



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)  
*Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação*  
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)  
ISBN 978-989-95500-1-8

---

## ***Lost in flashback: Design de Personagens***

LUÍS NOGUEIRA

*Universidade da Beira Interior* ~ [nog.luis@gmail.com](mailto:nog.luis@gmail.com)



### **Resumo:**

A série *Lost* (Perdidos, em português) é seguramente um dos títulos de maior sucesso crítico e artístico da produção televisiva dos últimos anos, acompanhando um crescimento notório da qualidade das séries de televisão capaz de ombrear com (ou superar) a produção cinematográfica. Como se explica o seu sucesso? Em primeiro lugar, devido à competência das equipas técnicas e artísticas e aos meios de produção disponíveis; em segundo, devido a uma trama plena de mistério e complexidade; por fim, devido à criação de um conjunto de personagens com um design extremamente preciso, que aposta na densidade e na singularidade. É este último aspecto o objecto da nossa análise.

### **Palavras-chave:**

*Lost*, narrativa, personagem, série televisiva

---

## **Introdução**

Apresentar, no âmbito de uma sessão temática dedicada aos estudos fílmicos, uma reflexão cujo objecto é a análise do design das personagens e, conseqüentemente, da morfologia narrativa de uma das séries televisivas mais importantes das últimas décadas, impõe uma clarificação prévia.

Se ao longo da história do cinema existiram momentos, movimentos e autores que com maior ou menor veemência se insurgiram contra o predomínio da narrativa como padrão formal e temático da sétima arte, a verdade é que foi essa propensão do cinema para a apropriação e depuração dos dispositivos narrativos a ditar a sua imposição enquanto forma de arte ou de entretenimento de massas, e, simultaneamente, enquanto uma das grandes áreas de constituição da cultura popular.

A grelha de géneros em que o cinema na sua vertente mais popular se instituiu é um excelente indício dessa apetência narrativa: da comédia ao drama, do *western* à ficção científica, do *thriller* ao *biopic*, o cinema nas mais diversas fontes e a partir dos mais diversos assuntos foi constituindo um vasto e infindável legado narrativo. As mais diversas modalidades temáticas e estilísticas haveriam de ser recobertas pelo labor cinematográfico. O cinema tornou-se, assim, ao longo de décadas o quadro de referência das narrativas audiovisuais. A adaptação de obras originárias de outras formas de expressão como a literatura, o teatro ou a banda desenhada foi sempre um parâmetro determinante das estratégias criativas e produtivas do cinema – maioritariamente, como sempre acontece no cinema narrativo, no contexto da produção norte-americana –, quase parecendo que essas mesmas obras procuram na sua versão cinematográfica uma concretização que, de algum modo, e mau grado tudo o que se perde na sua conversão, as prestigia. Até aos últimos anos do século XX este panorama criativo não se alterou – o cinema parecia inatacável na sua competência e eficiência narrativas.

Mas os anos mais recentes parecem indicar uma nova realidade. Na paisagem mediática, duas novas modalidades parecem querer disputar com o cinema a primazia sobre a atenção dos consumidores e a liderança criativa no que respeita à oferta de narrativas: os videojogos e as séries televisivas.

Os videojogos haveriam de impor toda uma discussão acerca da compatibilidade entre narrativa e jogo, nem sempre com a clareza necessária a uma discussão de tão vastas implicações. Podemos dizer que a discussão enferma logo de uma assimetria nas suas premissas que condiciona toda a subsequente reflexão. Como se manifesta essa assimetria? De uma forma muito simples. A preocupação mais relevante tem sido sempre tentar perceber em que medida existe ou pode existir algo como uma narrativa ou um discurso narrativo no jogo. O reverso da questão não tem recebido – parece-nos que erradamente – a mesma atenção; isto é, só mais esporadicamente se tem inquirido sobre o que existe de jogo no discurso narrativo. Na reflexão que aqui propomos, tal inquietação haverá de revelar-se em muitos aspectos determinante. Perceber de que modo e em que grau a ideia de desafio (típica do jogo) se manifesta na própria lógica do discurso narrativo é um propósito que determinará parte da abordagem que aqui propomos.

Mas a grande questão a que aqui tentaremos responder é bem mais precisa e resulta de uma constatação assumida, com frequência, quer pela opinião comum quer pelo argumentário crítico mais avisado. Tal constatação pode ser resumida numa afirmação muito simples: a ficção televisiva parece ter conseguido nos últimos anos, no que respeita à sofisticação e à experimentação narrativas, uma posição criativa de vanguarda à qual o cinema parece não conseguir – por enquanto, pelo menos – responder satisfatoriamente. É dessa constatação que resulta a inquietação teórica que sustenta a nossa reflexão: numa altura em que a narrativa fílmica fornece sinais de algum esgotamento formal e temático, como compreender o sucesso estrondoso, ao nível crítico e comercial, de séries televisivas como *24*, *The Sopranos*, *Desperate Housewives*, *CSI* ou *Heroes*?

Não faremos aqui uma resenha histórica da ficção televisiva nem estudaremos a diversidade formal deste conjunto de séries. Aquilo que propomos é uma análise da série *Lost*, um dos grandes fenómenos de aclamação dos últimos anos na produção televisiva. Esta análise terá em conta sobretudo uma perspectiva narrativa. Nesse sentido, dedicaremos especial atenção a três aspectos: por um lado, destacaremos o recurso ao dispositivo do *flashback* (ou, numa terminologia cientificamente mais correcta, da analepse) como estratégia fundamental na caracterização das personagens e, conseqüentemente, na construção da história; por outro, daremos atenção à complexidade formal que o enredo da série denota, e que pode ser identificada nas diversas modalidades ou configurações narrativas de que se socorre; por último, tentaremos discriminar e caracterizar as temáticas essenciais abordadas ao longo da série. Esperamos que a partir desta tripla análise cheguemos a um melhor entendimento sobre as causas do sucesso desta série que, de um ponto de vista crítico, se desenha como uma obra de referência no futuro da ficção televisiva.

## 1. Flashback

O *flashback* é um dispositivo formal de grande relevância nas obras narrativas. Na narrativa cinematográfica, a sua utilização é recorrente, tendo sido assumido no contexto de um género específico, o *film noir*, como uma das marcas distintivas da estrutura do seu relato. Pelo facto de significar necessariamente uma pausa e um recuo no devir da acção, a sua utilização coloca muitas vezes em risco a dinâmica da narrativa, uma vez que retarda, de algum modo, a satisfação das expectativas que o enredo cria no espectador. Ao adiar o desfecho, o *flashback* vira a atenção do espectador para o passado dos acontecimentos, pelo que a sua utilização deve ser criteriosamente ponderada e justificada, uma vez que ao espectador importa frequentemente mais saber como tudo acaba do que como tudo começou.

A importância do *flashback* para a narrativa revela-se determinante, porém, a dois níveis: por um lado, permite, em muitos casos, a inteligibilidade da história através dos laços de causalidade com que explica certos eventos; por outro, possibilita uma maior densidade na caracterização das personagens. São estes dois factores que tornam a utilização do *flashback* decisiva em *Lost*.

### *Loop*

O *flashback* é, portanto, uma espécie de retrospecção de causas, circunstâncias e motivos que conduziram os acontecimentos ao seu estado presente. É na medida em que essas causas, circunstâncias ou motivos trazem complexidade ou inquietação para o espectador que o *flashback* se pode tornar, de um ponto de vista crítico, um dispositivo de grande interesse dramático. Daí que uma estrutura narrativa que tome o *flashback* como princípio estrutural deva ter necessariamente em conta a justificação do mesmo. *Lost*, o objecto da nossa reflexão, assume o *flashback* como um método recorrente – praticamente todos os episódios nos apresentam um *flashback* centrado no passado de uma determinada personagem que, por sua vez, será também a personagem que serve de fio condutor à história desse mesmo episódio e através da qual um tema específico é, muitas vezes, abordado.

No caso de *Lost*, o *flashback* é narrativamente tão mais pertinente quanto as peripécias que constituem a situação presente das personagens – sobreviventes de um desastre de avião numa ilha do Pacífico – reflectem, em muitos aspectos, eventos do passado das personagens. É esta ligação decisiva entre passado, presente e futuro que justifica a existência do *flashback* na estrutura narrativa de *Lost* – a forma como as personagens agem no presente só é compreensível a partir da sua existência passada, e as mudanças que se operam na sua caracterização são fundamentais para entender os seus desempenhos futuros. No fundo, o recurso ao *flashback* na narrativa da série reflecte e configura a vida como uma espécie de ciclo ou de *loop* – como se, simultaneamente com a concepção da vida enquanto direcção linear, convivesse uma concepção da existência como ciclo recorrente. As personagens em *Lost* são muitas vezes confrontadas com situações que as colocam em confronto com capítulos da sua biografia que, de algum modo, se repetem – no fundo, é como se esse *loop* desse a cada personagem uma segunda oportunidade (muitas vezes uma oportunidade de redenção) e a compelisse a decidir o que fazer com ela: seremos capazes de aprender com os próprios erros? As circunstâncias determinam as nossas decisões? A provação é a maior garantia de maturação? Estas são algumas das questões a que as personagens têm de responder. A ideia de *loop* dá-nos, portanto, uma ideia de predestinação, isto é, descreve a condição humana uma espécie de reiteração de situações.

### *Revelação*

Como dissemos, o *flashback* é um dispositivo que permite a exposição de causas e motivos que conduzem os acontecimentos ao seu estado presente. Um *flashback* será, assim, tão mais interessante quanto contribua para adensar a intriga, o mistério, a dúvida ou a surpresa – quer no que respeita aos acontecimentos quer no que respeita às decisões e atitudes das personagens. No caso de *Lost*, as informações que são fornecidas nos *flashbacks* têm um papel crucial nesse aspecto. Lado a lado com revelações que aquietam a curiosidade do espectador e solidificam a inteligibilidade da história, outros dados são fornecidos que, por se apresentarem como insinuações, enigmas, coincidências ou mistérios, parecem contribuir propositadamente para a desestabilização da crença e da expectativa com que o espectador enfrenta hermeneuticamente o relato. A cada passo, a cadeia causal dos acontecimentos parece insinuar novas possibilidades ou quebrar certezas presumidas. A esta concepção do enredo da série como uma espécie de desafio ao espectador voltaremos mais adiante. O que é fundamental reter é que o *flashback* em *Lost* é utilizado eximamente como uma

estratégia de revelação – isto é, como um dispositivo que não só (como é suposto acontecer) permite densificar a caracterização e fortalecer o conhecimento e a empatia do espectador com as personagens, mas também instaurar inquietações e desvendar escândalos na biografia de personagens que, *a priori*, consideraríamos insuspeitas.

### *Perfil*

Uma das funções que referimos como fundamentais do *flashback* é, portanto, a caracterização das personagens. Através dele é dado a conhecer ao espectador o perfil daquelas. Por perfil entendemos aqui o conjunto de atributos e qualidades que as personagens exibem e que não-de constituir quer a sua história (isto é, a forma como mudam ao longo da história) quer o seu tipo (isto é, a forma como se distinguem em relação às restantes personagens). Também nestes dois aspectos – a história e o tipo da personagem – o *flashback* se torna importantíssimo na estrutura narrativa de *Lost*. É este dispositivo que permite entender a formação da personagem até ao momento presente da acção, isto é, a sua história, através da elencação dos erros que cometeu, das decisões que tomou, das oportunidades que desperdiçou, das batalhas que perdeu. Através do *flashback*, as personagens ganham verosimilhança e consistência, pondo-as em contraste consigo mesmas e com as demais – à medida que as revelações acerca das personagens vão sendo feitas e que o seu perfil vai sendo desenhado, o espectador está em melhores condições para epistémica e criticamente as avaliar, ou seja, para lhes atribuir, ou não, credibilidade e empatia.

Quanto ao tipo de personagens, aquilo que de fundamental acontece em *Lost* é precisamente a subversão das expectativas e o desvio em relação às normas: quando o espectador parece ter assumido um determinado carácter para uma personagem, logo um *flashback* vem colocar tudo em questão: os valores, as virtudes e as motivações das personagens parecem tender sempre a apresentar uma outra face, subvertendo as ilusões criadas pelas aparências – o bem e o mal parecem transitar entre personagens ou na existência de um personagem sem possibilidade de estabilização definitiva. A ideia de tipo como uma espécie de abstracção das personagens reconhecível pelo espectador é, em *Lost*, constantemente estilhaçada: nem sempre, ou quase nunca, o que parece é.

## **2. Enredo**

Se o recurso insistente ao *flashback* pode ser visto como uma marca formal distintiva do enredo de *Lost*, ele torna-se tão mais relevante quanto contribui para a complexidade da história que está a ser narrada e da forma como está a ser relatada. *Lost* será, em nosso entender, um exemplo notável do esforço de reinvenção formal que nos últimos anos se tem verificado ao nível das narrativas audiovisuais. Essa notoriedade passa, como vimos, pela forte aposta na criação de perfis credíveis e consistentes para as personagens, problematizando os arquétipos para subverter as expectativas ou adensando a biografia para desmascarar as aparências. Tal subversão das expectativas haverá de ter implicações a um outro nível, o da estrutura narrativa. Se a estrutura convencional da narrativa, que tende a apresentar a história de um modo mais ou menos linear, com um protagonista bem demarcado e um objectivo bem definido dificilmente deixará de prevalecer – pela clareza expositiva da causalidade dos acontecimentos, e consequente inteligibilidade, que permite – outras configurações morfológicas têm sido propostas em tempos recentes com alguma veemência.

### *Mosaico e puzzle*

Se atrás falámos de um esforço de reinvenção formal, identificamos agora as modalidades em que tal se tem concretizado ao nível das narrativas audiovisuais. Assumiremos aqui dois conceitos metafóricos para designar duas dessas modalidades: o mosaico e o puzzle. De ambas *Lost* será, em nosso entender, devedor.

A metáfora do mosaico tem sido utilizada para descrever aquelas narrativas – fílmicas e não só – que em vez da eleição de um protagonista e de um antagonista hierarquicamente predominantes propõem uma distribuição equitativa da relevância dramática e da focalização narrativa a conjuntos alargados de personagens, e que em vez de um fio narrativo linear e fulcral propõem um emaranhado de linhas e núcleos dramáticos que se cruzam. No fundo, trata-se de uma concepção omnisciente do poder da narrativa ou, se quisermos, da narrativa como panóptico – a narrativa como um olhar que tudo alcança.

A metáfora do puzzle, por seu lado, tem servido para descrever aquelas narrativas em que toda a lógica convencional do relato é estilhaçada para propor uma espécie de desafio intelectual ao espectador, através da instabilização da identidade das personagens, da ruptura da inteligibilidade causal dos acontecimentos ou da ocultação das referências espaciais e temporais dos eventos. Se a narrativa-mosaico tudo parece querer abarcar, a narrativa-puzzle tudo parece querer esconder.

Se importa inquirir sobre a voga destes tipos de narrativas na actualidade, talvez num caso como no outro, nas narrativas-mosaico como nas narrativas-puzzle, não seja descabido identificar a influência, ou, pelo menos, o paralelismo, da lógica discursiva do hipertexto que num ou noutro suporte, num ou noutro formato, se banalizou nos últimos anos. As ideias de cruzamento, de rede, de reversibilidade, de aventura, de risco, de desafio ou de nomadismo que tão frequentemente são utilizadas para descrever a morfologia e o funcionamento hipertextual parecem de grande pertinência para pensarmos os formatos narrativos enunciados. Morfologicamente, o hipertexto poderia ser visto mesmo como uma possibilidade de harmonização e combinação daqueles dois formatos, o puzzle e o mosaico. Seríamos mesmo tentados a propor a ideia de que o hipertexto vulgarizou de algum modo uma concepção do discurso como instável, indecível, fragmentado e extensível que acabaria por contaminar a morfologia e o funcionamento do texto narrativo em muitas das suas manifestações mais contemporâneas.

A concepção da narrativa como mosaico (que podemos identificar em filmes como *Magnolia*, *Crash* ou *Amores Perros*, por exemplo) pode ser identificada em *Lost* a partir de um índice muito simples e, ao mesmo tempo, extremamente sintomático: o próprio cartaz da série, no qual aparecem dezena e meia de personagens, as principais. Apesar da existência de uma hierarquia de valor das personagens (com a relevância clara de alguns protagonistas), cada uma destas representa um fio narrativo que não pode ser descurado na inteligibilidade da história. De forma recorrente, num determinado episódio, o protagonista pode estar ausente, sem que o interesse dramático do enredo sofra com isso. Aliás, este nivelamento tendencial da relevância dramática das personagens é sintomaticamente ilustrado pelas lutas de liderança que uma e outra vez ocorrem no interior do próprio grupo ou pelas decisões críticas que cada personagem acaba por frequentemente tomar. Queremos com isto dizer que a complexidade narrativa de *Lost* advém muito da equivalência dramática que cada personagem é chamada a ter na história contada.

A concepção da narrativa como puzzle, que nas narrativas fílmicas podemos encontrar em obras como *Lost Highway*, *Mulholland Drive*, *Memento* ou *Usual Suspects*, é também ela notoriamente implementada em *Lost*. Esta série exige do espectador toda uma atenção ao pormenor motivacional e causal (ou, mais decisivamente, às suas lacunas) sem a qual ele não está em condições de garantir a inteligibilidade do relato. A cada passo, o espectador tem de refazer as suas hipóteses, rever as suas crenças, reavaliar as suas expectativas, relançar o inquérito, gerir o

imprevisto. Muitas vezes, os acontecimentos apresentam-se no limiar da coerência, quase indecifráveis, aparentemente inconsequentes, perturbantemente insólitos: aliás, frequentemente, esta desestabilização lógica do relato parece tender para a insustentabilidade. No entanto, é esta propensão para a surpresa ou mesmo para o enigma que se afigura como um dos trunfos narrativos fundamentais que, em nosso entender, justificam o sucesso da série – a cada passo o espectador é levado a colocar a questão fundamental de toda e qualquer narrativa: o que acontecerá a seguir (e a quem)?

### *Prenúncio e epílogo*

Um dos aspectos determinantes da estrutura narrativa de *Lost* prende-se com o facto de o destino de cada personagem individual e do grupo de personagens no seu conjunto se influenciarem absolutamente, como se o microcosmo criado pela comunidade de sobreviventes só pudesse funcionar como uma espécie de organismo ou de sistema. O desempenho das partes só pode ser compreendido se integrado na dinâmica do todo. No fundo, e num nível ético, o que acontece é que a responsabilidade, como sucede em qualquer situação de perigo, acaba por ser necessariamente solidária. Os medos individuais reflectem-se no colectivo e o perigo colectivo reflecte-se nas existências individuais. A esta questão dos medos e dos perigos voltaremos mais adiante.

Esta imbricação dos destinos individuais e do destino colectivo do grupo de personagens pode ser averiguado em duas estratégias de fechamento narrativo utilizadas com frequência na série: o epílogo, por um lado, e o prenúncio (aquilo que na gíria anglófona se designa por *cliffhanger*), por outro. A primeira destas estratégias verifica-se em episódios que terminam com uma espécie de apaziguamento das preocupações das personagens e das inquietudes do espectador, como se uma espécie de harmonia esperançosa reinstalasse entre as personagens a fé num desfecho vitorioso. Ainda que esta fé, como sempre, seja rompida por novas peripécias que hão-de relançar os intervenientes numa nova batalha pela sobrevivência, de algum modo o epílogo funciona como uma espécie de remate final, dando ao episódio uma espécie de desenlace fechado. A segunda é, de um ponto de vista narrativo e dramático, bem mais determinante: aquilo que aqui designamos por prenúncio corresponde a um momento de incerteza crítica ao nível do enredo e da história e de intensa inquietação cognitiva e emocional para o espectador. São aqueles momentos em que a narrativa parece ganhar um interesse máximo, os momentos em que algo de imprevisível, de surpreendente ou de misterioso parece insinuar um rumo decisivo (muitas vezes irremediável ou irreversível) para a trama. É nestes momentos que a curiosidade e a tensão se agudizam no espectador. Estes momentos prenunciam ou pressagiam novos desenvolvimentos, reforçando ou relançando o interesse na trama e no destino das personagens. A ideia de prenúncio remete, portanto, para uma ideia de final aberto, para um desenlace que mais do que uma culminação se assume como uma transição. Se o prenúncio é muitas vezes associado a uma personagem ou um pequeno grupo de personagens que se defronta como uma nova peripécia, o epílogo surge-nos como uma espécie de restauração de um equilíbrio harmonioso para o conjunto das personagens.

### **3. A ilha**

Ao longo dos últimos anos, a relação intertextual de actividades como o cinema e a televisão com o universo dos videojogos tornou-se cada vez mais notada. Seja ao nível temático, seja ao nível estilístico, tem-se verificado um trânsito, cada vez mais frequente, de influências entre estas diferentes áreas. Uma das formas de analisar a estrutura narrativa de *Lost* pode passar precisamente pela identificação de elementos e aspectos típicos da cultura lúdica electrónica. Sustentamos esta alusão na verificação de um conjunto de situações que remetem claramente para a ideia de desafio – uma ideia fundamental, em nosso entender, para entender a lógica inerente a qualquer jogo. Aquilo

que as personagens de *Lost* fazem é no fundo ver a sua existência constantemente testada. A cada passo uma nova capacidade é posta à prova: a capacidade de decisão, a capacidade de execução, a capacidade de superação. Colocadas numa situação de constante e imprevisível adversidade, as personagens devem desempenhar tarefas, ultrapassar obstáculos, demonstrar competências que lhes garantam a sobrevivência (sendo esta, como todos sabemos, a mais radical e decisiva das adversidades) – no fundo, colocar a sua vida em jogo. Cada obstáculo parcial que é ultrapassado constitui um patamar numa escala de dificuldades que terá no retorno ao ambiente doméstico o seu objectivo último. É como se a ilha fosse, metaforicamente, um campo de jogos e, em muitos aspectos, o primeiro dos adversários a vencer pelo grupo de sobreviventes.

### *Jogo*

A ligação formal que propomos entre a estrutura narrativa de *Lost* e o universo lúdico pode ser certificada através de uma das estratégias criativas que lhe esteve inerente: a sua inspiração em *reality-shows* como *Survivor*. Para além desta relação criativa umbilical entre a série e aquele programa televisivo, devemos notar igualmente que entre as teses explicativas que os mais variados esforços de interpretação dos acontecimentos que a série relata originaram, uma sugere que seria numa espécie de *reality-show* que as personagens se encontrariam. Se até ao momento a verificação dessa hipótese é por enquanto impossível (como das demais: os personagens estarem mortos ou tudo não passar de um sonho ou uma alucinação de um personagem, por exemplo), não podemos deixar de assumir como estruturalmente coincidente a lógica de sobrevivência que sustenta aquele programa televisivo e todo o padrão narrativo que constitui a trama de *Lost*.

Mas a ideia de desafio e de jogo não é apenas constatável no interior da própria estrutura narrativa. Ela pode ser também verificada a partir do seu exterior. Para o espectador, *Lost* é também um desafio. Dar sentido aos acontecimentos, perceber a lógica causal que os justifica, perceber os motivos e as intenções das personagens, os propósitos e as consequências das suas acções é muitas vezes um trabalho de grande exigência ao nível da perspicácia cognitiva e da articulação intelectual. Parte substancial do interesse dramático e narrativo de *Lost* passa pela forma surpreendente ou inusitada como novos inimigos e adversidades vão sendo introduzidos na história, como a trama vai renovando a dúvida e o mistério, como os conflitos vão crescendo a envolvimento e a empatia com as personagens. Se um exemplo é necessário para ilustrar esta ideia de teste e de desafio – que pode assumir os mais variados contornos e temáticas, chegando ao cúmulo epistemológico de contrapor a fé e a ciência como garantias de conhecimento –, podemos enunciar aqui os 108 minutos que distam para a destruição ou a salvação do mundo se um determinado procedimento não for levado a cabo (a introdução de uma sequência – enigmática – de números que se revela determinante em variadas e distintas circunstâncias).

Em *Lost*, a cada passo um novo mistério, uma nova dúvida, uma nova surpresa são propostos ao espectador – e este tem de constantemente renovar o seu esforço de entendimento das causas e dos efeitos dos acontecimentos, dos motivos e das intenções das personagens. Se por vezes tudo se parece jogar no limite da verosimilhança (as coincidências parecem infundáveis e incríveis), a verdade é que todo um efeito de puzzle é conseguido: ora o espectador é convidado a refazer as suas hipóteses e as suas presunções, ora ele é contrariado nas suas crenças e nas suas expectativas; momento a momento, ele tem de refazer ligações causais para os acontecimentos e de rever a confiança nas certezas com que vai procedendo hermeneuticamente. Toda a série parece, assim, constituir um mosaico que por vezes se transforma num puzzle ou um puzzle que vai desenhando um mosaico. Certamente, parte da adesão dos espectadores pode ser explicada por esta constante renovação da intriga e da inquietação que o decurso da série vai suscitando.

### Medo

Se a ideia de desafio é, em nosso entender, fundamental para compreender a estratégia narrativa de *Lost*, um outro conceito se afigura como determinante: o medo. Todo o medo tem como pressuposto a perda – da vida, do amor, da dignidade, da liberdade. O medo pode ir de uma dimensão individual a uma configuração colectiva. O medo surge quando algo é irremediável ou irreversivelmente colocado em risco. Em *Lost*, uma história de sobrevivência, o medo é constante e diverso: medo da solidão e da frustração que se joga a um nível individual (quase poderíamos dizer, em cada mónada que é cada personagem); medo da ilha e das misteriosas forças que a parecem habitar; medo da barbárie ameaçadora, quase alienígena, dos restantes habitantes da ilha, os Outros; medo apocalíptico e fatal de um fim último e irrevogável para toda a humanidade. É, em muitos casos, o medo que faz as personagens de *Lost* agir. Esta acção de resposta ao medo dá-se, muitas vezes, segundo dois quadros de justificação e de inteligibilidade, a ciência e a fé, não parecendo nunca nenhum destes critérios assegurar uma valia absoluta – é como se para lá de toda a racionalidade procurada, algo escapasse sempre à mais estrita lógica: as alucinações, as coincidências, as predestinações parecem a cada passo jogar um papel decisivo no decurso dos acontecimentos.

Que as personagens de *Lost* pareçam cumprir uma espécie de destino inalienável, como se de um grupo de eleitos se tratasse é o que vem adensar ainda mais todo o tom apocalíptico e místico da série. Aquilo que vamos desvendando ao longo da narrativa é um percurso que parece conduzir todas as personagens para aquele lugar e aquele momento decisivos, como se nas mãos deste grupo de sobreviventes estivesse depositado o futuro de toda a humanidade e a eles coubesse a missão de eliminar o maior de todos os medos: o da extinção planetária. É esta convivência em cada personagem entre os receios e os medos individuais e os medos e os terrores colectivos que as coloca (às personagens) numa extrema amplitude de conflitos – e essa amplitude e diversidade de conflitos é o que dá espessura ao seu perfil. O quotidiano e o apocalíptico convivem para revelar personagens comuns em situações invulgares e personagens invulgares em situações comuns.

### Utopia

Se falamos de um grupo de eleitos, de apocalipses iminentes e de misticismos por vezes incompreensíveis, uma forte carga religiosa parece tomar conta do enredo da série e do discurso hermenêutico que sobre a mesma se produz. Se umas vezes somos levados, como referimos, a ver na história da série todos os indícios e premissas de um *reality-show*, a verdade é que podemos, numa linha interpretativa absolutamente divergente, ver na mesma uma espécie de ilustração das concepções religiosas do espaço *post-mortem*: se a ilha se apresenta umas vezes como uma espécie de inferno ameaçador e devorador, noutras apresenta-se como uma espécie de lugar paradisíaco ou utópico (aliás, a ilha de *Lost* é toda ela apresentada como uma espécie de utopia, de um lugar insondável, incontactável, ilocalizável, no limite, inexistente), um sítio abençoado onde todos os desejos se podem concretizar, todos os pecados e culpas podem ser expiados, todas as maleitas e doenças podem ser expurgadas.

De alguma forma, a ilha é como que um espelho onde as personagens se confrontam consigo mesmas, redefinem os seus papéis sociais, reflectem sobre os seus valores morais, reavaliam as suas competências políticas, revelam os seus desejos mais íntimos. Um lugar de superação e descoberta, de esperança e provação. A ilha ganha, portanto, foros de personagem: ela parece ter um carácter, uma vontade própria, uma responsabilidade sobre o destino das personagens. Parece capaz tanto do bem como do mal: capaz de curar personagens de um cancro, de uma paralisia ou de uma dependência como de reivindicar o sacrifício e a obediência. Miraculosa, mágica, misteriosa, destruidora, devoradora, a ilha é, em todo o caso, uma personagem.



## Conclusão

Que todos estes assuntos e dimensões (o medo, a fé, o jogo, o destino, o carácter, etc.) possam ser identificados numa série que mescla temas e motivos narrativos colhidos em campos tão diversos como a religião e a *pop culture*, a ficção científica e os videojogos, diz-nos muitos acerca do engenho dos criadores de tão distinto objecto artístico. E talvez ajude a compreender porque motivo esta obra se impôs como uma referência da ficção narrativa actual. Chegou então o momento, na conclusão do nosso estudo, de tentar entender como tal pode ter acontecido.

Vejamos: se o cinema narrativo continua a assumir uma posição predominante no contexto da produção filmica, tal só nos pode levar a concluir que a compulsão para narrativizar é uma espécie de destinação incontornável que o cinema (como as mais diversas artes, aliás) nunca enjeitou e possivelmente nunca enjeitará; no entanto, como ciclicamente acontece, novos meios e novos formatos parecem impor-se como desafios ou renovações das convenções mais arreigadas. Se o cinema parece ter imposto uma estrutura narrativa mais ou menos convencional assente numa linearidade da história e num crescendo e culminação da tensão dramática, as séries televisivas mais recentes parecem assumir-se como um decisivo desafio, que não uma ameaça, a essa morfologia.

A tese que aqui pretendemos expor através da análise do exemplo de *Lost* é a de que assistimos nos últimos anos à emergência da ficção televisiva como o mais notável pólo de invenção estilística e temática na área da narrativa. Tendo assumido *Lost* como o estudo de caso de que nos ocupámos, identificamos agora os factores que em nosso entender se afiguram como determinantes para o seu sucesso (e que, cada um a seu modo, podem ser transposto para outras série televisivas de sucesso): em primeiro lugar, a densidade temática da história; em segundo lugar, a complexidade morfológica do enredo; em terceiro lugar, a consistência do perfil das personagens; em quarto lugar, a reiteração do mistério e da dúvida; por último, uma notável compreensão das referências culturais da contemporaneidade.

A densidade temática da história narrada em *Lost* pode ser comprovada no conjunto de assuntos abordados ao longo da mesma: do ciúme, da vingança, da liderança ou da ambição à morte, à culpa, à traição, à fé ou ao egoísmo, nenhum tema ou valor fundamentais no quadro ético parece escapar aos criadores da série. São múltiplas, portanto, de um ponto de vista temático, as entradas possíveis no universo da série.

A complexidade do enredo é bem notada no efeito de *puzzling* que constantemente põe em sobressalto as certezas cognitivas do espectador, como se as relações entre causas e efeitos, motivos e intenções, estivessem sempre em vias de sofrer perturbantes desvios. Que esta estratégia de perturbação de crenças e expectativas seja levada frequentemente ao limite da consistência e da inteligibilidade é um risco criativo bastante elevado e, por isso mesmo, assinalável.

Para a consistência do perfil das personagens em muito contribui o dispositivo do *flashback*: através dele, as diversas camadas em que as personagens se constroem vão-se revelando, expondo muitas vezes contradições e escândalos que deixam o espectador estupefacto e reforçam os laços de simpatia ou antipatia com as mesmas. O esquematismo ou estereotipização de que tantas vezes são acusadas as narrativas populares são constantemente estilizados através de um nítido cuidado com o design das personagens.

A reiteração do mistério e da dúvida é o dispositivo narrativo que permite relançar, semana a semana, o interesse do espectador. A este nível, muitos dos episódios de *Lost* (e, sobretudo, o último da primeira série) são absolutamente exemplares: tensão, expectativa e surpresa aliam-se para deixar o espectador em suspenso sobre o futuro dos acontecimentos. Assegurar uma curiosidade compulsiva e uma ansiedade epistémica são certamente dois dos grandes feitos desta série.

Sobre a atenção às referências culturais, referimos já a coabitação entre a *pop culture*, com todos os seus fenómenos de culto, os seus imaginários específicos (da ficção científica ao fantástico, da música *pop* ao *thriller*), e a tradição religiosa, com a gravidade e solenidade dos seus temas e inquietações (o medo, o apocalipse, a redenção, a culpa, a fé) como exemplar.

São estes factores que em nosso entender transformam *Lost* num caso exemplar de invenção narrativa na contemporaneidade. Revelando-se uma amálgama de referências (e, nesse sentido, partilhando da lógica criativa que poderemos designar por *mixologia*, tão típica da criação actual), *Lost* impõe-se através da harmonia com que, por um lado, soube conjugar o familiar e o insólito temáticos e, por outro, desafiar as convenções experimentando inusitadas morfologias. Que do cinema tenha adoptado os mais diversos ensinamentos, quer a um nível estritamente narrativo (a acção, o mistério, o *suspense*, o *twist*, o *flashback*) quer a um nível técnico-formal (ao nível da realização, da fotografia, da montagem, da música), tal deve ser entendido, parece-nos, como um sinal inegável da relevância crucial da sétima arte na construção de uma estilística e de um imaginário narrativos ao longo do último século, mas também como um notável desafio que um meio tendencialmente menosprezado no contexto mediático, a televisão, vem lançar a um outro cujo estatuto de nobreza há muito foi assertivamente imposto, o cinema. Perante este estado de coisas, uma questão fica necessariamente em aberto: como vai o cinema responder a este desafio? Conseguirá fazê-lo? Quererá fazê-lo?

### **Filmografia**

Perdidos (*Lost*) 1 – Primeira Série Completa

Perdidos (*Lost*) 2 – Segunda Série Completa