

Lost e a Pós-Modernidade: percursos para aplicações semióticas *

Igor de Souza Pinto, Keila Andreane Corrêa da Silva **

Universidade Federal do Pará

Índice

1. Contextualizando <i>Lost</i>	1
2. <i>Lost</i> e a Pós-Modernidade: um olhar de fora	2
3. <i>Lost</i> e a Pós-Modernidade: um olhar para dentro	4
4. John Locke	6
5. Desmond Hume	8
6. Conclusão	11
7. Referências	11

1. Contextualizando *Lost*

Em 22 de setembro de 2004, o voo 815 da Oceanic Airlines sai do aeroporto internacional Kingsford Smith em Sidney, Austrália, com destino a Los Angeles. Previsto para durar 13 horas, o voo começa a enfrentar dificuldades de comunicação na travessia sobre o Oceano Pacífico. Após 8 horas, o avião perde a comunicação por rádio e o seu contato por radar e, com uma forte

* Artigo apresentado à disciplina §Comunicação e teorias da linguagem, ministrada pela Profª. Netília Seixas, como requisito de avaliação.

** Graduandos do curso de Comunicação Social e Jornalismo da Universidade Federal do Pará.

turbulência, cai em uma ilha “deserta” em algum lugar do Pacífico. 71 dos 324 passageiros sobrevivem ao acidente aéreo. Assim começa o universo misterioso da série de televisão *Lost* (“Perdidos” em português).

Idealizada pelos produtores da Rede ABC, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof (atual escritor da série) e J.J. Abrams (criador da famosa série *Alias*), *Lost* é um drama ficcional estadunidense que narra a história dos sobreviventes do voo 815 e a relação deles com a sua nova “casa” (a ilha), uma vez que o resgate se torna cada vez mais improvável no decorrer dos acontecimentos. Para engrandecer o enredo, a narrativa intercala, durante os eventos na ilha, recursos de *flash-forwards* e, principalmente, *flashbacks*¹, tudo para elucidar os mistérios que cercam a vida dos principais protagonistas da série.

Mistério, aliás, é o signo que melhor traduz as cinco temporadas de *Lost* exibidas até então. Não só os protagonistas possuem seus enigmas, mas, também a ilha por si só é um celeiro de mistérios que envolvem

¹ *Flashforwards* e *flashbacks* são recursos cinematográficos que interrompem a sequência narrativa para expor acontecimentos no futuro e no passado, respectivamente.

ficção científica, referências bíblicas, fenômenos sobrenaturais e mitologia antiga.

Aos poucos, os sobreviventes apresentavam curas inexplicáveis, interação com aparições de pessoas que já morreram, temem a presença de um “monstro” em forma de fumaça negra que ronda a ilha, a qual, curiosamente, fora palco para experimentos científicos na década de 1970 por uma organização chamada “Dharma Initiative”. Além disso, descobrem que a ilha já era habitada por um grupo de pessoas que passaram a ser chamadas de “Os outros”, sendo estes caracterizados por um comportamento duvidoso para com os novos habitantes.

O porquê desses acontecimentos na narrativa de *Lost* é algo que, até então, não foi completamente elucidado aos que acompanham a série. Faz parte da estratégia dos roteiristas investirem na dúvida, no suspense, em reviravoltas inesperadas e em personagens duvidosas para prender a atenção dos espectadores, os quais teorizam inúmeras hipóteses para as suas indagações acerca da série. Assim, a espera pelos próximos episódios e temporadas é inevitável, fato que fez de *Lost* um dos maiores sucessos deste início de século.

Os fatos listados anteriormente são apenas recortes de um enredo extremamente complexo que transformaram *Lost* em um verdadeiro fenômeno global, agregando milhões de fãs ao redor do mundo em comunidades virtuais, blogs e fóruns de discussão, além de gerarem um consumo cultural intenso por meio de produtos midiáticos complementares, tais como jogos de *videogames*, *podcasts*, DVDs, CDs, livros, entre outros. Tudo isso ratifica o que Lucia Santaella (2003) discutiu acerca da escolha entre pro-

duto simbólicos alternativos dentro da cultura das mídias:

Enfim, as mídias tendem a se engendrar como redes que se interligam e nas quais cada mídia particular – livro, jornal, TV, rádio, revista etc. – tem uma função que lhe é específica. É a cultura como um todo que a cultura das mídias tende a colocar em movimento, acelerando o tráfego entre suas múltiplas formas, níveis, setores, tempos e espaços (SANTAELLA, 2003, p. 53).

2. *Lost* e a Pós-Modernidade: um olhar de fora

O avanço da globalização no século XX e os rumos tomados pelas condições sócio-culturais e estéticas do sistema econômico predominante a nível global engendraram reflexões teóricas que dão uma continuidade diferenciada aos conceitos consolidados no século XVIII com o Iluminismo e a Modernidade intrínseca a este movimento. A busca de verdades baseada na razão pura, os valores fechados e categorizantes da metafísica e as identidades nacionais modernas encontram-se em um processo de dissolução frente a um novo conjunto de pensamentos reunidos no que muitos chamam de “Pós-Modernidade”.

É dentro do campo de estudo das teorias pós-modernas que encontramos prognósticos e debates sobre novas formas de conhecimento para explicar os desdobramentos da sociedade pós-industrial. Tais desdobramentos dizem respeito à substituição da extrema cientificação pela busca do sobrenatural e pelo misticismo, à busca por identidades, à efemeridade das coisas, à idealiza-

ção do corpo perfeito, ao mal-estar provocado pela predominância da comunicação funcional², ao crescente individualismo e consumismo, ao deslumbramento da tecnologia e a fragmentação do tempo e do espaço causada por ela, entre outros. Não cabe aqui um aprofundamento dos debates oriundos das teorias pós-modernas, mas sim apresentar a Pós-Modernidade sinteticamente para elucidar a relação semiótica entre ela e a série *Lost*.

Para o filósofo pragmático Charles Sanders Peirce, o homem e o universo das mensagens que o cercam são pautados pelo pensamento, e o pensamento só é possível em signos (MARCONDES, 2004). Assim, todo o processo de significação no mundo é mediado pelos signos e, para entendê-los, Peirce funda a sua teoria semiótica partindo da fenomenologia. Na semiótica, qualquer coisa pode funcionar como signo sem deixar de ser a coisa em si, desde que a sua base de representação (*representamen*) perpassa as propriedades formais que habilitam a existência do signo, que são: a sua qualidade ou potencial de sugerir algo (quali-signo), a sua existência no espaço e no tempo (sin-signo) e a sua capacidade de se generalizar em uma sociedade (legi-signo).

Das três propriedades citadas acima, surgem três possibilidades de representação do objeto (abstrato ou concreto) ao qual o

²Conceito cunhado por Dominique Wolton (1997) para mostrar o desempenho da comunicação na sociedade contemporânea por duas dimensões: a funcional, que diz respeito a uma comunicação técnica para organizar as relações entre as massas no quadro da economia mundial, e a normativa, que diz respeito a uma concepção humanista da comunicação, ancorada na fraternidade e no respeito pelo outro e pelas diversidades culturais.

signo se refere. Se a predominância do signo for a sua qualidade, então ele será um ícone, visto que a sua qualidade sugere o seu objeto por similaridade, por analogia. Se a predominância do signo for o seu próprio estado de existir, ele será um índice, pois será uma parte de outro existente para o qual aponta. Finalmente, se a predominância do signo for a sua generalização oriunda de regras associativas, ele será um símbolo, pois representa o seu objeto por meio de uma convenção.

Em *Lost*, a relação semiótica com a Pós-Modernidade se dá tanto na construção interna da série quanto na análise panorâmica desta como fenômeno cultural. O caráter enigmático de *Lost* e os inúmeros questionamentos acerca dos seus acontecimentos transcenderam o suporte da TV ao proliferar para outras mídias, as quais buscam complementar a “degustação” dos aficionados pelos mistérios da série. Tal fato faz de *Lost* um universo complexo dentro da cultura midiática, que durará até o momento em que as indagações dos fãs acerca da história da série sejam elucidadas. Assim, *Lost* pode ser considerado um signo indicial da Pós-Modernidade ao se inserir na dinâmica da cultura das mídias, e porque essa mesma dinâmica é característica inata do pós-moderno:

A dinâmica da cultura midiática se revela assim como uma dinâmica de aceleração do tráfego, das trocas e das misturas entre as múltiplas formas, estratos, tempos e espaços da cultura. Por isso mesmo, a cultura midiática é muitas vezes tomada como figura exemplar da cultura pós-moderna (SANTAELLA, 2003, p. 59).

Na tríade do signo em Peirce, o objeto ao qual o signo se refere é dividido em dois:

objeto dinâmico, o qual corresponde à totalidade daquilo que o signo almeja representar, algo que jamais será atingido justamente por este objeto se encontrar fora de qualquer signo; e objeto imediato, o qual corresponde às partes acessíveis do objeto dinâmico, mediadas pelo signo, como se fossem recortes específicos da totalidade das coisas a que os signos se referem. A relação indicial entre *Lost* e a Pós-Modernidade só pôde ser viabilizada porque ocorreu a construção fenomenológica de um objeto dinâmico (universo das mídias povoadas por *Lost*, suas referências e seus desdobramentos) a partir de outro objeto dinâmico (a série de TV *Lost*), o qual passou a ser um objeto imediato do primeiro objeto dinâmico citado.

No caso de *Lost*, o objeto dinâmico correspondia, até certo ponto, à série da TV e tudo que existia por trás de sua criação. Mas com a sua popularização global e o apelo do público frente às respostas que nunca chegam para desvendar os mistérios da série, o objeto dinâmico passou a ser objeto imediato na profusão de mídias que passaram a explorar *Lost* de diversas maneiras, surgindo, assim, um novo objeto dinâmico, o qual abrange o objeto dinâmico primário e tudo o que surgiu após o seu sucesso. Revistas em quadrinhos, *webcomics*, livros e jogos eletrônicos são só alguns exemplos da construção desse novo objeto dinâmico.

Todavia, esse novo objeto dinâmico (universo *Lost*) tende ao fenecimento no contexto pós-moderno. Ele durará enquanto os mistérios prevalecerem ou até o fim da série na TV, sua principal fonte geradora do consumo insaciável dos telespectadores da série. Porém, mesmo depois do universo de *Lost* ser eclipsado por outro sucesso cultural, a relação indicial com a Pós-Modernidade con-

tinuará, pois o seu próprio desaparecimento, assim como sua transformação em *cult*³, corresponde à característica de efemeridade das coisas e a conseqüente nostalgia presente na pós-modernidade, ou seja, “[...] conforme o tempo passar, esses índices não serão nada mais do que meros documentos de época, apagados da memória dos seres humanos” (SANTAELLA, 2002, p. 108).

3. *Lost* e a Pós-Modernidade: um olhar para dentro

Na estrutura interna da série *Lost* observa-se, também, um vínculo semiótico com a Pós-Modernidade, predominantemente fundamentado por uma relação icônica. Para que o entendimento dessa relação seja elucidado, vale o resgate teórico do filósofo Stuart Hall e de sua obra “A identidade cultural na Pós-Modernidade” (2005).

Nela, Hall teoriza sobre uma “fragmentação” do sujeito e de sua identidade nacional erguida pela Modernidade. Diante da visibilidade do pluralismo cultural no mundo, no tempo e no espaço globalizado, o sujeito pós-moderno encontra-se em um complexo entrelaçamento de redes sócio-culturais, o que faz dele um ser deslocado, descentralizado, à procura por respostas, formas de gozo e identidades culturais assumidas em diferentes momentos, as quais não são unificadas ao redor de um “eu” coerente, sendo, por isso, efêmeras e híbridas.

³*Cult* é a característica dada a algo vinculado à cultura popular (séries de TV, cinema, quadrinhos etc.) que possua um grupo de admiradores e consumidores dedicados, mesmo após não estar mais em evidência na mídia. Muitas obras e franquias atingem o status de *cult* depois que suas “vidas úteis” supostamente expiraram.

Hall (2005, p. 13) explica que “dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas”.

Também elucida que

Quanto mais a vida social se torna mediada pelo mercado global de estilos, lugares e imagens, pelas viagens internacionais, pelas imagens da mídia e pelos sistemas de comunicação globalmente interligados, mais as identidades se tornam desvinculadas – desalojadas - de tempos, lugares, histórias e tradições específicas e parecem “flutuar livremente” (HALL, 2005, p. 75).

Logo, afirma-se que, na Pós-Modernidade, o sujeito vive uma “crise de identidade”, pois está em constante mudança, em constante julgamento acerca das contradições de seus princípios, valores básicos e das variações econômicas e sócio-culturais que o cercam. Sendo assim, não há como validar o indivíduo cartesiano indivisível e imutável, detentor do controle sobre seus atos e hábitos, sendo este sustentado por seus valores interruptos e universais, tal como fora idealizado pelo racionalismo europeu. A Pós-Modernidade comporta, então, um sujeito cambiante, híbrido, inseguro e, até mesmo, perdido no *mix* cultural provocado pela globalização, fato este que refletirá, inclusive, nas representações visuais contemporâneas (cinema, TV, *outdoors*, *webpages* etc.), as quais estão, também, sendo pautadas pela hibridação, tanto no plano da estética (elementos visuais heterogêneos), quanto na fusão de ideias.

Assim, o vínculo semiótico entre *Lost* e a Pós-Modernidade mantêm-se, agora, por

meio de uma relação icônica em nível de metáfora devido à construção da maioria de suas personagens, as quais, no decorrer dos acontecimentos, entram em choque umas com as outras e consigo mesmas, no que diz respeito a valores, opiniões, crenças e ações. A imprevisibilidade deles como pessoas, em uma narrativa em que não se sabe bem quem é “bom” ou quem é “mau”, possui uma relação de semelhança com o sujeito pós-moderno ao produzir nos seus telespectadores/intérpretes imagens mentais que evocam a condição de insegurança, de hibridação e de múltiplas perspectivas inerentes ao pensar humano na Pós-Modernidade.

Pela tríade do signo e pelas subdivisões do interpretante, podemos perceber que essas imagens mentais ressaltadas anteriormente condizem com um interpretante final remático. Santaella esclarece que “o rema não vai além de uma conjectura, de uma hipótese interpretativa. Quando uma qualidade é tomada como signo de uma outra qualidade sob efeito de alguma comparação, essa operação é sempre hipotética” (2002, p. 26). Por isso mesmo, as personagens da série como suas *representamens*, são, a priori, tomadas como ícones em relação à Pós-Modernidade, porque a ação do intérprete é baseada em uma comparação entre qualidades: de um lado *Lost* e suas personagens “perdidas”, tanto na ilha quanto dentro de si mesmas, e do outro a Pós-Modernidade e o seu sujeito “perdido” na pluralidade de interpretações e pontos de vista sobre a realidade.

É válido ressaltar que esse interpretante final é somente uma forma de pensar a completude interpretativa dos intérpretes. A rigor, essa completude, assim como a completude do objeto dinâmico, jamais será atingível, uma vez que as interpretações são im-

ponderáveis. Para exemplificar melhor como acontece a relação icônica entre *Lost* e a Pós-Modernidade, falaremos de duas personagens consideradas entre as mais importantes e misteriosas da série: John Locke e Desmond David Hume.

4. John Locke

Em *Lost*, John Locke é um dos sobreviventes do voo 815. Logo se percebe que é uma das personagens mais enigmáticas da série, pois era paraplégico antes da queda do avião e, na ilha, voltou a andar milagrosamente. Seu passado é revelado aos poucos, por meio de *flashbacks*, no decorrer dos episódios. Locke passou por muito sofrimento em sua vida (a maior parte causada por seu pai, que lhe roubou um rim, foi responsável por ele ser abandonado pela mulher que amava e ainda o deixou paraplégico) e acredita que a ilha é um lugar especial que o escolheu para cumprir seu destino.

4.1. A personagem como índice e ícone do filósofo John Locke

Locke não é simplesmente uma personagem de *Lost*. Sua existência na série, assim como sua construção, remete a uma pessoa que existiu, o filósofo inglês John Locke. O Locke de *Lost* já indica o filósofo a partir da escolha do nome. Qualquer pessoa que tenha um conhecimento mínimo de filosofia está apta a reconhecer o nome John Locke como sendo o do filósofo e pensador inglês empirista e puritano que viveu entre os séculos XVII e XVIII. E a conexão continua existindo independente de o intérprete conhecê-la. Além do nome, fatos da vida da personagem também apontam para fatos que ocorreram

na vida do filósofo. Por exemplo, a personagem é constantemente caracterizada como um “homem de fé”, o que se assemelha ao filósofo puritano, cuja fé em Deus acabou por ter reflexos em sua filosofia.

Outra semelhança entre personagem e filósofo se dá em sua relação com um homem chamado Anthony Cooper. O filósofo foi médico e conselheiro do parlamentar, e futuro conde de Shaftesbury, Anthony Ashley Cooper. O laço de amizade entre eles se tornou forte, quase paternal, e em certa ocasião Locke salvou a vida de Cooper ao diagnosticá-lo com um cisto no fígado e fazer um cirurgião drená-lo (COBRA, 1997). No programa de televisão, Locke, já adulto, conhece seu pai biológico, cujo nome é Anthony Cooper. Os dois convivem bem por um tempo e Locke acredita ter criado um laço com ele. John descobre que o pai precisava de um transplante de rim, então se oferece para doar o seu. A cirurgia salvou o pai de Locke. Nota-se que, assim como o filósofo, a personagem de *Lost* salvou a vida de um homem chamado Anthony Cooper, com quem estabeleceu um vínculo paternal, e por meio de uma cirurgia.

Levando-se em conta a teoria geral dos signos de Peirce, trabalhada por Lúcia Santaella (2002), podemos perceber que a personagem é índice do filósofo. É necessário ressaltar, porém, que como a relação entre a vida da personagem e a vida do filósofo se dá também no plano da semelhança além do da realidade, a personagem estabelece, ao mesmo tempo, uma relação icônica com o filósofo, a qual se sobrepõe, às vezes, à relação indicial, como no exemplo de Anthony Cooper. A personagem pode ser vista como ícone do filósofo. O ícone, por sua vez, é um signo que se baseia numa qualidade e

que só consegue sugerir, por uma relação de semelhança, o objeto dinâmico (SANTAELLA, 2002).

4.2. A personagem como ícone do pensamento de John Locke

Além de aspectos da vida do pensador e do nome, a personagem ainda estabelece outras relações com seu objeto dinâmico. Entre essas relações, estão as representações de aspectos do pensamento de John Locke, que se dão por semelhanças de conteúdo.

Na filosofia empirista de John Locke, a mente humana era vista como uma folha em branco, uma tabula rasa, que seria preenchida com a experiência (negando a existência de conhecimentos inatos). Ele também acreditava que havia dois tipos de conhecimento acerca das relações entre as ideias: o intuitivo, caracterizado por ele como evidente e imediato (e, por isso, superior); e o demonstrativo, que precisa recorrer ao raciocínio. No primeiro caso, a relação entre as ideias é obtida de forma intuitiva, imediata e evidente, como ocorre com uma operação matemática (é evidente que $2 + 2 = 4$). No segundo caso, a relação entre as ideias é obtida de forma mediada, sendo necessário recorrer a ideias intermediárias e ao raciocínio. O filósofo John Locke, por exemplo, utilizava o conhecimento demonstrativo para evidenciar a existência de Deus, a qual seria demonstrada pela existência humana (Locke partia de sua crença de que os humanos haviam sido criados por Deus para demonstrar a sua existência) (MADJAROF, 1997).

A personagem, quando chegou à ilha, acreditou que havia “nascido” novamente e se dispôs a começar uma vida nova naquele lugar, tentando esquecer sua vida anterior.

or. Nota-se que a decisão de Locke apresenta uma similaridade no significado com a teoria da tabula rasa. Ao aproximar o significado da decisão de Locke (“nascer” e formar uma vida partindo das experiências do presente, rejeitando experiências pré-existentes) com o da teoria da tabula rasa (formar o conhecimento a partir das experiências obtidas na vida, negando a existência de conhecimento obtido antes do nascimento), surge uma “faísca de sentido que nasce de uma identidade posta à mostra” (SANTAELLA, 2002, p. 18). A decisão de Locke pode ser vista, portanto, como uma metáfora da teoria da tabula rasa. A metáfora é um tipo de ícone que “representa seu objeto por similaridade no significado do representante e do representado” (SANTAELLA, 2002, p. 18).

Outra semelhança entre a personagem e a filosofia de Locke está na utilização do conhecimento demonstrativo baseado na fé. A personagem Locke afirmava que tinha fé na ilha e acreditava que havia sido destinado a ir para lá. Partindo de sua fé, John utiliza o conhecimento demonstrativo para explicar alguns acontecimentos da ilha. Por exemplo, quando ele encontrou a escotilha, tentou abri-la e não teve êxito, chegou à conclusão de que a ilha estava testando sua fé. A relação de ideias feita pela personagem foi mediada por ideias intermediárias e pelo raciocínio, não sendo algo evidente. Percebe-se nesse exemplo uma relação icônica entre o uso do conhecimento demonstrativo por Locke e o uso do mesmo conhecimento pelo filósofo, partindo ambos da “fé”. Como o que se dá é uma semelhança de significado, a fé da personagem na ilha e suas conclusões baseadas na fé são metáforas da fé do filósofo em Deus e de seu uso do conhecimento demonstrativo.

De acordo com Peirce, um signo cujo fundamento é uma qualidade, que só consegue sugerir seu objeto dinâmico, estabelece, com o mesmo, uma relação icônica (SANTAELLA, 2002). Assim, a personagem funciona também como um ícone do pensamento de John Locke.

4.3. A personagem John Locke como ícone da Pós-Modernidade

Certas atitudes da personagem John Locke sugerem, por meio de uma relação de semelhança, algumas características da Pós-Modernidade. Por exemplo, a personagem é caracterizada de uma forma tal que sugere a condição do sujeito pós-moderno.

O sujeito pós-moderno é visto como um ser mutante, cambiante, inseguro e contraditório quanto a seus valores e princípios básicos. O sujeito pós-moderno também é caracterizado por seu “ceticismo ou descrença progressiva na validade das metanarrativas e dos cânones tradicionais”, entre os quais a própria ciência (LYOTARD, 1998).

Quando caiu na ilha e voltou a andar, Locke passou a crer que era seu destino ir para aquele lugar, que a ilha tinha planos para ele e que precisava ter fé na mesma. Ele inclusive discutia com Jack, uma personagem caracterizada como “homem da ciência”, por não aceitar o racionalismo deste em relação à ilha. Mas a fé de Locke é abalada muitas vezes durante o seriado, fazendo-o entrar em contradição com seus valores e sentir insegurança. No entanto, ele sempre acabava recuperando sua fé depois. Locke rejeitava explicações racionais, era inseguro e, várias vezes, se contradisse em seus val-

ores. A partir desses fatos, pode-se interpretar que a personagem John Locke é, também, um ícone da Pós-Modernidade.

5. Desmond Hume

Desmond não estava no voo 815. Ele chegou na ilha de barco durante uma tempestade. Ele estava participando de uma corrida ao redor do mundo organizada por Charles Widmore, pai de Penelope Widmore, a mulher que Desmond amava, mas com quem não tinha coragem de ficar. Na ilha, Desmond foi encontrado por um homem chamado Kelvin, que o convenceu de que, ao digitar uma sequência de números em um computador de uma escotilha e apertar um botão, a cada 108 minutos, impediria que o mundo acabasse.

5.1. A personagem Desmond como índice e ícone do filósofo David Hume

David Hume foi um célebre filósofo escocês que viveu no século XVIII. Ele perdeu seu pai aos três anos de idade, sendo criado, junto com seu irmão e irmã, pela mãe. David Hume era uma pessoa insegura de si e, quando jovem, levou uma vida sem objetivos e cheia de aventuras amorosas. Ao escrever o “Tratado da Natureza Humana”, Hume se desapontou com a pouca repercussão de seu livro, chegando a entrar em depressão. Ao fim de sua vida, ele repudiou o livro e chamou-o de juvenil, mal construído e confuso, comparado a seus livros posteriores. Os estudiosos atuais consideram o “Tratado da Natureza Humana” a obra mais abrangente do pensamento de Hume (COBRA, 1997).

A personagem Desmond David Hume aponta para o filósofo de muitas formas. Uma dessas formas está em seu nome do meio e sobrenome, que funcionam como índice do filósofo, já que o nome estabelece uma conexão de fato entre o *representamen* Desmond e o objeto dinâmico David Hume, orientando a “retina mental” (SANTAELLA, 2002) do intérprete para o último. Outras conexões entre Desmond e David Hume são que ambos são escoceses, perderam o pai, tinham irmãos e cursaram universidade.

Uma característica psicológica marcante de Desmond também faz remeter a David Hume, estabelecendo mais uma conexão. Trata-se da insegurança. Desmond, em *Lost*, também é retratado, pelo menos no começo, como uma personagem insegura e até covarde. Desmond, assim como David Hume, viveu por muito tempo uma vida sem objetivo, inseguro de si. Desmond pode ser visto como um índice do filósofo David Hume. Mas, como algumas conexões se dão mais no plano da semelhança do que no do da realidade, às vezes há um maior peso do caráter icônico na relação entre a personagem e objeto dinâmico (David Hume) do que do caráter indicial.

5.2. A personagem Desmond como ícone da filosofia de David Hume

Um dos aspectos mais conhecidos sobre a filosofia de Hume é sua análise acerca da ideia de causa. O princípio da causalidade faz com que as pessoas afirmem coisas além do que seus sentidos podem captar, estabelecendo relações de causa e efeito (MADJAROF, 1997). A partir do raciocínio exper-

imental, as pessoas prevêem o futuro tomando como base o presente (por exemplo, depois de se ver a água entrando em ebulição após ser exposta ao fogo, conclui-se que o fogo foi a causa da ebulição da água e que a água sempre entrará em ebulição quando for exposta ao fogo).

Entretanto, Hume constata que a percepção de que um evento acontece seguido de outro, mesmo que isso se repita inúmeras vezes, não explicita realmente que um é a causa de outro. De fato, para David Hume, é impossível chegar a um porquê dos acontecimentos, porque os seres humanos só podem construir conjecturas baseadas em sua percepção e hábito, sem fundamento racional. Mas, apesar de desenvolver tal visão cética em relação ao conhecimento humano, Hume não nega que o princípio da causalidade é indispensável para a vida cotidiana, pois, embora absurdo no plano da reflexão, esse princípio é instintivo e natural (COBRA, 1997).

A personagem Desmond parece ilustrar essa filosofia. Ao chegar na ilha, o comportamento e as palavras de Kelvin o fazem chegar a determinadas conclusões. Kelvin o fez assistir a um vídeo de orientação na escotilha que dizia que acontecera um incidente naquele lugar e que, a cada 108 minutos, era necessário digitar uma sequência numérica no computador e apertar um botão. Desmond se habituou à rotina e acreditou que, se o botão não fosse apertado, o mundo “acabaria”. Entretanto, um dia Desmond seguiu Kelvin e descobriu que o outro havia consertado seu barco e planejava fugir da ilha. Furioso, Desmond avançou contra Kelvin e matou-o acidentalmente batendo sua cabeça contra uma pedra.

Quando voltou para a escotilha, Desmond encontrou o marcador de tempo zerado,

um alarme soando e a frase “falha do sistema” aparecendo no computador. Ele conseguiu reverter a situação. Quando os sobreviventes o encontraram, Desmond fugiu, dizendo antes a seqüência numérica. Os sobreviventes foram convencidos por Locke a apertar o botão a cada 108 minutos. Depois de uma tentativa frustrada de fuga, Desmond retornou e ficou sabendo, por John Locke, que havia outra escotilha na ilha, com um vídeo de orientação que dava a entender que o botão era parte de algum tipo de experimento psicológico. Com sua fé na ilha abalada, Locke convenceu Desmond a ver o que aconteceria se o botão não fosse apertado. Mas, ao descobrir que o avião caíra na ilha no mesmo dia em que esquecera de apertar o botão, Desmond chegou à conclusão de que o avião caíra por causa disso. John destruiu o computador para impedir Desmond de digitar os números. Este, então, usou uma chave de emergência para liberar a energia de uma vez só. A escotilha implodiu, mas todos se salvaram.

Essa passagem pode ser vista como uma sugestão de um aspecto da filosofia de David Hume, devido às semelhanças entre ambas. Primeiro, o hábito levou Desmond à crença de que apertar o botão evitava que o mundo acabasse. Depois, os acontecimentos da vez em que não apertara o botão o levaram a crer que esse ato era a causa da “falha do sistema” (percebe-se o raciocínio experimental atuando no princípio da causalidade), o que por sua vez levaria a uma catástrofe. Após isso, Desmond fez uma análise cética da situação e percebeu que não havia lógica no que ele fazia (nota-se o ceticismo de Hume). Mas quando se deparou com a informação de que o avião caiu no mesmo dia em que esquecera de apertar o botão, Desmond concluiu que a

primeira ação causou a segunda, o que o fez crer novamente que ele precisava apertar o botão para salvar o mundo (percebe-se que o ceticismo é posto de lado diante da vida real, em que foi necessário agir intuitivamente).

Como os atos e crenças da personagem podem apenas sugerir as teorias do filósofo por meio de semelhança de conteúdo, conclui-se, tomando como base a teoria geral dos signos de Peirce (SANTAELLA, 2002), que Desmond pode ser visto como um ícone do pensamento do filósofo David Hume.

5.3. A personagem como ícone da Pós-Modernidade

Assim como John Locke, certas atitudes e características de Desmond também sugerem características da Pós-modernidade. A insegurança é a característica da personagem que mais sugere o sujeito pós-moderno.

Desmond se apaixonou por Penelope, filha de um rico empresário, mas, quando foi pedir um emprego para o pai da moça, ele se convence de que não a merecia. Penelope diz que Desmond não quer ficar com ela por ser covarde. Ele então desiste de pedi-la em casamento, a abandona, vai para o Regimento Real da Escócia (do qual é dispensado) e, quando retorna e é procurado por ela, diz que entrou em uma corrida de barcos ao redor do mundo (organizada pelo pai de Penelope) para provar seu valor. Desmond vai para a corrida, mas seu barco é atingido por uma tempestade e ele fica preso na ilha.

Além de inseguro quanto à sua capacidade de cuidar de Penelope, Desmond também é contraditório, pois, embora a amasse e quisesse ficar com ela, ele sempre procurava motivos para não fazê-lo. Nesse aspecto, a personagem funciona como um ícone

do sujeito pós-moderno. Desmond também pode ser visto como uma metáfora da Pós-Modernidade, pois sugere, por meio de uma aproximação de significado, a incapacidade do mundo moderno em garantir a felicidade dos indivíduos.

6. Conclusão

Embora John Locke e David Hume sejam filósofos modernos, e a Pós-Modernidade costume criticar a Modernidade, o fato de as personagens John Locke e Desmond Hume remeterem a filósofos empiristas não contradiz sua relação icônica e a do seriado com a Pós-Modernidade.

Faz-se necessário frisar que as personagens não cumprem necessariamente o que as filosofias de seus objetos dinâmicos prescrevem. Exemplos disso são os vários momentos em que John e Desmond se contradizem, mudam de ideia e vão contra os pensamentos dos filósofos (por exemplo, quando Desmond seguia ora o princípio da causalidade, ora o ceticismo de Hume). Isso pode ser interpretado como uma crítica, ainda que velada, ao pensamento racionalista típico da Modernidade, ou simplesmente como uma forma de remeter a outro objeto dinâmico, entre os vários a que as personagens remetiam. Esse objeto seria a própria Pós-Modernidade.

Além disso, é importante perceber que a série, tanto em sua construção como produto midiático quanto na construção de seu enredo, jamais apresentou uma versão estática da verdade. Em *Lost* não há pontos de vista errados, tampouco há maniqueísmo. As personagens são dúbias e suas atitudes são justificadas pela forma como enxergam o mundo. A verdade se torna, assim, relativa, dinâmi-

ca, mutante e condicionada por cada personagem, por cada experiência de vida e visão de mundo. As diferenças são aceitas, assim como a pluralidade de perspectivas. Essas qualidades, tão características do seriado, remetem a alguns dos fundamentos principais da Pós-Modernidade.

Lost é um índice de seu tempo e também uma grande metáfora da própria condição humana na atualidade, com todas as suas incertezas, contradições, mistérios e reviravoltas. Acima de tudo, suas personagens estão procurando descobrir quem são de verdade, o que não difere da condição do sujeito pós-moderno.

7. Referências

- COBRA, Rubem. Filosofia moderna. [S.l.: s.n.], 1997. Disponível em: <http://www.cobra.pages.nom.br/>. Acesso em: 10 jun.2009.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- LYOTARD, Jean-François. A condição Pós-Moderna. São Paulo: José Olympio, 1998.
- MADJAROF, Rosana. O empirismo: John Locke/David Hume. [S.l.: s.n.], 1997. Disponível em: www.mundodosfilosofos.com.br/locke.htm. Acesso em: 10 jun.2009.
- MARCONDES FILHO, Ciro. Até que ponto, de fato, nos comunicamos? São Paulo: Paulus, 2004.

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

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SERRA, Paulo. *Peirce e o signo como abdução*. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 1996. Disponível em: http://bocc.ubi.pt/pag/jpserra_peirce.pdf. Acesso em 19 jun.2009.