tomando banho no chuveiro da estação. Fica óbvio que ela se torna um

objeto de desejo para Jack: no início do plano ele está em primeiro plano desfocado e ela é mostrada ao fundo, como se apresentada em um altar – o chuveiro. Depois ela sai de cena e Jack então é focado no primeiro plano, ainda observando a mulher se afastar.



Figura 18 - Jack surpreende Kate no chuveiro

3.2.3. A SINTONIA COM O PAI

A escolha de profissão de Jack, exatamente a mesma do seu pai, é um óbvio reflexo da necessidade de aceitação que o médico espera de seu pai. Embora para a audiência fique mais e mais claro, conforme conhecemos o personagem Christian Shephard, de que o pai procurava libertar o filho dos augúrios da profissão – a consciência pesada, a responsabilidade sobre a vida das pessoas –, Jack só conseguiu traduzir o seu comportamento como cobranças. Como citado no ponto 3.1.1, após a primeira cirurgia de Jack, este afirma saber que o pai não acredita no seu potencial e é exatamente aquilo que Campbell afirma: “o aspecto ogro do pai é um reflexo do próprio ego da vítima” (CAMPBELL, 2007, p. 128).

No episódio onze da primeira temporada, Jack assume uma cirurgia de seu pai no meio do procedimento, porque uma das enfermeiras percebeu que Christian operava embriagado. Por consequência disso, Christian comete um erro grosseiro e a paciente morre. Em investigação, Christian pede que Jack minta no seu relatório, absolvendo o pai de qualquer culpa. A princípio, Jack aceita, pela figura que Christian representa. Vemos aqui como a figura paterna representa aquilo que o herói almeja ser, e Jack passa por cima da ética da profissão para manter o status do pai. Porém, Jack acaba

descobrimo que a paciente estava grávida, o que o leva a mudar o relatório e, conseqüentemente, revogar a licença do pai. Essa fissura entre os dois é o motivo que leva Christian a viajar para a Austrália em busca de sua segunda família, cada vez mais afundado na bebida e, mesmo que indiretamente, o motivo de sua morte.

Essa falta de comunicação entre pai e filho é agravada pelo fato de que Christian morre, impedindo Jack de buscar alguma forma de redenção para a relação. Dessa maneira, ele se sente impossibilitado de manter uma relação paternal com Aaron. Jack só completa esse sentimento em sua vida pós-morte, projetando a relação que ele desejava ter com o pai em seu filho imaginário, David. No episódio quarto da última temporada, *The Lighthouse*, vemos Jack em sua vida alternativa convivendo com um filho fechado. Confuso por não entender o motivo do comportamento de David, Jack procura a mãe para conversar sobre o assunto. Ela lhe diz que o seu pai, Christian, também mal conseguia conversar com ele, a exata situação, ao que Jack responde: “É porque eu morria de medo dele, mãe.”²⁶ A mãe então pergunta como Jack pode saber se não é o mesmo que David sente.

Essa indagação leva Jack a considerar a relação que tem com o filho por outro lado. Ele então descobre que David estava se preparando para uma prova importante de piano, escondido dele. Jack comparece à apresentação e assiste David tocando para o júri. Após o evento, eles se encontram na saída e Jack pergunta por que motivo David escondeu a prova dele. David responde que não queria que o pai lhe visse falhar. Aqui vemos o momento em que Jack conta para a audiência o que gostaria que seu pai lhe dissesse durante toda a vida: “Quando eu tinha a sua idade, meu pai também não queria me ver falhar. Ele costumava dizer... Ele disse que eu não tinha o necessário para isso. Passei minha vida inteira carregando isso comigo. Eu não quero nunca que você se sinta assim. Eu vou te amar sempre. Não importa o que você faça, para os meus olhos você nunca vai falhar. Eu só quero ser parte da sua vida.”²⁷

Em contraste com a posição que Christian exercia no plano, em relação a David, Jack é posicionado sempre atrás deste, como se correndo atrás dele – e de fato, essa é a relação estabelecida entre o pai e o filho:

²⁶ Tradução do autor. Texto original: “That’s because I was terrified of him, mom.”

²⁷ Idem: “You know when I was your age, my father didn’t want to see me fail either. He used to say to me that... He said that I didn’t have what it takes. Spent my whole life carrying that around with me. I don’t ever want you to feel that way. I will always love you. No matter what you do, in my eyes you can never fail. I just want to be a part of your life.”²⁷



Figura 19 - Jack busca a atenção do filho

Destaca-se a referência subjetiva entre a relação de Jack e o pai, e a relação de Jack com David: o primeiro episódio centrado em Jack é chamado *White Rabbit*, referência direta ao coelho de Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carroll. No episódio *The Lighthouse*, David está lendo o livro:

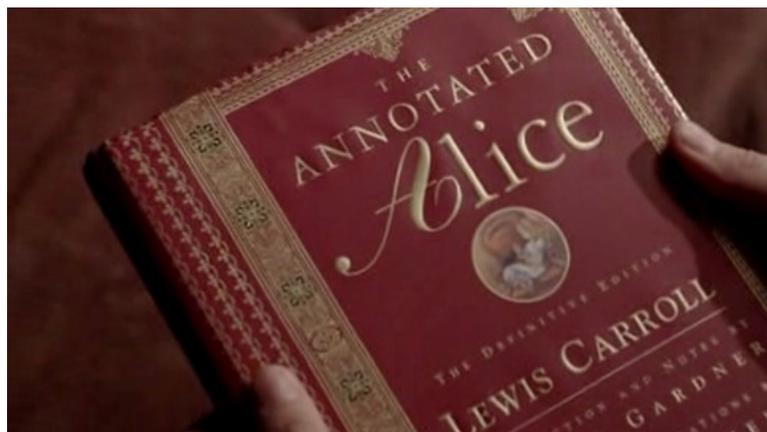


Figura 20 - David lê Alice no País das Maravilhas

Por fim, ao conversar sobre a relação com o menino, Jack se posiciona de modo amigável e servil em relação a David, mantendo seu rosto no mesmo nível. Finalmente, ao terminar a conversa, ambos estão nivelados no plano – saem de cena como amigos e iguais:



Figura 21 - Jack e David conversando e restabelecendo sua relação

O ultimo episódio de Lost, chamado The End, inicia com o caixão de Christian Shephard finalmente sendo entregue pela Oceanic Air, na vida alternativa. Quando Jack finalmente encontra o caixão, é o momento em que seu pai o recebe nesse limbo onde os personagens resolvem se encontrar. E Christian que explica, finalmente, o sentido de toda a aventura: Jack, em sua vida falha, precisava conviver com essas pessoas e passar por esses traumas para se completar. O mistério da ilha nada mais é do que uma grande metáfora para o quanto precisamos uns dos outros e o quanto o mundo é assustador quando se está sozinho.

Nessa cena final da vida alternativa, quando Jack e Christian finalmente chegam a termos, o pai é, enfim, retratado como uma figura bondosa. Aqui é revelado que, depois de tudo, Christian esperou por Jack no além, para que pudessem partir juntos. Ao contrário da iluminação sombria das demais aparições do pai, agora ele é representado com muita luz e cor, como se estivesse em um altar, conforme se vê nas figuras abaixo.



Figura 22 - Christian explica o sentido da vida para Jack, na sacristia de uma igreja que contém os símbolos das principais religiões do mundo



Figura 23 - Finalmente Christian perde sua presença sombria, a relação é restabelecida

3.2.4. APOTEOSE E A ÚLTIMA BENÇÃO

A última benção de Jack está no momento em que ele é batizado por Jacob. Passou por muitas provas e cometeu muitos erros, alguns terríveis, como o Incidente que levou ao vazamento na estação do Cisne. Depois de passar pelo farol no episódio *The Lighthouse* e entender que todo esse tempo a sua vida havia sido manipulada por um homem, Jack resolve abraçar seu papel e se oferece como voluntário para tomar o lugar de Jacob. O entendimento de que a vida no lugar comum está fora do seu alcance e que ele deve desempenhar esse papel é a sua apoteose.

Jacob explica que não arrancou nenhum dos candidatos de uma vida feliz. Para ele, todos os sobreviventes do voo 815 viviam uma vida incompleta, eram sozinhos. Jack, assim como todos, era incapaz de manter um relacionamento, seja com Kate, seja com sua ex-mulher, sempre danificado pelo relacionamento incompleto com o pai. Jacob diz que essas pessoas precisavam da ilha tanto quanto a ilha precisava delas, mas que nenhum deles seria obrigado a tomar o papel de protetor. O “emprego”, como Jacob chama, seria apenas de um voluntário, mas se não houvesse algum, um grande mal tomaria conta do mundo.

Essa cena, que acontece no penúltimo episódio da série, chamado *What they died for*, foi editada imediatamente após o encontro de Jack e Locke na vida alternativa. Nesse encontro, após Jack operar Locke de um acidente de carro, o segundo afirma que

o encontro dos dois, talvez, fosse destino. Assim, Jack estaria predestinado a operar a coluna de Locke, que na vida alternativa ainda andava em uma cadeira de rodas, e fazê-lo caminhar de novo. A isso, Jack responde que gostaria muito de operar Locke, mas que ele estava confundindo coincidência com destino. É vital notar a ordem das cenas, pois, o momento em que Jack se oferece para ser o protetor da ilha é o momento em que ele percebe que coincidência e destino (uma das maiores questões da série e, provavelmente ao seu final, a mais importante) dependem apenas da maneira em como a pessoa interpreta os acontecimentos. Para Locke, era mais fácil acreditar que diante dele estava marcado um caminho – o seu destino – que bastava ser trilhado. Jack, ao contrário, sabe que tudo o que aconteceu na ilha foi feito de Jacob, um homem (mesmo que com poderes sobre-humanos), não necessariamente destino. Independente disso, o que importa é que cada um dos dois – Jack e Locke – precisavam dessa sequência de eventos para completar suas vidas, para alcançar algum objetivo e para entender os seus defeitos. Interessante notar como fica explícito que a ilha é uma metáfora para o quanto as pessoas podem ajudar umas às outras: na ilha, Locke chegara paraplégico e voltara a andar; na vida alternativa, Jack estava destinado a curá-lo. Os roteiristas mostram aqui que, não devemos interpretar literalmente a cura de Locke como um milagre. Ela é simbólica, enquanto nos explica que Locke estava sendo curado pela presença na ilha (ou seja, estando na presença desse grupo de pessoas com potencial a serem amigos/companheiros), sua mente é restaurada à uma vida saudável (ele volta a andar).

A seguir, Jacob explica a Jack onde está o coração da ilha. Está logo além do bambuzal, o local onde Jack acordou após o acidente do *Oceanic 815*. Jack, confuso, diz que não há nada além do bambuzal, mas, assim como aconteceu com o farol anteriormente (Jack e Hurley só puderam encontrar sabendo o que estavam procurando), é a benção final de Jacob que agora permite a Jack saber o que ele precisa proteger. Por fim, Jacob estabelece uma relação simbólica entre os dois, quando ele serve uma caneca d'água para Jack beber, afirmando: “Agora você é como eu.”²⁸

Na figura abaixo, vemos Jacob explicando o porquê da escolha dos candidatos, em uma posição semelhante a que Jack sempre recebeu entre os sobreviventes, mantendo, porém, sua característica sombria e misteriosa:

²⁸ Tradução do autor. Texto original: “Now you’re like me.”



Figura 24 - Jacob explica suas intenções

Jack é incumbido não só de proteger a ilha, mas, a certo grau, de derrotar o homem de preto. Assim como apenas Jacob sabia a localização do coração da ilha, apenas Jack sabe agora. Isso fará com que o homem de preto persiga e tente matar Jack. É lá que está a fonte da força do monstro, mas é também o elo que o prende à ilha:



Figura 25 - O coração da ilha no meio do bambuzal: a resposta estava próxima desde a primeira cena do piloto, mas Jack não estava pronto para encontrá-la

Em menor grau, deve-se lembrar do momento anterior a volta de Jack à ilha. Tendo duvidado da importância de Locke e de si mesmo, ele sente-se culpado ao descobrir sobre a morte deste. Mesmo depois de resolver voltar à ilha, pode-se considerar um tipo de bênção o momento em que Jack lê o bilhete de suicídio de Locke, que ele tanto relutara em abrir. O papel apenas dizia: “Gostaria que tivesse acreditado em mim, Jack”. O entendimento de que a importância de ambos vinha exatamente da necessidade que tinham de viver na ilha e aprender com esses eventos faz com que ele aceite o ponto de vista de Locke e esteja pronto para terminar a aventura. Na vida

alternativa, Jack opera a coluna de Locke, na esperança de lhe restaurar os movimentos das pernas. Imediatamente após o término da cirurgia, Locke acorda e afirma que Jack o consertou. Suas pernas estão se movimentando. Em seguida ele afirma: “Eu espero que alguém faça por você o que você fez por mim”²⁹.

4.3. O RETORNO

4.3.1. A RECUSA DO RETORNO

Na quinta temporada, enquanto os *Oceanic Six* estavam fora da ilha, Locke se vê obrigado a girar a roda da ilha e voltar ao mundo real, para persuadi-los de voltar. Em Los Angeles, ele sofre um acidente de carro e acaba internado no hospital onde Jack trabalha. O encontro que, para Jack é puramente probabilístico, é claramente um sinal para Locke de que os destinos de ambos estão entrelaçados. A opinião de Jack, porém, a essa altura, é a de que Locke é apenas um velho solitário com a ilusão de que é alguém importante.

Esse é o sentido do bilhete deixado por Locke a Jack, citado no ponto anterior. Talvez Locke fosse mesmo um velho solitário e iludido, mas o que um tinha a aprender com o outro era o motivo que tornava um reciprocamente importante na vida do outro.

De qualquer maneira, essa recusa se dá bem antes da benção final, e é um retorno ao mundo mágico após ser tentado a voltar ao mundo real. Isso porque o mundo mágico de *Lost* é assustador, perigoso e, em termos de realidade, representa uma situação indesejada: a de se encontrar naufragado numa ilha perdida. É só depois de enfrentar essa prova fora do mundo mágico que Jack entende que seu papel de herói não era resgatar as pessoas para fora da ilha, mas sim aceitar seu lugar dentro dela.

²⁹ Tradução do autor. Texto original: “I hope that somebody does for you what you just did for me.”

4.3.2. A FUGA MÁGICA

Após ser nomeado o protetor da ilha, Jack parte em direção ao coração da ilha. É uma pequena caverna no final de um córrego com uma luz brilhante vindo do seu interior. Lá dentro, Jack e o homem de preto amarram Desmond em uma corda e o descem através da caverna. O único que pode suportar o poder magnético do centro, Desmond desce até uma piscina de água luminosa e puxa a pedra que bloqueia a piscina de se esvaziar. Quando a água escorre, a luz se apaga e o chão começa a tremer. Em termos de “realidade”, o coração representa a maior fonte de energia magnética da ilha, tão forte que quando liberada, passa a literalmente pôr o mundo abaixo. A ilha começa a se desfazer em um grande terremoto. Mas, figurativamente, essa rolha era o que prendia o homem de preto na ilha e o que fazia dele um monstro. Assim, na primeira oportunidade Jack o ataca e descobre que agora ele pode sangrar. O homem derruba Jack com uma pedra e foge em direção a costa, onde ele tem um barco pronto para fugir.

A fuga mágica aqui é, na realidade, uma perseguição ao homem de preto, antes que ele possa fugir da ilha e “espalhar o mal” para o resto do mundo. Enquanto Jack, Kate e Sawyer correm atrás dele, com a ilha desmoronando ao seu redor – semelhante à fuga de Indiana Jones do Templo da Perdição, conforme citado no ponto 2.3 –, os outros sobreviventes partem em direção ao avião para decolar da ilha.

4.3.3. RESGATE COM AUXÍLIO EXTERNO, PASSAGEM PARA O LIMIAR DO RETORNO, SENHOR DE DOIS MUNDO E LIBERDADE PARA VIVER

Jack persegue o homem de preto e luta com ele na beira de um penhasco. Entretanto, o inimigo é forte demais e fere mortalmente Jack com uma facada no abdome. Ele é salvo por Kate, que aparece no momento final e atira sua última bala no homem de preto. Jack então se levanta e derruba o homem do precipício. Mesmo assim, a ilha não pára com sua destruição. Jack deve voltar ao coração e recolocar a rolha de

volta na piscina de água, restabelecendo o equilíbrio da ilha. Essa missão, enfim, toma a vida de Jack. O seu sacrifício final salva o resto dos sobreviventes, com eles Kate, que fogem de avião enquanto a ilha ainda está afundando. Sozinho, Jack morre no mesmo local onde acordou pela primeira vez na ilha, o bambuzal. Conforme a figura abaixo, ao contrário do início da série, onde a imagem é escura e confusa, a imagem final é clara e calma. Jack finalmente alcançou a iluminação: ele entende o seu papel como herói.



Figura 26 - A primeira cena da temporada 1 e a última cena da temporada 6

Ele então passa a viver no mundo de fantasia da vida alternativa, compensando pelas coisas que sentia falta em sua vida real. Nesse mundo, ele conserta sua relação com o filho David, mantém uma ótima relação com a ex-mulher Juliet e não tem nenhum problema de drogas ou bebida. Após operar Locke, Jack tem um flash da ilha, mas ainda não acredita no que está vendo. É apenas quando Kate aparece que as visões ficam mais claras. A cena em que Kate salva Jack do homem de preto acontece no mesmo episódio (o episódio final) em que ela o faz entender o mundo do além. Traça-se um paralelo entre as duas cenas: próximo do final, a “deusa” de Jack finalmente atende as suas preces e o resgata da ignorância, no mundo real e no mundo do além (figura 26).



Figura 27 - Kate resgata Jack na ilha e na vida alternativa

O mundo imaginário de Jack era o seu conforto. A volta ao esclarecimento, lembrar de tudo o que ocorreu na ilha e qual o próximo passo é sua passagem pelo limiar do retorno. Ele abandona a zona de conforto, mas não sem resistência. Apesar de ter obtido visões da ilha ao interagir com Locke e Kate (figuras 27 e 28), ele ainda reluta em entender o que acontece:



Figura 28 - Locke pergunta a Jack: “Você não se lembra?”



Figura 29 - Kate afirma: “Senti muito a sua falta.”

Ela o leva até a igreja onde todos os outros companheiros de aventura estão lhe esperando e lá Jack finalmente encontra seu pai morto. É o pai que explica o que esse mundo alternativo representa: um lugar para que todos pudessem se reencontrar e dar juntos o próximo passo, o além.

De certa forma, a jornada que Jack trilhou para dar sentido à sua vida só pode ser usufruída nesse mundo de faz de conta, e esse é seu retorno para o mundo comum dele. O mundo onde pode viver sua vida sem danos e sem as agruras da ilha, uma espécie de recompensa. Kate, Hurley e Locke então finalmente aparecem para acordar Jack de sua ilusão, e lembrá-lo que estão todos ali, agora, para ficarem juntos para sempre: o resgate com auxílio externo. Quando Jack entende isso, ao longo do discurso do seu pai, ele se torna senhor de dois mundos. Ele tem plena consciência de tudo o que passou e como

chegou até ali. Por fim, guiado por seu pai, ele é o último a se reunir no interior da igreja, junto aos demais personagens do seriado. Como vemos na figura abaixo, conforme ele é recebido, vemos que ele é, novamente, posicionado como líder, enquanto é cumprimentado pelos demais (a câmera o segue entre a multidão). Ele, então, toma seu lugar ao lado de Kate, pronto para o próximo passo.



Figura 30 - Jack é recepcionado pelos amigos e toma seu lugar ao lado de Kate

Fica claro que a conclusão do seriado eleva Jack ao estado de senhor de dois mundos porque a edição intercala o momento da morte de Jack, ou seja, sua iluminação final na ilha, após ter restaurado o equilíbrio, com o momento em que ele reencontra seus amigos e se prepara para partir desta vida. Na figura abaixo vemos que, no momento em que ele se prepara para dar um passo na cena da igreja, o passo é dado por sua versão na ilha:



Figura 31 - Jack prepara o passo na igreja e o completa na ilha

A cena inteira é intercalada entre os dois eventos, até que no final Christian abre a porta da igreja, revelando uma intensa luz do além. Ao mesmo tempo em que a luz envolve Jack, ele fecha os olhos na ilha (figura 31). Sua liberdade para viver é, enfim, a

possibilidade de partir para o “próximo passo”, o além, com a consciência de que sua missão foi cumprida.

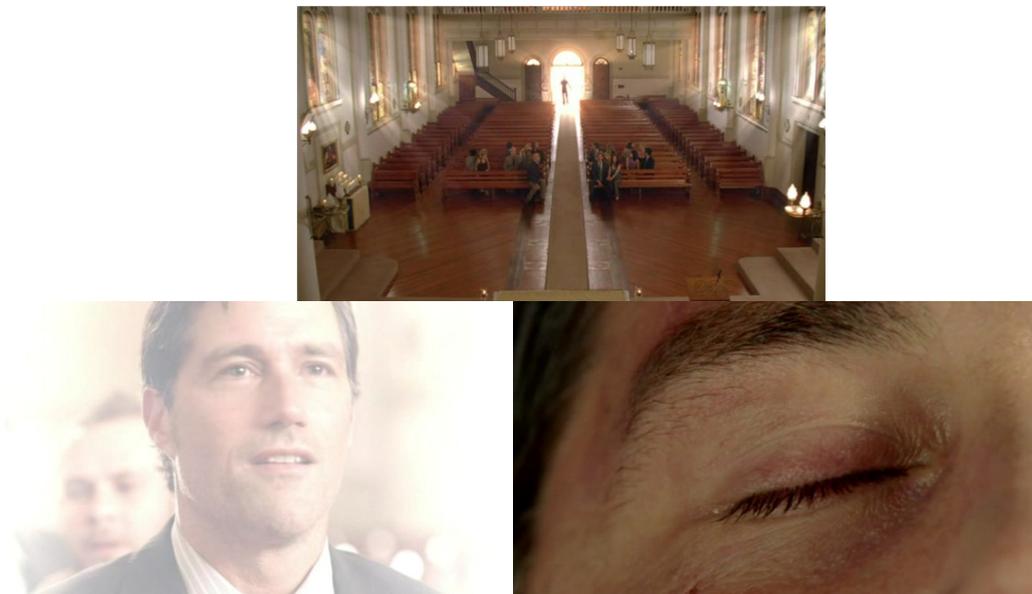


Figura 32 - Jack é envolvido pela luz do além enquanto morre na vida real

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ilha não é um lugar real. Ela é aquilo que existe no fundo da mente de cada pessoa. Ela é o monstro sem nome, que se transforma nos seus medos, escaneando para encontrar a brecha que desarma. Ela é o aglomerado de informações que flutuam no inconsciente coletivo de Jung, desde mitologias antigas à atual cultura pop, repleta de ficção científica, física e espiritualidade. Mais do que tudo, a ilha é aquilo que a mente do roteirista quer ensinar ao espectador transformado em imagem.

Não importa a quantidade de histórias que sigam o mesmo modelo, cada uma delas tem um escritor diferente nos seus bastidores, cada qual com uma experiência de vida. Esse é o ponto chave. A jornada do herói é não mais que uma ferramenta, uma estrutura organizacional que possibilita ao escritor transmitir o seu conhecimento adquirido para o espectador.

Conforme diz Damon Lindelof³⁰, ele faz parte da geração que cresceu assistindo Star Wars. É uma geração que responde a esse elemento pop sci-fi, que é refletido na produção audiovisual da década. Temos, portanto, uma narrativa dramática que busca a atenção do público com uma linguagem fantástica. Mas, essencialmente, estamos estudando os personagens – ou seja, a maneira como pessoas comuns se ligam umas as outras em prol de um objetivo maior. Por que Jack não pode encontrar o coração da ilha no bambuzal, no primeiro episódio? Porque o coração da ilha não importa. Ele é simplesmente uma metáfora, um símbolo para que o espectador possa ler: Jack conquistou sua missão, ele agora é digno de adentrar o coração. Acima de tudo, Jack entendeu que não pode construir sua vida sozinho. A ilha é o vértice de encontro das vidas de todas aquelas pessoas frustradas. Essa é a essência de *Lost*.

Conforme visto no capítulo 3, *Lost* extrapola a experiência televisiva, exigindo uma atenção mais do que cinematográfica, com sua trama extensa e intrincada. A série transformou a usual experiência de duas horas no cinema para uma de seis anos. O resultado é uma conexão extremamente forte com os personagens. O espectador passa a conhecer cada característica do seu personagem, ao longo de todas as temporadas. Com

³⁰ Em *Lost: A Hero's Journey*. Extras do DVD da temporada final de *Lost*.

o final da série, é como se o espectador e o protagonista fossem velhos amigos. O que lembramos não é o personagem arquetípico apresentado no episódio piloto, mas aquela pessoa real que agora se despede. Se compararmos o estilo de roteiro de *Lost* com clássicos da ficção científica como *O Planeta Proibido* ou a série *Jornada nas Estrelas* (Star Trek, Gene Roddenberry, 1966), vemos um grande contraste. Nesses clássicos, o ambiente sci-fi toma conta da trama, deixando pouco espaço para a relação personagem-espectador. *Lost*, ao contrário, é um seriado sobre as pessoas.

Ao enquadrar *Lost* no padrão do monomito, percebemos que o resultado da análise pode variar de acordo com a interpretação de cada um. Podemos considerar, claro, que o fantasma de Christian Shephard é apenas o homem de preto disfarçado, tentando usar Jack para seu proveito próprio. Mas, no fundo, o fantasma não é o medo que Jack ainda carregava do pai? Não é esse o sentido do monstro sem nome, pululando no fundo da mente? Mais do que isso, o próprio Lindelof continua a sua explicação: em vez de explicitar que essa é a jornada de um herói, talvez fosse possível contar a jornada de 16 heróis, cada um com seus traumas. Apesar de apresentar Jack como o herói óbvio, *Lost* também oferece outras opções. O espectador escolhe e interpreta o herói que quiser, da maneira que quiser. E a partir dele, retira a lição que precisar. Não importa que tipo de história estamos pesquisando: de acordo com os autores de *Lost*, o trabalho do escritor é imbuir essa série de valores humanos no personagem independente de se tratar de uma história épica, fantástica ou mitológica, ou apenas um drama cotidiano. A travessia do limiar pode ser, sim, a derrota de um guardião. Mas ela pode ser, também, vencer o medo de atravessar uma ponte ou o medo do escuro.

Gostaria de acrescentar que o personagem analisado no trabalho mantém uma relação muito rica com a figura paterna. Provavelmente essa relação é o traço definidor do personagem, a sua característica mais importante durante a construção. Para analisar mais a fundo, seria necessário uma investigação mais minuciosa utilizando o campo da psicanálise, assim como fez Joseph Campbell em seu estudo dos mitos. Essa pesquisa, porém, não foi possível na extensão deste trabalho, tornando-se um potencial objeto para uma próxima fase.

Da mesma forma, o ponto 3.3. Linguagem Audiovisual foi extremamente subdesenvolvido. A princípio meu objetivo era analisar a narrativa do ponto de vista do roteiro, mas conforme a análise foi sendo executada, no capítulo 4, percebemos que a

linguagem visual é fundamental para se entender o seriado, pois se trata de um produto audiovisual, e não literário. Essa percepção tardia resultou numa falta de fontes bibliográficas previamente pesquisadas para melhor fundamentar a análise audiovisual. Somo a isso a possibilidade de cruzar a simbologia visual de uma possível análise bem fundamentada às significações da psicanálise previamente citadas.

Finalmente, conforme explicitado na introdução, parti do princípio que Lost se enquadraria no monomito por ser ele próprio uma espécie de mitologia. O universo do seriado lida com muito mais do que apenas os personagens. A ilha e toda a sua história são tratadas como uma espécie de lenda “épica” que serve de cenário. Porém, ao término da análise, acredito que o modelo de Campbell é aplicável à qualquer história ou até mesmo evento real. Isso porque o modelo contém os próprios valores humanos que procuramos numa pessoa ideal. E, além de tudo, Lost utiliza-se de seu cenário fantástico apenas para melhor desenvolver seus personagens. No fundo, o que importa para essa narrativa são os pequenos dramas que assolam o indivíduo comum.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BALOGH, Ana Maria. **Televisão: ficção e intertextualidade**. Vol. 12, n. 3 (set./dez. 2007), p. 43-49. Em: Comunicação & Educação: revista do curso de Gestão da Comunicação. São Paulo.

BARRETO, Fábio M., **Revista Superinteressante Especial: O Fim de Lost**, Edição 275-A. Fevereiro/2010, pp. 25-28.

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

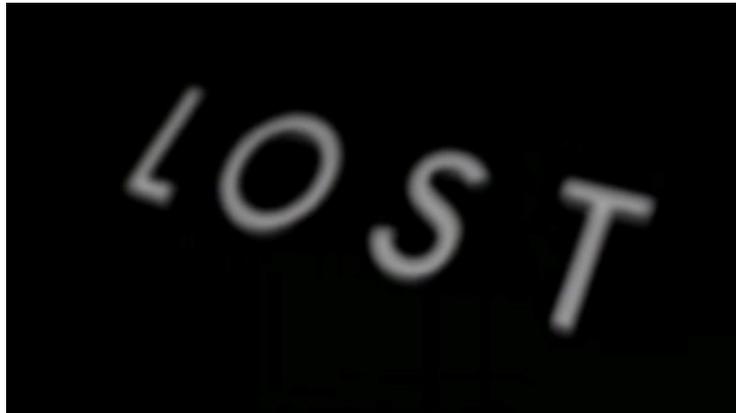
MACHADO, Arlindo. **Televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

TERRY, Paul e BENNET, Tara. **The Lost Encyclopedia**. Indianapolis: Dorling Kingsley, 2010.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor – estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

APÊNDICE

FICHA TÉCNICA DA SÉRIE DE TELEVISÃO *LOST*



País: Estados Unidos

Gênero: Aventura, Drama, Suspense

Ano de lançamento: 2004

Criação: Jeffrey Lieber, J. J. Abrams, Damon Lindelof

Direção: Jack Bender, Stephen Williams, Paul A. Edwards, Tucker Gates, Eric Laneuville, Greg Yaitanes, Bobby Roth, Kevin Hooks, J. J. Abrams, Daniel Attias, Rod Holcomb, Karen Gaviola, Stephen Semel

Roteiro: J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, Carlton Cuse, Adam Horowitz, Edward Kitsis, Elizabeth Sarnoff, Drew Goddard, Javier Grillo-Marxuach, Brian K. Vaughan, Leonard Dick, Christina M. Kim, Paul Zbyszewski, Melinda Hsu, David Fury, Steven Maeda, Jeff Pinkner, Graham Roland, Gregory Nations, Jim Galasso, Jennifer Johnson, Craig Wright, Kyle Pennington

Música: Michael Giacchino

Fotografia: John S. Bartley, Michael Bonvillain, Cort Fey, Larry Fong, Stephen St. John, Edward J. Pei

Edição: Stephen Semel, Mark Goldman, Christopher Nelson, Mary Jo Markey, Sarah Boyd, Henk Van Eeghen, David Eisenberg, Lance Stubblefield

Estúdios: ABC Studios, Touchstone Television, Bad Robot, Grass Skirt Production