

A fanta-filosofia de *Lost*
The fantasy-philosophy of *Lost*

Bárbara Araldi Tortato¹

Resumo: A partir da análise da série televisiva *Lost*, procurar-se-á legitimar subterfúgios culturais e midiáticos de caráter fantasioso e literário como propulsores de questionamentos filosóficos (fanta-filosofia). Em *Lost* encontramos fonte fecunda para discussões sobre a experiência estética, a constante tensão entre o indivíduo e o todo social, o homem como *tabula rasa*, a filosofia espontânea corrente na vida cotidiana, entre outras.

Abstract: Based on the analysis of the TV series *Lost*, it seeks to legitimate cultural and media subterfuges of imaginative and literary nature, such as propellers of philosophical questions (fantasy-philosophy). In *Lost*, we encountered fertile source for discussions on the aesthetics experience, the constant tension between the individual and his social life, the man as *tabula rasa*, the spontaneous current philosophy on a daily basis, among others.

Introdução

A ilha de *Lost* deve ser interpretada num duplo movimento de distanciamento e compreensão: ela se encontra entre verdade e fantasia, entre ficção e filosofia. A partir da sua análise, procuraremos legitimar os subterfúgios fantasiosos que envolvem a ficção como propulsores de questionamentos filosóficos. O elemento 'fanta-filosófico' vem apresentando-se cada vez com mais frequência nos meios de comunicação sociais. A nova febre de '*pop-filosofia*' vem abrindo espaço para o ato reflexivo através dos instrumentos midiáticos que estão ao nosso alcance cotidianamente. Procuraremos, através deste texto, compreender de que maneira podemos explorar tais estímulos dos produtos culturais a fim

¹ Graduanda do oitavo nível do curso de Filosofia (LP) da Universidade de Passo Fundo, no segundo semestre de 2011. (barbaratortato@hotmail.com).

Graduating student of the 8th level of the Philosophy Course (LP) from the University of Passo Fundo, in the second semester of 2011.

de abstrair desta fonte comum um fazer-filosófico, promovendo uma atividade de reflexão e compreensão de problemas filosóficos através da experiência estética.

Já no primeiro contato com a série *Lost*, é possível estabelecer questionamento a respeito da condição do espectador diante de uma manifestação estética. Ao nos depararmos com uma série televisiva de tamanha complexidade estrutural, nos damos conta de que não estamos diante de uma trama determinada simplesmente pelo produto apresentado dentro da telinha. Sem a participação ativa do público, a trama não faz o menor sentido. Um público acostumado com a passividade corriqueira de telespectador não se adaptará a tal tipo de seriado ou, por outro lado, passará 'ileso' por ele. A interpretação constante e as charadas e os enigmas descobertos por parte do telespectador montam as peças da trama. A série envolve o público na sua estrutura narrativa inacabada: sua narração, que em momento nenhum apresenta respostas prontas e definitivas, constrói, através do desenrolar da história, noções que se justificam e que se lançam adiante, resgatando elementos que se renovam constantemente e que não deixam o telespectador sossegado. Estamos diante de uma experimentação estética que não nos submete à 'inatividade' de receptores. Pleno de artifícios enigmáticos, *Lost* estimula nossa capacidade de questionamento.

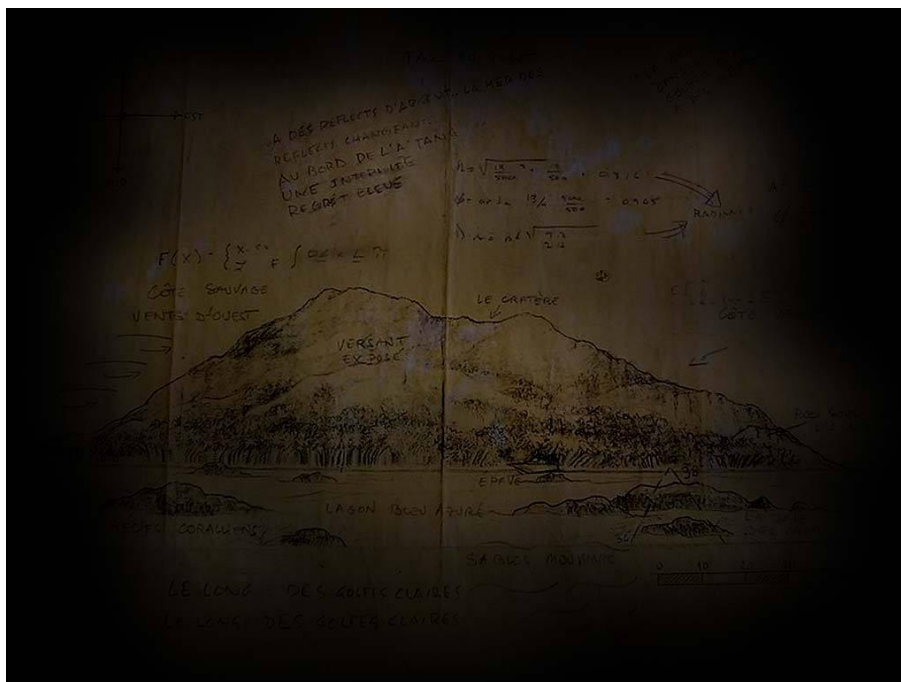
É já lugar comum dizer que não encontramos na camada simplesmente narrativa da história de *Lost* a problematização necessária para nos dar alicerces a um debate filosófico. Aliás, em nenhuma outra experiência estética encontra-se esta possibilidade reflexiva na simples 'expressão' da obra, isto é, na sua manifestação 'aparente'. A maneira como o produto se apresenta (sua história, no caso de uma narração; suas cores e formas, no caso das artes plásticas; a mistura de ritmos e melodias, nas artes musicais) não é o bastante para fazer da sua experimentação uma experiência fundamentalmente filosófica. O princípio filosófico para explorar a arte está justamente na superação da simples 'aparência' da obra. É exatamente neste movimento de superação que se distinguem os espectadores passivos e ativos. Isto é, enquanto os 'receptores' meramente 'aceitam' informações de um específico produto artístico, os 'experimentadores' transformam essa informação em elementos a serem usufruídos.

TORTATO, B.A. *A fantasmagoria de Lost*

A trama de *Lost* é um impulso para a superação da 'aparência'. Ela mesma nos proporciona a participação ativa na sua construção, pois não é determinada ou acabada. Estamos todo o tempo voltando à sua composição narrativa, pois somos parte direta dela: cabe a nós completá-la. Na própria experimentação é fácil averiguar todas estas características: a história não termina ali nos limites da narrativa, aquilo que nos é apresentado é um estímulo para questões como: o que está acontecendo?, isso tudo é real?, é uma ilusão?, é uma parábola da vida real?, ou, quem sabe, a vida real é assim?

A ilha e o mundo

Em primeiro lugar, a ilha onde a história se desenrola pode ser, sem dúvida, considerada um personagem da série. Podemos, de muitas formas, nos indagar sobre a sua natureza: qual o seu significado? Qual a sua importância? Qual a sua origem? De que maneira ela intervém no percurso da história e por que o faz? Podemos, principalmente, nos colocar questões 'universais' a respeito do significado da ilha: a ideia que fazemos sobre a natureza de uma ilha qualquer - um pequeno território rodeado pelo desconhecido, consideravelmente distante de tudo o que o circunda, a partir do qual podemos ter visões restritas sobre tudo que não se encontra ao seu alcance físico - nos faz trazer à tona reflexões sobre a condição do mundo e - por que não? - sobre a *nossa* condição no mundo.



Existe um mundo ou existem apenas ilhas? Existe algo além das fronteiras que riscam a margem dos pequenos territórios subjetivos que somos nós, humanos? Além de nós - pequenas ilhas que se relacionam restritamente -, existe algo lá fora? Um mundo estável, único, o qual podemos experimentar de alguma forma?

O significado do elemento 'ilha' nesta obra fílmica não é uma simples composição de cenário ou uma justificativa para a história. No caso de *Lost*, é mais provável que a história seja uma justificativa para explorar a ilha. Retornando a um questionamento anterior sobre qual a natureza da ilha e de que forma ela se apresenta na trama, Simone Regazzoni, autor do livro *La Filosofia di Lost*, defende a ideia de que podemos usar a metáfora do divino para explicar esse elemento constante. A ilha é como uma entidade que possibilita existência, que proporciona condições de vida. Expressamente, em *Lost*, a ilha é aquilo que nos *mantém vivos*. Não é por acaso que alguns personagens se referem à 'ilha' quando estão 'falando' com Deus. Muitas das intervenções da personagem 'ilha' durante a trama podem ser comparadas - numa realidade cristã - à interferência divina no mundo. Aparições, visões, mensagens - quem poderia negar uma semelhança muito próxima ao que nos apresenta o livro sagrado cristão?

Em seguida, mesmo expandindo nossos horizontes de questionamento, percebemos que a fundamentação para qualquer inquietação propiciada pela série perpassa, de algum modo, por esse componente. As pessoas que ali se encontram são pessoas normais que, graças a um acidente aéreo, caíram em um território desconhecido. Pessoas que tinham uma vida, uma carga histórica, uma personalidade. E que, coincidentemente, embarcaram no mesmo avião: cada uma por um motivo, cada uma com suas perspectivas e expectativas. Pessoas que, de um momento para o outro, foram submetidas a uma realidade oposta àquela anterior. A ilha proporcionou a cada uma delas um recomeço. Ao chegar à ilha saía-se do mundo, e, saindo do mundo, começava-se tudo outra vez, segundo outras influências, segundo outras vontades e razões. De repente aquelas pessoas com um passado estavam diante de uma situação que as permitiam virar *tabulas rasas*, isto é, estavam livres para criarem a si mesmas. ‘Não tem importância quem éramos e o que fizemos antes do acidente’, diz um dos personagens, ‘Todos têm direito a uma segunda chance’ (LOST, episódio 3, 1. temporada). Alguns queriam ser tirados dali, voltar ao “mundo”. Outros, não.

O antes e o depois

A reação de alguns dos personagens, desde o primeiro episódio, é a de esperar por um salvamento - a que talvez seja um equívoco chamar de ‘reação’: assim como já nos referimos anteriormente aos espectadores passivos, que aguardam uma resposta pronta para suas experimentações estéticas, tais personagens esperam passivamente uma resposta externa. Esperam alguém que os resgate da ilha e os leve novamente ‘à sociedade’.

Alguns acreditam num socorro e esperam pacientemente que sejam salvos, programando suas vidas dentro da ilha de acordo com esta esperança futura. O restante do grupo está em dúvida: alguns acreditam numa possibilidade de resgate, mas não projetam sua permanência na ilha conforme essa expectativa; os demais, no decorrer da série, afirmam: o ‘lá fora’ nunca voltará - e, quem sabe, nunca existiu!

Sob esta aura de mistério e desacordos a trama se desenrola e, querendo ou não, os personagens devem compartilhar de uma vida em comum. Uma vida que se inicia

TORTATO, B.A. *A fantia filosofia de Lost*

involuntariamente. Cada um parte da sua experiência anterior para fundar uma nova 'organização social', cada um traz sua carga de conhecimentos, de disposição, de preparo. Mas as suas experiências anteriores não necessariamente ditam quem serão esses personagens na ilha. Uma das grandes curiosidades apresentadas pela trama é justamente a maneira com que podemos estar cientes das duas realidades dos personagens. Aquela anterior, na qual estavam inseridos em um sistema social pré-estabelecido, e aquela na qual estão livres para construir a si próprios e o seu sistema.



No início de alguns dos capítulos da série estamos cara a cara com um dos personagens. Já no primeiro capítulo é assim: a primeira cena à qual somos expostos é a de um olho que se abre. Ora, um olho que se abre pode ter muitos significados. Diante daquele 'despertar' podemos pensar que o personagem finalmente está vendo o que está acontecendo, ou está querendo ver melhor - afinal, estamos inseridos em uma herança cultural que nos diz que 'olhar' significa conhecer, observar melhor, elucidar, clarificar. Podemos, ainda, estar prestes a ver o mundo através dos olhos daquele personagem - vendo (naquele capítulo) como ele vê, a partir da sua visão das coisas -, ou pode ser que o personagem esteja acordando de um sonho - quem sabe? -, ou, quem sabe, está acordando dentro de um sonho?

Existem muitas formas de experimentar esse artifício, e não ousaria dizer que uma delas seja a certa ou que outra seja equivocada, muito menos que não existam outras além

das citadas. Essa gama de possibilidades interpretativas é a chave de *Lost*: podemos pensar em numerosos questionamentos, e as poucas respostas que encontramos na série de nada mais servem do que nos levar a outras perguntas. Ousaria dizer que encontrar uma certeza em *Lost* é perder a grande oportunidade de pôr-se um convidativo leque de perguntas. E diria que uma das estratégias para nos estimular a questionar os elementos da série é, justamente, o paralelo ao qual somos expostos sobre a dupla vida dos personagens. Temos influências diversas para nos inquietarem de várias formas: cada personagem nos propicia questionamentos específicos sob um olhar característico. E nós, aqui do outro lado da telinha, temos esta visão privilegiada: olhamos através de todos os olhos.

Esse privilégio de espectador nos põe diante de comparações. Por exemplo, a já citada analogia entre a vida pré-ilha e a vida pós-ilha: podemos ver o 'lá fora' segundo cada um dos personagens, assim como podemos ver como aquela experiência anterior influencia em sua nova experiência. No episódio referente a cada personagem, podemos notar claramente o confronto entre essas duas realidades. Muitas vezes, podemos pensar que a ilha nada mais é do que uma parábola da vida real, pois os problemas 'reais' são ali postos de tal maneira que possamos enxergá-los com mais precisão, que possamos extraí-los de um contexto e analisá-los mais a fundo em uma situação onde tal problema é levado ao seu extremo. Mas esses problemas são, na sua essência, equivalentes aos problemas 'lá de fora'. Transpor as dificuldades cotidianas a um cenário diferente é uma forma perspicaz de proporcionar um meio para meditar sobre elas. Construir alegorias sobre nossas inquietações cotidianas nada mais é do que apresentar antíteses de diferentes naturezas às nossas teses, tendo a possibilidade de chegar a uma síntese distinta da que chegaríamos normalmente.

Transpor essas inquietações cotidianas a um cenário fantástico é um subterfúgio inovador para propiciar meditação. Neste movimento comparativo entre as duas realidades, as experiências anteriores são retratadas, transpostas, revistas, segundo uma outra perspectiva, em uma outra realidade, através de diferentes elementos compositivos. E este duplo olhar experimentado por nós se transforma em triplo quando impomo-nos ativamente diante da obra. Assim como os personagens, temos uma carga histórica, temos

TORTATO. B.A. *A fantia filosofia de Lost*

uma visão das coisas, e estamos diante de uma ótima oportunidade para colocá-las sob questionamento, sob comparação, diante de novas soluções, diante do desconhecido.

O 'despertar' dos personagens nos possibilita ver a ilha, ver o mundo, ver os outros a partir de um outro olhar. O despertar dos personagens, de certa forma, nos desperta.

Acordo e desacordo

Despertar, entretanto, não é um processo isolado e definitivo. 'Despertares' seria, talvez, mais fidedigno ao que a trama nos sugere. Em cada uma das descobertas, em cada uma das relações, das comparações, nos confrontamos com um sistema complexo de informações. Complexo assim como a vida real. Complexidade que não nos permite completa compreensão, mas que está em um processo de contínua interpretação, graças à sua transformação constante, ao seu confronto permanente com as contingências da vida, representadas aqui pela relação entre os personagens e a ilha.

Esta plurissignificação da realidade nos dá a estranha ideia de que a única constante da vida é o movimento. E que somos nós mesmos que construímos esse movimento de acordo com nossas reações e respostas diante dos estímulos que nos são apresentados. Avaliações, classificações, comparações: entre outros, esses são alguns dos exemplos de julgamentos que fazemos quando entramos em contato com o mundo. Existe, entretanto, entre essas reações e relações uma que pode ser considerada comum em qualquer tipo de sociedade: os acordos. A fim de que se possa viver junto, ao mesmo tempo em que se é exposto a esta multiplicidade de reações (e por que não dizer 'multiplicidade de individualidades?'), é necessário que existam acordos.

Na ilha nos são mostrados tantos tipos de acordos, mesmo que de modo sutil, já que a ordem social estabelecida entre os personagens tanto se difere daquela à qual estamos acostumados. Não existem leis explícitas, por exemplo, como há para nós. Não existe um sistema único ou uma ordem social. Mas, ao modo da ilha, existem acordos, múltiplos acordos, muitas vezes implícitos. Com o desenrolar da história (da vida), os personagens montam e desmontam pequenas sociedades, unem-se e desunem-se diante

TORTATO, B.A. *A fantia filosofia de Lost*

de alguns objetivos. É este o resultado dos diferentes interesses: a convenção. Porque, 'cada um por si, não vai funcionar' (LOST. Episódio 5, 1. temporada).

Quem sabe seja impossível não existirem acordos e convenções dentro de uma comunidade, seja ela de qualquer natureza. Em princípio, na ilha (na vida), alguns interesses particulares se sobrepõem ao interesse comum. Ao se depararem com uma terra sem leis, os personagens talvez tenham encontrado aquela utopia sempre sonhada: a liberdade absoluta! Mas ela realmente existe?



Talvez em nenhuma outra série televisiva seja possível estarmos tão próximos da natureza absoluta do ser humano. Talvez isso dependa do contato direto do homem e da própria natureza. *Lost* é um exercício para nossa imaginação: como já foi anteriormente mencionado, o homem, como uma *tabula rasa*, é um teste para a sua moral, para o seu caráter, para a sua natureza. Se tivéssemos a oportunidade de começar tudo do zero, seríamos os mesmos? Faríamos o mesmo que já fizemos? Em relação à ideia que temos sobre a liberdade: estabeleceríamos os mesmos contratos sociais que antes criticávamos? Estabeleceríamos leis de convivência? Num lugar como uma ilha (imaginemos) deserta, é

possível sermos livres? Existe liberdade? A liberdade depende da (não-)inserção em um ambiente social cheio de regras e acordos?

Existem certas características sociais que nos são postas de modo inovador: em primeiro lugar, é necessário que exista um poder concentrado, uma centralização de comando, de domínio? Existe uma autoridade natural? Líderes naturais? Precisamos dessa centralização, de um guia, de uma orientação, de condução?

Essa característica tão comum ao nosso entendimento social nos faz, necessariamente, pensar sobre a natureza dos nossos contratos sociais, os quais talvez sejam muito difíceis de contestar enquanto estivermos neles inseridos. E é nesta falta de contrato social, de leis, regras, ordens, que o autor Simone Regazzoni encontra a diferença entre a definição de sociedade e de comunidade. Na comunidade formada em *Lost*, existe um objetivo comum de manter-se vivo e, além dele, talvez não exista nenhum outro em consonância. “Se não pudermos viver juntos, vamos morrer sozinhos” (LOST. Episódio 5, 1. temporada). E a ‘comunidade’ de pensamento, de objetivo, de desejo termina por aí. Estabelece-se uma comunidade sem sociedade. A forma mais explícita e esclarecedora daquilo que chamamos de simplesmente ‘con-viver’.

Não podemos dizer, entretanto, que este único anseio comum não pressupõe certas convenções. Existem lideranças convencionais, trabalhos convencionais, concessões convencionais. Mas é tudo provisório, transitório, temporário. Em cada uma das experiências vivenciadas certas características se sobressaem. Elas são diretamente dependentes das vontades de cada personagem sobre o problema posto em questão. Os acordos são estabelecidos e quebrados, a confiança nasce e morre, os objetivos se moldam conforme o passar dos dias.

Um segundo aspecto possível de ser abordado está diretamente relacionado com as convenções estabelecidas para ‘con-viver’. Referimo-nos aqui ao modo como o indivíduo se põe diante da comunidade, ao modo como faz suas escolhas, como estabelece seus acordos. A ideia de propriedade, por exemplo, está em constante debate e, concomitante a ela, a importância do valor das coisas. Existe algo que é meu por direito, que eu tenho o direito de possuir ao invés de partilhar? E, se existe, qual é este meu direito? O que o legitima? E, principalmente, *quem* o legitima? Se existe algum poder,

TORTATO, B.A. *A fantia filosofia de Lost*

algum direito, que me faz proprietário de alguma coisa, ele é o mesmo que me legitima a estabelecer o valor de troca desta coisa? De que maneira estes objetos ganham valor?

Cada uma das figuras dramáticas da história projetará sua vida estabelecendo direcionamentos que visem a algum fim para sua ação. Mas, mesmo diante dessa conduta relativamente individualista, é indispensável que se convençionem alguns tipos de acordos, alguns tipos de regras - mesmo que implícitas -, porque viver em grupo, em comunidade - 'con-viver' - significa em si a formação de pequenas 'associações', 'coletividades'.

Os nomes e a filosofia

Nossa primeira 'vontade interpretativa' é a de acreditarmos na influência dos nomes citados na trama para construirmos hipóteses para o desenrolar da vida na ilha. Por exemplo, o nome de John Locke, ou de Hume, ou de Rousseau. Assim como em outras famosas histórias que se desenvolvem em ilhas desertas - como o *Timeu*, de Platão; *A utopia*, de Moore; *Robinson Crusoe*, de Defoe -, a primeira ideia que temos quando damos de cara com esta 'terra sem leis' é a construção de uma utopia social a partir do estado de natureza. Isto é, a dominação de um lugar isolado do resto da sociedade - já corrompida, desigual e injusta - onde se pode estabelecer uma nova forma de sistema político: onde se possa aplicar um novo contrato social.

E gritantes aos nossos ouvidos, aqueles nomes entram na série como que para dar-nos um alicerce real, uma âncora de segurança, uma bússola sobre o que podemos esperar sobre a futura construção social da ilha. Nossa constante vontade de encontrar respostas, interpretações e vínculos lógicos nos faz procurar nestes personagens com nomes de famosos filósofos alguma estabilidade em meio à aparente desordem de *Lost*. Mas a série nos surpreende ao evitar usufruir desses nomes, sem contar na evasão da esperada construção de uma qualquer utopia.

Não nasce uma utopia. Não nasce nem sequer uma sociedade. Mas esses nomes não aparecem ao acaso. Em primeiro lugar, eles fazem referência explícita ao conteúdo da história, eles nos levam a perceber a filosofia em *Lost* não apenas em uma possibilidade de interpretação. A filosofia está nas entranhas da série e isso se confirma nitidamente através de tais nomes. Como se o fato de perceber que existe a necessidade de buscarmos

por nós mesmos as respostas de nossas inquietações - assim como se faz na prática filosófica - fosse a mais básica observação que poderíamos fazer ao darmos o 'play'. Perceber que *Lost* está disposto a dialogar com a filosofia não é fazer uma grande descoberta, e talvez seja essa a mensagem explícita que os nomes querem nos passar.

Mas muito mais importante do que a alusão incontestável ao conteúdo filosófico da série, esses nomes nos encaminham a uma segunda possibilidade de interpretação. Regazzoni orienta esta inquietação respondendo de tal forma a questão 'O que deveríamos fazer com estes nomes?': 'Nada' (p. 25). Primeiramente, seria um tanto simplório para *Lost* justificar a ação de um personagem através do pensamento de um filósofo que carregue seu mesmo nome. *Lost* já é por si só 'um amálgama de diversas teorias filosóficas' (p. 24), utilizar um único filósofo, ou contrapô-lo a um pensamento antagônico, seria restringir a liberdade do espectador.

Então, por que motivo existem esses nomes que, necessariamente, tendem a direcionar nosso olhar? Por que esses nomes são adotados por pessoas comuns, que não fazem referência direta aos seus homônimos filósofos?

Porque, assim como *Lost* mostra que podemos 'fazer filosofia' a partir de episódios corriqueiros, mostra que nós, pessoas comuns, somos também filósofos. Carregamos em nós uma espontaneidade para o ato filosófico. 'A filosofia não pertence aos filósofos de profissão, mas começa com a própria existência. E é com essa filosofia que se confronta *Lost*.' (p. 27).

Somos todos portadores de uma filosofia espontânea. Conduzimos nossas vidas a partir dela, a partir da visão que ela nos permite ter a respeito da concepção de mundo - assim como os personagens da história se adaptam à ilha conforme suas referências anteriores. As inquietações filosóficas que se apresentam em primeiro plano na ilha se comunicam com nossas inquietações mais fundamentais, elementares, primárias, tendo como ponto de partida a investigação sobre a nossa própria existência. Todos os questionamentos perpassam pelo componente 'ilha', porque ele, simplesmente, se refere à condição de existência do homem. Refere-se ao âmbito mais básico da nossa autorreflexão.

TORTATO, B.A. *A fantia filosofia de Lost*

Em *Lost* não encontramos uma filosofia estritamente acadêmica. Pelo contrário, experimentamos a filosofia redefinindo seus confins. Praticando-a fora dos limites técnicos, fora do academicismo: aplicando-a, experimentando-a. E essa é a principal característica da experimentação estética: serve de guia, de ponto de apoio para averiguar, aprofundar, demonstrar esta filosofia espontânea. A ideia de estrutura inacabada que a série nos apresenta deve servir de exemplo a qualquer outra experimentação estética: no momento em que optamos por experimentar um produto cultural através do olhar filosófico, temos de, necessariamente, transpor a sua camada narrativa, simplesmente 'aparente'. Ao fundirmos a experiência estética ao ato reflexivo, estamos experimentando uma nova maneira de usufruir dos convidativos chamarizes fantasiosos que nos distanciam do nosso mundo - através da imaginação - e nos permitem olhá-lo de fora. Observá-lo, analisá-lo. Vê-lo. Despertar para ele.

Fundir ficção e filosofia, provocar este movimento entre imaginação e verdade, fantasia e realidade, é um reflexo da utilização de produtos culturais na edificação do pensamento filosófico. Este diálogo entre elementos aparentemente opostos se demonstra possível, importante e, até mesmo, necessário para montar grandes mosaicos reflexivos a partir de experiências cotidianas.

Referências

CABRERA, Julio. *O cinema pensa: uma introdução à filosofia através dos filmes*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

LOST. Direção: Jack Bender [et al]. Produção: Bryan Burk [et al]. Estados Unidos: ABC Studios, set. 2004/maio 2010. 121 episódios.

REGAZZONI, Simone. *La filosofia di Lost*. Milano: Ponte alle Grazie, 2009.