

El mestizaje del relato: Narrativa y personajes en la serie *Lost*

Dr. Ángel Pablo Cano Gómez
Universidad Católica San Antonio de Murcia
apcano@pdi.ucam.edu

Isabel María García González
Universidad Católica San Antonio de Murcia
imgarcia@pdi.ucam.edu

María del Carmen Robles Andreu
Universidad Católica San Antonio de Murcia
microbles@pdi.ucam.edu

Resumen: *La migración cultural se ha convertido en un fenómeno incipiente que encuentra un reflejo directo en la ficción audiovisual. En estos últimos años se han visto incrementados los discursos narrativos que constituyen una muestra significativa de la migración y la mezcla entre mundos distantes entre sí, pero que encuentran en el terreno de la representación ficcional un universo que converge a través de la mezcla permanente de estilos, la imbricación de culturas y los conocimientos diferentes. Este universo representado halla en el personaje un modo de vehicular estilos que se unen, mestizajes de conocimientos superpuestos, que conforman una realidad diegética paralela a la fisonomía de las grandes urbes contemporáneas. Esta investigación analiza, a través de los elementos que conforman la narración audiovisual, los modos de construcción de identidades y los modelos de representación en la serie de ficción Perdidos (Lost).*

Palabras clave: *Cultura, mestizaje, hibridación, personajes, Perdidos, Lost, narrativa audiovisual, posmodernidad.*

Abstract: *The cultural migration has turned into an incipient phenomenon. He finds his reflection in the audio-visual fiction. In the latter years, the narrative speeches have increased the reflection of the migration and the mixture between distant worlds between them. The permanent mixture of styles, the overlap of cultures and the different knowledge converge on the representation ficcional. The personage is a way of joining styles, superposed knowledge. The personage shapes a diegetics reality and parallel to the physiognomy of the big contemporary cities. This investigation analyzes, across the narrative elements, the manners of construction of identities and the models of representation in Lost.*

Keywords: *Culture, miscegenation, hybridization, prominent figures, Lost, audiovisual narrative, postmodern.*

1. Fandom, *Perdidos*, la complejidad del relato

Perdidos (*Lost*, 2004), se ha convertido en uno de los productos de ficción más importantes de los últimos años. La emisión de la serie a través de la cadena estadounidense ABC consiguió captar la atención de millones de espectadores en todo el mundo, en lo que llegó a convertirse en un proceso que superaba al mero visionado televisivo.

La serie, la historia de unos supervivientes, no era una idea muy original, de hecho los mismos productores aseguraron después de su estreno que tomaron bastantes ideas de la película de Tom Hanks, *Naúfrago* (*Cast Away*, Robert Zemeckis, 2000) y de un reality show estadounidense, *Survivor*, como señalan los autores Miguel Pérez y Lluís Alba (2010). Los productores de *Perdidos* también se fijaron en el libro *El señor de las moscas* (*Lord of the Flies*, William Golding, 1954) citado en la serie en varias ocasiones. Sin embargo, el hecho de que la Isla fuera especial y tuviera vida propia como si se tratara de un personaje más, ya que interactuaba con el resto de personajes, fue lo que aportó ese halo de misterio, lo que definitivamente la hizo diferente y cautivó a millones de espectadores.

Los seguidores de la serie producida por J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof y Carlton Cuse propiciaron el crecimiento en Internet de miles de páginas webs, blogs, foros y todo tipo de espacios virtuales donde los fans analizaban los capítulos, se discutía sobre los personajes o aventuraban teorías del trasfondo dramático de una historia cada día más compleja. La realidad diegética de la serie propiciaba otra realidad virtual donde los espectadores conformaban una comunidad paralela asentada en Internet.

La comunidad investigadora hace referencia al crecimiento de estas actividades realizadas por los seguidores de un producto audiovisual bajo la denominación de *Fandom*. Se trata de una palabra derivada de la contracción de los vocablos ingleses *fan* y *kingdom*. Como señala el investigador de la Universidad de Sevilla Miguel Ángel Pérez Gómez (2009), el fenómeno Fandom hace referencia a cualquier actividad creativa llevada a cabo por los seguidores de una serie, basados en ese mismo producto, y cuyo resultado es un nuevo mensaje fundado en la experiencia de visionado.

Parte del éxito de la serie se sustenta en la capacidad para generar esa actividad creativa de sus seguidores, que de esta forma se involucran más en el proceso narrativo paralelo al desarrollo del producto de ficción audiovisual. Del mismo modo, este fenómeno contribuye a sostener y aumentar las expectativas de los amantes de la serie mientras llega la entrega de un nuevo capítulo, al tiempo que permite sostener la compleja estructura dramática. Esta última peculiaridad señalada es especialmente importante en *Perdidos* debido a la cantidad de tramas y subtramas que determinan el relato principal. La existencia de espacios virtuales que recogen información y plantean análisis de estructuras y personajes permite a los espectadores llevar con mayor facilidad la gran cantidad de información que genera cada capítulo, que convierte el desarrollo de las sucesivas temporadas en una madeja de la que es fácil perder los cabos fundamentales.

Esas comunidades virtuales constituyen curiosamente además una forma paralela de representación y mestizaje de la compleja mixtura social representada en la serie.

Uno y otro grupo están formados por un conjunto de personas de cualquier nacionalidad, clase social, creencia religiosa o ideología unidas por un factor determinante que propicia el entendimiento entre ellos para la convivencia. Es un hecho baladí cualquier característica sociodemográfica de la comunidad de la diégesis de la Isla o de la virtual de fans, puesto que en uno y otro ámbito existe un motivo de mayor calado que supera cualquier otro aspecto que en principio pueda pesar sobre los individuos para la conformación de los grupos.

En *Perdidos*, esa realidad compleja es el resultado de la mezcla de todo tipo de individuos, donde cada personaje es la representación de una raza, de una ideología, de unas creencias, de un origen cultural que, en ocasiones contrasta por su percepción del mundo con el resto de personajes que determinan la realidad de la Isla donde se estrella el vuelo 815 de Oceanic Airlines. Sin embargo, al margen de esos contrastes, o al menos superándolos en un primer momento, el grupo está obligado a colaborar para conseguir la supervivencia de todos.

Al mismo tiempo, el microcosmos de la serie de televisión que comparte un espacio tan reducido es también una representación de las complejas identidades que conviven en las grandes urbes contemporáneas. En las ciudades del primer mundo se encuentra esa misma mixtura de individuos, ciudadanos diferenciados no sólo por sus rasgos físicos y culturales, sino también determinados en apariencia por cosmovisiones diferentes del mundo. La narración audiovisual se convierte así en una traslación del mundo contemporáneo, por lo que *Perdidos* se transforma también en un relato que invita a la reflexión sobre ese proceso postmoderno denominado hibridación.

La Isla, entendida no solo como un espacio narrativo, toma entidad de espacio cultural en tanto es analizada como escenario de la mezcla de identidades. Las fronteras se difuminan a través de la visión postmoderna de los procesos sociales de mestizaje, que encuentran en la hibridación una forma de mezcla intercultural. Globalización, cultura, diversidad cultural, identidad cultural, mestizaje e hibridación son las claves para entender las relaciones que se establecen en un lugar donde el único objetivo común es escapar.

En los apartados que siguen se utilizan las herramientas que proporciona la narrativa audiovisual para analizar en profundidad los entresijos de la ficción de la serie destacada. Entre los componentes del relato destaca especialmente el análisis de personajes, lo que constituye en el acto de narrar uno de los elementos centrales del discurso narrativo reflejo de la construcción de identidades (personales y culturales) y el análisis del funcionamiento del complejo universo diegético determinado por la mezcla cultural.

2. Metodología

En este artículo se analiza la primera temporada de la serie *Perdidos*, compuesta por veinticinco capítulos y que en Estados Unidos se emitió entre el 22 de septiembre de 2004 y el 25 de mayo de 2005 ya que es, en esta temporada, cuando los guionistas presentan a los personajes más relevantes de la serie, aquellos que van a llevar el peso de las principales tramas.

Para realizar el análisis de los elementos que conforman la narración audiovisual, los modos de construcción de identidades y los modelos de representación en la serie, ha sido necesario realizar una aproximación teórica a las investigaciones sobre el personaje y el relato. Además, la lectura narrativa sobre el proceso de representación de esos personajes en las sociedades contemporáneas implica también atender a las teorías sobre las diferencias entre espacio y lugar. Se estudian personajes y espacios, que a su vez serán analizados bajo el prisma de las aproximaciones teóricas que tienen que ver con la cultura, la diversidad cultural, el mestizaje y la hibridación.

Para ello ha sido necesario el uso de una herramienta que se ha configurado tomando como base los rasgos en la concepción del personaje y las distintas funciones que pueden cumplir. En concreto, esta herramienta se ha rediseñado para esta investigación con la incorporación de diversos matices, buscando la puesta en práctica de la interrelación de tres dimensiones diferenciadas claramente en un personaje de ficción: su fisiología, sus rasgos sociológicos y su psicología, a lo que se añaden otras variables como el análisis del nombre, el espacio, el tiempo, las limitaciones y capacidades de cada uno, acciones, objetivos y la relación con otros personajes.

Los resultados de esa observación, producto del análisis de contenido de los veinticinco capítulos que componen la primera temporada y la relación de ésta con las teorías del espacio y la mezcla cultural, se exponen en los diferentes apartados que siguen a continuación.

2.1. El espacio temporalizado. Espacio = Personaje

Entender el espacio como elemento narrativo permite establecer vínculos con el resto de componentes que conforman el relato cinematográfico. Peña Timón analiza este tipo de relaciones interpuestas con el personaje – el espacio que configura las distancias en las relaciones humanas o proxémica-, con el tiempo y el resto de elementos de la narración –“*marca los ejes de la realidad en que se dan los acontecimientos, o las coordenadas de los mundos de la narración donde se revelan los acontecimientos, las acciones y los personajes*” (2001: 107).

A partir de la utilización de estas tres características específicas – vista, oído y tacto- se puede hablar de distintas relaciones entre los personajes y el entorno que lo rodea. En primer lugar, espacio puede actuar como *marco* o lugar de acción, que envuelve a los individuos y que puede contribuir al significado de la historia de una forma simbólica. Pero el espacio también puede establecerse de una forma tematizada, es decir, como lugar cuyas características propias son tan importantes que condicionan el desarrollo de la acción a sus circunstancias. Las posibles uniones creadas entre estos dos elementos estarán además condicionadas a través de los objetos que forman parte del lugar y que son capaces de determinar el aspecto concreto del mismo. En *Perdidos*, el espacio se convierte en un condicionante protagónico de la acción dramática. No sólo debido a las limitaciones geográficas evidentes debido a la imposibilidad de los accidentados de salir de un territorio que desconocen, sino porque esa misma Isla, convertida en un personaje (espacio=personaje) interactúa con cada uno de los individuos para convertirse en un desafío a sus miedos y miserias

personales. De esta forma, la Isla-personaje es, finalmente además, un camino de redención para todos aquellos instantes de pasado vividos por los personajes, normalmente errores y equivocaciones que forman parte de sus experiencias vitales.

La acción principal, o por lo menos la que se corresponde con el tiempo presente, transcurre en la Isla, al comienzo en el campamento situado en la playa y compuesto por tiendas de refugio y construcciones con madera y restos del avión. Dentro del campamento encontramos varias sublocalizaciones: como el huerto donde se refugia Sun-Hwa Kwon (Yunjin Kim) o el cementerio donde irán enterrando a sus muertos. Además de éste, el resto de acciones se desarrollarán en las excursiones que los personajes realizan en busca de alimentos, sobre todo por la selva, o motivados por los misterios del espacio. Entre las localizaciones más destacadas en la primera temporada, y que van a condicionar la forma de interactuar de los personajes, se encuentran también el campo de golf, el refugio de Danielle Rousseau (Mira Fulan), la avioneta, la Roca Negra y la escotilla.

Estos lugares se complementan con los territorios propios de cada personaje en su pasado, en lo que constituye una determinación espacial a través del tiempo. El uso de los flashbacks lleva a un modo de representación de los personajes vinculado al pasado de cada uno de ellos. El espacio donde se mueven los personajes es importante para el espectador cuando lo identifica dentro de la Isla, cuando alimenta la información necesaria y muestra su pasado, y cuando desorienta y convierte el territorio en un lugar difícil de ubicar y confuso. Para ello, es frecuente el uso de los recursos propios de la planificación audiovisual y el lenguaje, como planos en movimiento o los inquietantes giros de cámara, con la intención de producir una sensación anárquica, desorientadora y extraña.

Otros autores presentan el espacio como elemento narrativo en sí mismo, como es el caso de Isidro Moreno (2003). El investigador español destaca en este caso las particularidades denotativas y connotativas de este elemento a través de cuatro funciones básicas. En primer lugar, se encuentra una *función referencial*, que sitúa al espectador ante una realidad espacial con unas características físicas concretas, en este caso, la Isla y su planteamiento geográfico que impide a los personajes, como una suerte de frontera inquebrantable, abandonar ese territorio. Frente a ésta, se encuentra una *función retórico-simbólica*, responsable de la creación del contexto fundamental en el que tienen lugar las acciones, como los diferentes espacios que vertebran el territorio isleño y que condicionan la forma de vida de los individuos. La *función poética* destaca la aparición de estilemas específicos que individualizan y particularizan el espacio visionado frente al de otras obras, mientras que en la *hermenéutica* se estudia la relación del espacio con otros componentes narrativos y la manera en la que ayuda a interpretar el mensaje. Y es precisamente en esa función hermenéutica donde se encuentran algunas de las principales claves de interpretación de la mezcolanda cultural de la serie analizada, como se expone a continuación.

La lectura narrativa sobre el proceso de representación de las sociedades contemporáneas en la serie *Perdidos* implica además, necesariamente, atender a las teorías sobre las diferencias entre espacio y lugar de autores como Michel de Certeau, recogido por Rico Lie (2002). Los lugares son fijos y estables y sus fronteras se han fijado y se pueden determinar de forma precisa, mientras que las fronteras de los espacios son flexibles y han sido construidas de una manera simbólica e

interpretativa, es decir, el espacio es un lugar vivido, de modo que a través de la interacción y la comunicación, los lugares se transforman en espacios de comunicación. Dichos espacios de comunicación creados por el acto del consumo y la interpretación, pueden ser geográficos y físicos, o no físicos y no geográficos. La Isla puede ser considerada, de manera simultánea, un lugar y un espacio, o más bien, un lugar fragmentado de espacios. Sin embargo, esa vertebración en lo espacial no es el reflejo de la amalgama de razas y creencias que determina cada personaje, puesto que las diferencias realmente existentes entre ellos no constituyen elementos que obliguen a una separación para la convivencia. Todos comparten un objetivo común que les une: la supervivencia; la separación y la aparición de espacios estará determinada por su relación con la propia Isla, que es en muchas ocasiones el resultado del desafío reflejado con el pasado de los personajes, con su mundo interior, con su complejo cosmouniverso de carencias y vidas jalonadas de tristeza.

El mismo Lie (2002) se refiere a las teorías de Marc Augé para definir otro concepto interesante que explica la amalgama cultural que se desarrolla sobre el espacio de la Isla. Se trata en este caso de no-lugar, un espacio que no se puede definir como relacional, histórico o vinculado con una identidad. El avión que se estrellará en esa Isla desconocida coincide con esas zonas a las que Augé se refiere como aquellas en las que lo global coincide con lo local en situaciones de tránsito. Los supervivientes mantendrán esa forma de encuentro al comenzar a convivir en la Isla. Los campamentos que establecen son el reflejo de un mundo contemporáneo en el que se desdibujan las diferencias culturales a partir de la mixtura de tendencias y estilos, sin una premisa dominadora, sin una directriz marcada predominante. Estos campamentos son, en fin, una suerte de ciudad global.

Para Rico Lie, los espacios en la comunicación intercultural afectan a las identidades localizadoras/globalizadoras de varias maneras. Todos los actores, elementos o factores que son parte del espacio, llegan al espacio con sus propias identidades. Estas identidades individuales se ven alteradas en el curso del espacio, en el que éste tiene una identidad globalizadora/localizadora, híbrida. Sin embargo, en el caso de *Perdidos* es más difícil de registrar esta evolución de afinidades culturales. Sólo en el caso de Jin (Daniel Dae Kim) y Sun (Yunjin Kim), los personajes coreanos que sobreviven al accidente aéreo, es posible establecer un cambio y una adaptación que les lleva de su aislamiento inicial a su plena integración en el grupo. En el resto, el espectador encuentra difícil hallar esas identidades individuales alteradas, puesto que la mayoría de personajes ya son plenamente partícipes de sociedades que han experimentado ese cambio y donde conviven en una experiencia globalizadora.

Para estructurar este proceso de evolución y afinidad, Lie establece tres estados consecutivos: coexistencia cultural, negociación intercultural y transformación intercultural. Esta última fase señalada por el autor, constituye el momento de culturalidad hibridizada. La coexistencia de los personajes que forman parte del elenco de individuos que sobrevive en la Isla poseen en su origen este estado debido a sus respectivas pertenencias a lugares que son ya un reflejo de esta situación. La globalización funciona de una forma tan determinante en este sentido que la propia mixtura que parece consecuencia de la mezcla de pasajeros del avión con destino a diferentes lugares del mundo es, en realidad, un reflejo del modo de vida y el estado cultural de los lugares de los que provienen y a los que se dirigen esos ciudadanos.

2.2. Teoría del personaje

Los estudios sobre narratología han destacado a menudo por la utilización de los personajes como medio de abordar globalmente el conjunto del relato. Existe una gran cantidad de investigaciones cuyo objetivo se centra principalmente en la presentación de sus características, su vinculación a otros aspectos de la trama y su interrelación con otros componentes de la historia. Todas estas actividades han contribuido al desarrollo de diferentes teorías y concepciones sobre este elemento particular y – a través de él - sobre la estructura de la narración y el conjunto de los elementos del relato.

El investigador Peña Timón define la narración audiovisual como: “*una historia (una serie de acciones y acontecimientos que suceden a un personaje en un espacio y un tiempo), contada por alguien (una instancia narrativa) desde un punto de vista determinado*” (2001: 24). Como puede comprobarse, el personaje constituye una de las coordenadas fundamentales en la determinación de la historia. Las acciones y los acontecimientos le suceden o son realizados por alguien, como sujeto activo o pasivo de un relato, por lo que es un elemento protagónico de todo el proceso de ficción.

De esta forma, el análisis de personajes se convierte en uno de los elementos claves para abordar la compleja diégesis de una obra audiovisual. En este sentido, el norteamericano Seymour Chatman (1990) afirma que en la narrativa moderna, el gusto predominante es la observación del personaje y depende de la convención de la unidad del individuo. Desde esta perspectiva, el personaje se entiende como un paradigma de rasgos, es decir, como aquellas formas distinguibles y duraderas que permiten diferenciar a unos individuos de otros. En su teoría de la narrativa, determinan como condiciones previas y necesarias del personaje a los hábitos o manifestaciones usuales del mismo.

Un tanto más exhaustiva en la especificación de rasgos, pero similar en la concepción del personaje, destaca la clasificación llevada a por Isidro Moreno (2003) sobre la teoría de Lajos Egri. Se contempla a partir de la interrelación de tres dimensiones diferenciadas: su fisiología, sus rasgos sociológicos y su psicología.

Cada una de estas esferas está determinada por un conjunto de cualidades específicas. De esta forma, en su fisiología se contempla el sexo, la edad, la altura y el peso del personaje, su color de pelo, sus ojos, su piel, la pose que mantiene, su apariencia o sus defectos y aspectos hereditarios. Su dimensión sociológica contempla si el personaje es de clase alta, media o baja, las características de su empleo, el tipo de educación que ha recibido, las circunstancias de su vida familiar, su religión, raza y nacionalidad, su posición en la comunidad, las aficiones que más le gustan, etcétera. Por último, la psicología muestra las circunstancias de su vida sexual y moral, sus inquietudes y ambiciones, sus frustraciones y desengaños, el temperamento que manifiesta, la actitud con la que contempla la vida, sus capacidades y cualidades más destacadas, o su coeficiente intelectual.

El personaje es un elemento narrativo que se construye poco a poco, sobre el trabajo de diferentes circunstancias interrelacionadas, como son la repetición de unas características concretas en diferentes situaciones, la acumulación de las mismas a lo

largo del relato, la relación con otros personajes (por similitud o por contraste) y la transformación. Es lo que constituye según Mieke Bal (1998) los cuatro pilares de los personajes.

Como puede apreciarse a partir de las reflexiones recogidas, el personaje se convierte en uno de los elementos centrales para el análisis narrativo de un producto de ficción. Por este motivo, el análisis de personajes se ha convertido en la herramienta central desde la que abordar el relato para indagar en la complejidad de la representación del mestizaje en la serie *Perdidos*.

2.3. Teoría del mestizaje y la hibridación

El análisis de personajes permite la descripción de una serie de rasgos distintivos determinados por tres esferas fundamentales: su perspectiva social, física y psicológica. Pero la extrapolación de estos rasgos señalados a una entidad superior al individuo, a una sociedad o a un grupo social, cuando abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias, entonces permite hacer referencia al concepto de cultura.

En noviembre de 2001, en el marco de la Conferencia General de la Unesco y en pleno debate sobre el avance y las consecuencias que sobre la cultura está teniendo el fenómeno de la globalización, se acuerda elevar a categoría de “patrimonio común de la humanidad” el concepto de diversidad cultural, entendido éste como fuente de intercambio, innovación y creatividad de identidades culturales plurales, variadas y dinámicas. A partir de esta definición, aparece el término de “identidad cultural” como una acepción derivada de la “diversidad cultural” que hace referencia a *“la originalidad y la pluralidad de las identidades que caracterizan los grupos y las sociedades que componen la humanidad”*. Como señalan Maricela Maltos Alcalá y Adia Gell Labañino, haciendo referencia a los autores Berger y Luckman, la diversidad cultural puede entenderse como:

El conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia que hacen parte a la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante. (2011: 1).

Estas identidades son combinables con otras a través de procesos de interculturalidad, es decir, con presencia e interacción equitativa de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo pero a veces el exceso de celo cultural bloquea este tipo de procesos generando las connotadas “excepciones culturales”.

Aun así, y como afirma Néstor García Canclini (2000), la globalización ha intensificado la interculturalidad y por tanto ha hecho que aumente la heterogeneidad cultural sin que esto suponga la pérdida de identidades propias, especialmente cuando se hace referencia a los procesos de mezcla cultural en las sociedades postmodernas en ese fenómeno denominado hibridación. Para entenderlo, es necesario aclarar otro proceso de intercambio sociológico: el mestizaje.

Para Rico Lie (2002) el mestizaje se entiende como forma clásica de combinación identitaria de uso muy extendido y que originariamente se utilizaba para describir el legado histórico resultado de la fusión española e india. Para Canclini, la noción de mestizaje se puede entender en dos sentidos: biológico, como producción de fenotipos a partir de cruzamientos genéticos, y; cultural, como mezcla de hábitos, creencias y formas de pensamiento europeos con los originarios de las sociedades americanas. No obstante, este concepto resulta para el mismo autor insuficiente para nombrar y explicar las formas más modernas de interculturalidad puesto que, aun considerándose una forma de convivencia multicultural moderna, está condicionada por el mestizaje biológico.

Es aquí donde para García Canclini tiene cabida el concepto de hibridación que sirve para nombrar no sólo las mezclas de elementos étnicos (mestizaje) o religiosos (sincretismo), sino las de productos de las tecnologías avanzadas y los procesos sociales modernos o posmodernos. Culturalmente, la hibridación es entendida como ese proceso sociocultural en el que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combina para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. Un tipo de combinación consentida y que busca reconvertir un patrimonio para reinsertarlo en nuevas condiciones sociales y donde la integración de elementos culturales interesa y representa un enriquecimiento para la cultura hegemónica o dominante. No hay que olvidar, como señala Bettina E. Schmidt, (2002) que la aceptación de los procesos de hibridación choca con la pretensión de establecer o mantener identidades “puras” o “auténticas” que intenten desmarcarse del proceso de globalización y que en definitiva, bloquea cualquier posibilidad de modificación de la cultura.

Ahora bien, la facilidad para unir elementos de muchas culturas no implica que se acepten de forma indiscriminada. Aun así, como señala García Canclini (2000), es necesario entender la intensificación de la interculturalidad favorece intercambios, mezclas mayores y más diversificadas que en otros tiempos, por ejemplo, gente que es brasileña por nacionalidad, portuguesa por la lengua, rusa o japonesa por el origen, y católica por la religión. Difícil se convierte por tanto la tarea de una ordenación del mundo con identidades puras, sino que cada vez es más factible encontrar una mezcla de rasgos que incluso resultan difícil de identificar en su origen. Este fenómeno es lo que condiciona, como se verá en el apartado que sigue, la representación social y cultural de la serie *Perdidos*.

2.4. Una serie coral

Esta investigación pone de manifiesto las características en la concepción de los personajes y el planteamiento ante el espectador con el objeto de adentrarse con profusión en los diferentes niveles de mixtura cultural, por hibridación o por mestizaje, en la sociedad obligada que se forma en la Isla donde transcurre la serie *Perdidos*.

La primera temporada relata la historia del accidente del vuelo 815 de Oceanic Airlines, de los supervivientes, de cómo han llegado hasta la Isla y de quiénes eran en sus vidas pasadas. Estos últimos datos gracias al empleo continuo de flashbacks. Con esos retrocesos temporales el espectador descubre misterios, secretos personales que

esconder, mentiras que ocultar, relaciones familiares complicadas... En definitiva, a todos los personajes les une un pasado turbulento. Precisamente por este punto en común, muchas lecturas de la primera temporada han apuntado que la Isla es como una especie de purgatorio donde todos los individuos ya estaban muertos y debían redimir sus pecados cometidos en sus anteriores vidas.

La supervivencia de estos personajes en lo que parecía ser una Isla desierta se ve amenazada por una serie de acciones misteriosas. Entre ellas la inesperada aparición de osos polares en un clima tropical, un superviviente que en realidad no iba con ellos en el avión, Ethan Rom (William Mapother), una criatura que deambula por la selva, y otros habitantes que ya estaban en la zona antes del accidente aéreo, “los Otros”.

En esta primera temporada cobra especial relevancia la aparición de una mujer francesa llamada Danielle Rousseau (Mira Fulan) que vive en la Isla, una misteriosa serie numérica que atormenta a Hugo Harley (Jorge García), o una misteriosa escotilla enterrada donde además aparecen esos mismos números grabados. La temporada termina así, mientras unos luchan por descubrir lo que hay en el interior de la escotilla, otros intentan escapar en una balsa.

Pese al indiscutible valor del peso coral de los personajes que forman parte de este producto de ficción, es necesario poner de manifiesto que el relato contará con una serie de individuos que actuarán como catalizador de conocimiento para desvelar la trama, liderar las acciones del grupo y revelar poco a poco los secretos de la trama principal. De esta forma, Jack Shepard (Matthew Fox), Katherine Anne Austen (Evangeline Lily), Sawyer (Josh Holloway) y John Locke (Terry O’quinn) se convierten en los actores principales de la primera temporada de la serie. El cometido del grupo de personas que sobreviven al accidente aéreo es la supervivencia, sobrevivir al rigor de la vida en la Isla mientras esperan la llegada de un rescate que en cada momento parece más lejano. En ese sentido, el doctor Jack abre su ojo cerrado en el primer capítulo de la serie para introducir al espectador en la terrible realidad de los pasajeros que se acaban de estrellar en un lugar desconocido. Jack será el encargado de ofrecer información y desvelar el conocimiento sobre la atroz situación que se ha desatado a través de los restos del vuelo siniestrado. La traducción del apellido del personaje es la de “pastor”, en una clara alusión a su papel de líder destacado del grupo de supervivientes. Jack está formado en medicina, por lo que su función como sanador contribuirá a aumentar su importancia ante los demás y su contribución a la calidad de vida del grupo. Pero al margen de sus conocimientos médicos, su capacidad como líder es indiscutible en los primeros momentos del desarrollo de la trama argumental. Jack debe tomar las decisiones por todos los demás, no sólo porque su carácter bienintencionado y su personalidad le llevan a pensar siempre en el bienestar de los que le rodean, sino porque los demás descubren en él un hombre fuerte al que aferrarse para rellenar los vacíos dejados por sus propias carencias. Así ocurrirá con Hugo Harley (Jorge García) y Charlie Hieronymus Pace (Dominic Monaghan), como se verá más adelante.

Junto a Jack, desde el mismo comienzo de la temporada, Kate es otro de los personajes que posee un mayor peso argumental. Fiel al modo de actuar de Jack, comprometida con el bienestar del grupo, pero independiente en su forma de pensar, con una conducta alternativa y autónoma. Aunque en general todos los personajes de la serie se caractericen por albergar discretos secretos sobre su vida personal, Kate es

uno de los supervivientes del vuelo de Oceanic que mostrará un mayor celo para intentar evitar que se desvele su pasado turbulento y agitado con la justicia. Tal vez por ese motivo quede trabada su relación afectiva con Jack, por quien parece sentirse atraída desde el principio. El intento de Kate por revelarle los acontecimientos que con tanto esmero se había empeñado en proteger y la negativa de Jack a conocerlos impone entre ellos una barrera de distancia que siempre será tangible. La relación es aún más compleja y difícil debido a la existencia de otro personaje que cierra el triángulo amoroso y sembrará permanentemente la duda sobre Jack en Kate: Sawyer.

Sawyer es un hombre descreído, rebelde por naturaleza, inconformista. Tiene la fuerza suficiente para ser un líder natural, pero el egoísmo habitual que conduce su comportamiento le hace mantenerse al margen del grupo, o intentarlo. Nacido en el estado de Alabama, se convierte en uno de los principales personajes destacados en la serie. Su nombre es un fraude (su verdadero nombre es James Ford), como reflejo en parte de su personalidad y de los negocios ilícitos con los que se gana la vida. Utiliza el apellido de la persona que arruinó su infancia, un estafador que engaña a sus padres conduciéndolos a la ruina y la muerte. Su duro pasado es lo que, al parecer, ha forjado un carácter lleno de aristas que, en ocasiones, se vuelve sensible aunque siempre parece indómito. Desde el piloto de la temporada, Sawyer se muestra como un ser egoísta que se hace con lo más preciado del avión para vendérselo a sus compañeros y que continuamente insulta con apodosos ofensivos que no respetan cuestionen de raza, sexo, creencias o religión.

El triángulo Sawyer-Jack-Kate no sólo vertebra una de las principales líneas argumentales de *Perdidos*, sino que también contribuyen entre sí a poner de manifiesto las características principales de cada personaje. El egoísmo de Sawyer potencia las facetas de compromiso y entrega de Jack; la escéptica Kate refuerza el valor de la fe en las normas del médico; la obsesión de Jack por el triunfo y el reconocimiento pondrá de manifiesto con mayor énfasis el carácter alternativo al grupo de Kate y Sawyer.

El elenco de personajes protagónicos de la serie se completa con la aparición de John Locke, de origen californiano, con unos cincuenta años de edad y de apariencia sosegada, se presenta como el guía espiritual para los personajes de la Isla. Si el accidente supone un cambio de vida forzado para todos ellos, Locke se lanza a abrazar este destino como respuesta a todas sus inquietudes y solución a la mayoría de sus problemas. Será el personaje que antes y mejor se integre en la Isla, a pesar de que antes de estrellarse sufría una tetraplejia que no le impide comenzar a andar en cuanto es capaz de levantarse de la arena sobre la que cae su cuerpo. El contrapunto dramático de Locke no se encuentra en los personajes del grupo de accidentados, sino en la propia Isla, que se convierte en la interlocutora de su personaje, en la guía de sus acciones y en el fundamento de su existencia. Muchas de las acciones que emprenda inspirado por los sueños proféticos y las señales que le ofrece el entorno en el que se encuentran atrapados constituirán para él una liberación de su espíritu, aunque acometer muchas de estas acciones le llevarán en el mejor de los casos a parecer excéntrico ante los demás y en muchas ocasiones a enfrentamientos con los demás supervivientes.

Estos cuatro personajes, de raza blanca, origen norteamericano (aunque de distintas zonas) y un marcado carácter emocional actúan como elementos de referencia para el

resto de personajes en lo que se podría denominar la hegemonía del “círculo de poder norteamericano”. Sus iniciativas, pensamientos y comportamientos son seguidos y compartidos por un segundo grupo de personajes que, a modo de coro, completan las acciones en pro de la supervivencia en la isla.

Estos personajes destacados constituyen el eje dramático sobre el que se vertebran el resto de individuos de la serie y las principales líneas argumentales sobre las que descansará el relato episódico. El resto de supervivientes fluctúan alrededor de ellos, sobre todo en el caso de Jack. De esta forma, atendiendo al peso dramático de cada personaje, se puede establecer una clara diferencia entre el elenco de secundarios formado por Charlie (Dominic Monaghan), la embarazada Claire (Emilie de Ravin), Hugo Reyes (Jorge García), Sayid (Naveen Andrews), los hermanos Shannon (Maggie Grace) y Boone (Ian Somerhalder), el matrimonio de Jin (Daniel Dae Kim) y Sun (Yunjin Kim) y Michael (Harold Perrineau) y su hijo Walt (Malcolm David Kelley), todos ellos originarios de diferentes puntos del mundo y estereotipados según aspectos sociológicos, intelectuales y emocionales como su profesión, sus relaciones familiares, personales, sus carencias, adicciones, logros e intereses.

Charlie Hieronymus Pace es un músico de origen inglés que toca en una banda de cierto éxito, los Drive Shaft, pero venido a menos y adicto a la heroína. Incapaz de no hacer otra cosa que tocar su amada música, la crisis del grupo agrava su crisis personal y lo aboca a la autodestrucción del consumo de drogas. La Isla subraya su uso de las sustancias psicotrópicas como un elemento sustitutivo de las debilidades de su carácter y su incapacidad para cuidar de alguien. Su gran amiga en la Isla es Claire Littleton (Emilie de Ravin), una joven australiana que se encuentra embarazada cuando tiene el accidente y que dará a luz en la Isla. Charlie, estereotipo de músico perdido en las drogas con proyección y calidad eclipsado por el líder de su grupo, su hermano, con el que mantiene una nula relación y Claire, futura madre soltera que viaja a Los Ángeles para dar a luz y entregar a su hija en adopción encuentran en Jack el referente personal que necesitan.

Hugo Reyes, más conocido en la serie como Hurley, es estadounidense aunque de ascendencia hispana. Es un chico obeso que se lleva bien con todo el mundo, tanto que en la Isla siempre está dispuesto a ayudar a los demás. Pese a que sus intervenciones en la serie suelen ir acompañadas de humor, en su flashback descubrimos que debido a su sobrepeso se hunde un muelle en el que mueren dos personas y esto hace que Hurley se sienta culpable y termina siendo ingresado en una clínica mental. Allí conocerá a un amigo imaginario que es el que le incita a comer a todas horas. Cuando sale de la clínica, gana un gran premio de lotería gracias a los famosos números (4-8-15-16-23-42), que están presentes en toda la serie pero que él piensa que le traen mala suerte. Por otro lado, Hugo Reyes. En la serie tiene una relación con Libby, que también aparecerá en su vida pasada cuando está ingresado.

Los guionistas utilizan la figura de Hurley como el “ignorante” que no se percata muy bien de lo que ocurre y que necesita continuas explicaciones (elemento de repetición que sirve al espectador de referencia continua para no perder el hilo conductor). Éstas vendrán, en la mayoría de las ocasiones de la mano de Jack Shepard, su guía en la Isla y hacia el que muestra total aprobación. Una aprobación que no debe ser entendida como sumisión, sino como punto de partida de unas ideas que no tiene y

una iniciativa inexistente en él. Una vez más, Jack como referente a seguir por el latino que encuentra como respuesta continúa el refuerzo de un líder.

Sayid Hassan, de origen iraquí, es el único personaje de cultura árabe dentro de la serie. Su profesión antes del accidente, oficial de inteligencia de la Guardia Republicana de su país (torturador), condiciona fuertemente su forma de ser en la Isla. Tanto es así, que trabaja como asesino a sueldo y protagoniza varias torturas. Pese a ser un hombre de aparente sangre fría, veremos cómo en diferentes momentos deja ver su sensibilidad y preocupación por los demás. Además, en la Isla, su obsesión es dejar atrás la violencia que ha marcado su vida, pero diferentes circunstancias lo obligan a una situación límite en la que tiene que volver a poner en marcha sus antiguos conocimientos aprendidos en el ejército. En diferentes ocasiones veremos cómo se somete a las órdenes de Jack, Locke o Sawyer, algo que choca con su pasado pero donde la supremacía del círculo de poder vuelve a aparecer. La aceptación es clara, a lo que se debe sumar una ausencia absoluta de rasgos distintivos de la cultura musulmana reflejada en la relación que mantienen con Shannon, por lo elimina en Sayid cualquier estereotipo de una cultura donde la religión marca fuertemente su identidad. A esto se suma que en ningún momento de la serie se verá a Sayid practicar ninguna manifestación religiosa. Donde sí que se encuentra un claro ejemplo de estereotipo musulmán es en otros personajes árabes de aparición episódica cuyo objetivo es el terrorismo. Sayid es presentado como claro ejemplo de hibridación cultural. La pareja del iraquí es Shannon Rutherford, una niña adinerada, rubia y superficial de California que está llena de complejos. Hermanastra de Boone, ambos mantienen una relación constante de amor-odio. Shannon es poco habilidosa, y nada comprometida. Los productores llegaron a declarar que se habían basado en Paris Hilton para este personaje (Pérez y Alba, 2010). La superficialidad de Shannon recuerda a esa imagen estereotipada de los paseos californianos donde la vida adinerada busca en ocasiones ocultar una realidad donde las carencias de una familia desestructurada se suplen con una vida paralela que poco aporta al equilibrio personal.

Boone Carlyle, hermanastro de Shannon, se muestra como el hermano que cuida de su indefensa Shannon, pese a la escasa diferencia de edad entre ambos. Su refugio es J. Locke, su líder y maestro. Su apariencia es de chico joven y fuerte, pero de personalidad débil.

Jin y Sun es la única pareja de origen asiático, en concreto, surcoreano. Su cultura, pero sobre todo el idioma, hacen que sean los más aislados dentro del grupo, incluso en relación a la comida, porque Jin pescará en principio a diario para él y su mujer, exclusivamente. Cuando se descubre que Sun sí que habla inglés, comienza la integración en el grupo. Al comienzo protagonizan diferentes encontronazos con el resto de los personajes, sobre todo Jin, por el recelo hacia algunos hombres como Michael con su mujer. Entre la pareja se ven grandes diferencias en su educación, Sun es una mujer de familia adinerada y de exquisita formación; Jin es hijo de pescadores y en su anterior vida fue camarero y trabajó como asesino a sueldo para el padre de Sun. A ellos la Isla les sirve para reencontrarse como pareja, antes en permanente crisis

Jin y Sun como ejemplo claro de identidad cultural muy marcada, donde la identidad lingüística marca la diferencia con el resto de supervivientes, ejemplo de las

debilidades de la globalización y donde se puede retomar el concepto de excepción cultural connotado negativamente y entendido como aislamiento cultural. Su falta de integración/hibridación son fruto de la desconfianza hacia esa cultura dominante y desconocida y, sobre todo, inaceptable desde el principio.

Michael Dawson y Walt Lloyd, padre e hijo de raza negra y de procedencia estadounidense muestran, desde el comienzo, una relación poco estrecha. Se integran en el grupo salvo con Jin, con quien al principio tendrá varios enfrentamientos por su mujer Sun, relación que luego irá cambiando hasta llegarse a hacer buenos amigos. El hijo de Michael, Walt, también es un personaje de los considerados “especiales” en la Isla por sus sorprendentes habilidades para predecir el futuro.

Si se atiende a las características sociales y a las distintas razas reunidas en la isla, es fácil discernir en un primer momento identidades diferenciadoras marcadas por su origen, su sexo, o el país del que provienen. Sin embargo, no es posible discernir claramente un arco de transformación y comportamiento de ninguno de estos personajes, sino que son ya previamente la manifestación de un mundo hibridizado donde convergen las características y se vuelven homogéneas las diferencias.

3. Conclusiones

La lectura narrativa del trasfondo cultural de la serie *Perdidos*, basada principalmente en la concepción de los personajes y su relación con el resto de los elementos del relato, muestra en primer lugar una realidad paralela entre la mezcla cultural del grupo de supervivientes de los personajes de la serie y las comunidades virtuales formadas de manera paralela en la Red. Estas asociaciones Fandom, nacidas como respuesta a los millones de seguidores que tiene la serie en todo el mundo, reflejan sociedades híbridas determinadas por el culto a la serie, ajenos sus individuos a cualquier otra circunstancia física o social que pudiera a priori condicionar su relación.

Al margen de las sociedades virtuales que son un reflejo del condicionamiento híbrido de la propia sociedad de *Perdidos*, el espectador se enfrenta en este relato a una amalgama de personajes que forman un elenco variado en principio de razas, culturas y creencias. Sin embargo, los mecanismos de funcionamiento de los diferentes personajes muestran una total absorción de una cultura hibridizada que contempla todas las opciones e ideas y niega las diferencias locales. La cultura general de todos absorbe cualquier peculiaridad individualizada. El espectador entiende como natural esta circunstancia, aunque no sea propia de la cultura y la sociedad en la que él mismo se desenvuelve a diario. La influencia de la cultura audiovisual norteamericana, reflejo en general de este tipo de sociedades, puede condicionar la visión naturalizada de este tipo de fenómenos donde los individuos ya han superado y normalizado la coexistencia de culturas en principio distantes entre sí. La cultura audiovisual globalizada permite observar esta diégesis predispuestas hacia la verosimilitud.

La mixtura de elementos culturales está determinada por la convivencia –o la obligación de convivir– en un mismo espacio cuya fisonomía final es el resultado de la mezcla de las identidades particulares de cada ámbito. De manera paralela a este

aspecto del condicionamiento espacial en las grandes ciudades del primer mundo, la Isla de *Perdidos* actúa como vehículo de encuentro obligado para culturas en principio distintas. Sin embargo, aunque la obligatoriedad de la convivencia puede parecer en principio un desencadenante que obliga al respeto cultural basado en la diferencia, en realidad, el espectador puede comprobar que no es necesario tal sentido de obligación puesto que los personajes ya provienen de un mundo globalizado donde estas diferencias están asumidas como propias y, por tanto, aceptadas.

Al mismo tiempo, el espacio, desde una concepción narrativa, aparece unificado para todos los personajes como un lugar con el que interactuar. Como si de una trasposición física del interior de cada personaje, cada historia y cada pasado problemático de cada uno de ellos se tratase, la Isla se vertebra simbólicamente en un conjunto de espacios fragmentados que ofrecerá a cada personaje, o a pequeños grupos de ellos, el lugar donde proyectar su propia identidad, su refugio y el comienzo de un proceso de introspección que les permite enfrentarse a sus miedos e inquietudes.

De esta misma forma, el espacio de la serie, la Isla, se puede entender como un personaje más, sino el principal, responsable de interactuar con cada uno de los individuos que viajan en el vuelo de Oceanic para ofrecerles la oportunidad de redimirse. Espacio es personaje.

La Isla ha conseguido obligar a un conjunto de personajes a convivir en un espacio común. La cultura propia de cada uno de ellos es tan globalizada que en esa convivencia no se encuentran rasgos específicos de lo que se entiende que es propio de su origen, independientemente de que se trate de un ciudadano iraquí, surcoreano, norteamericano o británico. No es el espacio al que llegan el que provoca esta desdiferenciación posmoderna, sino una cultura hibridizada, global y compartida que han adquirido en un momento previo al accidente, en la propia ciudad donde cada uno de ellos vive.

La Isla se ha convertido en una muestra significativa de la mezcla propia de las modernas sociedades contemporáneas. El elenco de personajes que forman parte del relato conforman todo un abanico cultural de mixtura posmoderna donde se suceden y entremezclan razas, culturas, estereotipos y formas distintas de pensamiento que tendrán que complementarse para encontrar el camino de la supervivencia.

Por todo lo dicho, es importante resaltar que el universo ficcional de *Perdidos* constituye una representación en su diégesis del condicionamiento cultural de las sociedades posmodernas contemporáneas, donde convive la cultura hibridizada de las grandes urbes de nuestro mundo. Tanto en la representación de la ficción como en estas sociedades destacadas, esta cultura es el resultado de la mezclanda de estilos, la reunión de particularidades que se deslocalizan, la mixtura de elementos que convergen. Esta naturalización trasladada a la cultura audiovisual provoca en los ciudadanos, independientemente del lugar geográfico en el que se encuentren, una naturalización en la observación de toda esta serie de procesos, que poco a poco interioriza como propios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAL, Mieke (1998). *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid, Editorial Cátedra.
- CHATMAN, Seymour (1990): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, Alfaguara.
- GARCIA CANCLINI, Néstor (2000): “La globalización: ¿productora de culturas híbridas?“, en Actas del III Congreso Latinoamericano IASPM-AL, Colombia, 2000. Disponible en (20.12.2011): <http://www.hist.puc.cl/iaspm/pdf/Garciacanclini.pdf>
- LIE, Rico (2002): “Espacios de comunicación intercultural”, en 23 Conferencia AIECS, Barcelona, 2002. Disponible en Internet (27.12.2011): http://www.aulaintercultural.org/IMG/pdf/espacios_de_comunicacion_intercultural.pdf
- MALTOS ALCALÁ, Maricela, GELL LABAÑINO, Adia (2011): “Papel de la familia en el desarrollo de la identidad cultural de la Tribu Kikapú”. Disponible en Internet (11.12.2012): <http://www.eumed.net/rev/cccsc/13/magl.html>
- MORENO, Isidro (2003): *Narrativa audiovisual publicitaria*. Barcelona, Paidós.
- PEÑA TIMÓN, Vicente (2001): *Narración audiovisual*. Madrid, Ediciones del Laberinto.
- PÉREZ, Miguel y ALBA, Lluís (2010): *Perdidos. La guía definitiva*. 3ª edición, Palma de Mallorca Ediciones Dolmen. PÉREZ GÓMEZ, Miguel Ángel (2009): “El culto al píxel: una aproximación al retrogaming como forma de fandom” en *Comunicación*, Nº 7, Vol.1, año 2009, PP. 222-234.
- SCHMIDT, Bettina E. (2002): “Teorías culturales posmodernas de Latinoamérica (y su importancia para la etnología) en *Indiana*, núm. 19-20, 2002, pp. 13-35. Ibero-Amerikanisches Institut, Alemania, 2002. Disponible en Internet (27.12.2011): http://www.iai.spkberlin.de/fileadmin/dokumentenbibliothek/Indiana/Indiana_19_20/02schmidt.pdf
- UNESCO (2001): “Declaración universal de la UNESCO sobre la diversidad cultural”, París, 2 de noviembre. Disponible en Internet (9.1.2012): <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127162s.pdf>